

## KAJIAN LITERATUR: KETERGANTUNGAN SISWA TERHADAP TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN

Fitri Ayu Febrianti<sup>1</sup>, Mu'ti Abdillah<sup>2</sup>, Demmy Dharma Bhakti<sup>3</sup>, Irdam Denni<sup>4</sup>, Aceng Ahmad Rodian Susila<sup>5</sup>

Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: [fitriayufebrianti5@institutpendidikan.ac.id](mailto:fitriayufebrianti5@institutpendidikan.ac.id)

### Article History:

Submitted : 16-01-2025  
Received : 16-01-2025  
Revised : 24-05-2025  
Accepted : 05-06-2025  
Published : 30-06-2025

**Abstract:** *The development of digital technology has had a significant impact on education, particularly in students' learning processes. Gadgets such as smartphones and tablets have become integral to daily learning activities. This study aims to analyze the factors contributing to students' dependency on technology and to evaluate the role of teachers and parents in guiding the appropriate use of technology. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) of 10 journal articles published between 2020 and 2025. The results show that technology use has two sides: it can be positive when directed properly to support learning, but negative when used excessively and without supervision, as it may reduce students' motivation and concentration. The lack of guidance from parents and teachers is a key factor in this dependency. Therefore, synergy between schools and families is essential in helping students use technology as a learning tool rather than a source of distraction.*

### Keywords:

*Technology, Dependency, Gadgets, Students, Learning*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran siswa. Gadget seperti smartphone dan tablet kini menjadi bagian dari aktivitas belajar sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor penyebab ketergantungan siswa terhadap teknologi serta mengevaluasi peran guru dan orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi secara bijak. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 10 jurnal terbitan tahun 2020–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi memiliki dua sisi: positif jika digunakan secara terarah untuk mendukung pembelajaran, dan negatif jika digunakan secara berlebihan tanpa kontrol, karena dapat menurunkan motivasi serta konsentrasi siswa. Kurangnya pengawasan orang tua dan guru menjadi faktor utama penyebab ketergantungan ini. Oleh karena itu, sinergi antara sekolah dan rumah sangat penting dalam mengarahkan siswa agar memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai sumber distraksi.

### Kata Kunci :

Teknologi, Ketergantungan, Gadget, Siswa, Pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peran sentral dalam membentuk karakter dan kecerdasan generasi penerus bangsa (Mudana, 2019; Ainia, 2020; Jenal, 2024; Maulani et al., 2024). Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan (Mutaqin et al., 2022; Hasnida, 2024; Dewi, 2024). Penerapan teknologi di lingkungan sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar, membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Maskur, 2023; Mutaqin et al., 2023; Suharyo et al., 2024; Fitri & Iswatiningsih, 2025).

Namun, pesatnya perkembangan teknologi juga memunculkan tantangan baru. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan adalah gadget—seperti smartphone dan tablet—yang kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak usia sekolah (Kustiyan, 2019; Fauzi et al., 2022; Lubis et al., 2023). Gadget yang awalnya dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran, justru berpotensi menimbulkan ketergantungan jika tidak digunakan secara bijak (Widyanti et al., 2024; Alia & Nurzaman, 2025). Ketergantungan ini dapat berdampak pada motivasi belajar, interaksi sosial, serta karakter siswa (Chusna, 2017; Witarsa et al., 2018; Kamaruddin et al., 2023; .

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memilih mencari jawaban instan melalui aplikasi atau internet daripada berusaha memahami materi secara mandiri (Prambudi & Sinaga, 2024; Ikhsan et al., 2025; Kurniawan et al., 2025). Selain itu, kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget juga turut memperburuk kondisi ini (Harsitantia, 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam penyebab dan dampak dari ketergantungan siswa terhadap teknologi dalam konteks pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan ketergantungan siswa terhadap penggunaan teknologi, serta mengevaluasi sejauh mana keterlibatan guru dan orang tua dalam membimbing siswa agar penggunaan teknologi dapat mendukung proses belajar, bukan malah menghambatnya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) guna mengumpulkan dan menganalisis literatur relevan terkait ketergantungan siswa terhadap teknologi dalam pembelajaran. Studi ini mengulas berbagai jurnal dan artikel ilmiah yang membahas perilaku siswa dalam menggunakan teknologi, serta peran guru dan orang tua dalam proses tersebut. Fokus penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pola penggunaan teknologi oleh siswa dalam pembelajaran.
2. Mengetahui strategi guru dalam mengelola penggunaan gadget di kelas.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab ketergantungan teknologi.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis terhadap 10 jurnal terbitan tahun 2020–2025, ditemukan bahwa penggunaan teknologi, khususnya gadget dan smartphone, memiliki dampak signifikan terhadap motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, sementara yang lain menunjukkan adanya penurunan konsentrasi dan motivasi akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

**Tabel 1.****Ringkasan Hasil Penelitian Terkait Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran (2020–2025)**

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Temuan Utama
1	Ferditama et al. (2021)	Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Melalui Aplikasi Google Classroom	Orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak selama pembelajaran daring untuk mengurangi ketergantungan pada gadget.
2	Wulandari et al. (2024)	Analisis Pemanfaatan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Driyorejo	Penggunaan smartphone secara bijak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3	Ulhaq et al. (2024)	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Siswi SMAN 34 Jakarta	Penggunaan gadget yang tidak terkontrol menurunkan motivasi belajar siswa.
4	Yanto (2024)	Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Teknologi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa.
5	Adelia et al. (2024)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih	Penggunaan gadget berlebihan menurunkan konsentrasi belajar siswa.
6	Amalia et al. (2024)	Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar	Gadget membantu memenuhi kebutuhan belajar sesuai teori Maslow, meningkatkan motivasi.
7	Fadillah (2024)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN1 Cikalongwetan	Penggunaan gadget untuk hiburan menurunkan motivasi belajar siswa.
8	Rimbawati & Hamdani (2024)	Pengaruh Penggunaan Smartphone Pascapandemi Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IX SMPN 6 Tangerang Selatan	Penggunaan smartphone pascapandemi berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa.
9	Yulitwenty & Hartati (2023)	Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone Non-edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa	Penggunaan handphone untuk non-edukatif menurunkan motivasi belajar siswa.
10	Setiyani (2021)	Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring	Gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran daring.

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki dua sisi, yaitu; (1) **Positif**: Ketika digunakan secara bijak dan terkontrol, teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (2) **Negatif**: Penggunaan yang tidak terkontrol, terutama untuk hiburan, dapat menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Selain itu, terlihat bahwa penggunaan teknologi, khususnya gadget dan smartphone, menunjukkan pola dampak yang beragam terhadap kegiatan pembelajaran siswa. Dampak tersebut dipengaruhi oleh intensitas, tujuan penggunaan, dan kontrol dari pihak pendidik serta orang tua.

#### 1. **Penggunaan Gadget dalam Konteks Edukatif dan Non-Edukatif**

Sebagian besar jurnal (Wulandari et al., 2024; Yanto, 2024; Amalia et al., 2024) menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan efek positif jika digunakan untuk mendukung pembelajaran. Gadget menjadi sarana efektif untuk meningkatkan motivasi belajar karena memberikan akses cepat ke informasi, materi pembelajaran, serta platform interaktif yang menarik bagi siswa. Namun, sejumlah jurnal lain (Ulhaq et al., 2024; Adelia et al., 2024; Fadillah, 2024) mengungkapkan sisi negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Ketika digunakan untuk keperluan hiburan seperti bermain game atau media sosial, gadget justru menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Temuan ini menguatkan pernyataan Bastian (2023) bahwa adiksi terhadap teknologi dapat mengganggu proses belajar dan perkembangan sosial siswa.

#### 2. **Peran Orang Tua dan Guru**

Penelitian oleh Ferditama et al. (2021) dan Setiyani (2021) menegaskan pentingnya peran orang tua dan guru sebagai pengawas sekaligus fasilitator dalam penggunaan teknologi. Ketika pengawasan minim, siswa cenderung menggunakan gadget untuk tujuan non-edukatif. Namun sebaliknya, bimbingan yang tepat dapat membantu siswa memaksimalkan potensi positif dari teknologi.

#### 3. **Pengaruh Terhadap Motivasi dan Konsentrasi Belajar**

Sebagian besar studi (7 dari 10 jurnal) secara eksplisit mencatat pengaruh gadget terhadap motivasi belajar. Tiga jurnal di antaranya (Ulhaq, Adelia, dan Yulitwenty) menyebutkan adanya penurunan motivasi akibat penggunaan gadget untuk hiburan. Ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara penggunaan gadget secara tidak terarah dan motivasi akademik siswa. Sementara itu, konsentrasi belajar juga turut terdampak, seperti disampaikan oleh Adelia et al. (2024), yang menemukan bahwa siswa lebih mudah terdistraksi saat belajar jika terdapat akses bebas terhadap perangkat digital.

#### 4. **Dampak Pascapandemi dan Akses Informasi**

Jurnal Rimbawati & Hamdani (2024) mengangkat aspek pascapandemi, di mana siswa telah terbiasa menggunakan teknologi untuk belajar. Namun, kebiasaan ini menimbulkan ketergantungan baru yang memengaruhi cara siswa belajar, di mana mereka lebih mengandalkan sumber digital ketimbang berpikir kritis atau membaca buku cetak.

Data ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan yang tidak terkendali dapat menyebabkan ketergantungan yang berujung pada penurunan kualitas belajar siswa. Pengawasan, pembiasaan, dan literasi digital menjadi kunci utama agar siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak.

## **PENUTUP**

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang besar bagi siswa untuk mengakses informasi dan sumber belajar secara cepat dan luas. Namun, jika tidak dikendalikan dengan baik, penggunaan teknologi, terutama gadget, berpotensi menimbulkan ketergantungan yang berdampak negatif terhadap motivasi, konsentrasi, dan karakter belajar siswa. Hasil kajian terhadap sepuluh jurnal menunjukkan bahwa ketergantungan ini banyak dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan dari guru dan orang tua, serta penggunaan teknologi yang cenderung bersifat hiburan daripada edukatif.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk berperan aktif dalam membimbing siswa menggunakan teknologi secara bijak dan terarah. Literasi digital, penguatan karakter, serta pembiasaan penggunaan teknologi untuk keperluan edukatif perlu ditanamkan sejak dini. Dengan pendekatan yang kolaboratif antara sekolah dan rumah, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang memperkuat proses pembelajaran, bukan sebagai pengganggu yang melemahkan kualitas belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adelia, D., Purwanti, T., & Ramadhani, A. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 45-53.
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101
- Alia, D., & Nurzaman, I. (2025). Implikasi Pelatihan TikTok Bermuatan Materi Undak-Usuk Bahasa Sunda. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 14-22.
- Amalia, R., Fitriani, S., & Gunawan, D. (2024). Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar ditinjau dari teori kebutuhan Abraham Maslow. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(2), 89-96.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165-170.
- Fadillah, N. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Cikalongwetan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 101-109.
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134-141.

- Ferditama, R. H., Suryani, A., & Irawan, M. (2021). Peran orang tua dalam pembelajaran daring pada masa pandemi melalui aplikasi Google Classroom. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 112-118.
- Fitri, Y., & Iswatiningsih, D. (2025). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Peluang Dan Tantangan Bagi Guru Sdn Madang Musi Rawas. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(5), 559-568.
- Harsitantia, R. (2023). Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Stress Remaja. *Jurnal Kesehatan Tropis Indonesia*, 1(2), 33-37.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110-116.
- Ikhsan, I., Artasoma, P., Karliani, E., & Sunarno, A. (2025). ETIKA DALAM PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DI KELAS IX SMP NEGERI 8 PALANGKA RAYA. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 212-223.
- Jenal, E. (2024). Ethno-Pedagogy Study: Exploration of Character Values and Mathematical Concepts in Badeng Art at Elementary Level. *J. Electrical Systems*, 20(5s), 504-513.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307-316.
- Kurniawan, D., Soma, P. A., Karliani, E., & Ikbal, A. (2025). Handphone sebagai Sumber Pembelajaran PPKn di SMK YPSEI: Potensi dan Tantangan di Kelas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), Tantangan-Tantangan.
- Kustiyani, R. (2019). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan*, 2(1), 24-27.
- Lubis, D. R. P., Haulika, T. I., Kayla, Z., & Satria, A. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi Informasi Bagi Anak Usia Dini: Bagaimana Pendampingan Orangtua Dalam Menghadapi Tantangan Kemajuan Teknologi Bagi Anak. *Psikologi Prima*, 6(2), 70-78.
- Maskur, M. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190-203.
- Maulani, C., Firdaus, M. D. A., Akbarkusumah, M. F., Rachail, M. S., Septiani, S., Zafira, Z. S., & Furnamasari, Y. F. (2024). Kecerdasan Saja Tidak Cukup: Pentingnya Membangun Jiwa Nasionalisme pada Generasi Muda di Era Globalisasi dengan Pendidikan Pancasila. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3101-3110.
- Mudana, I. G. A. M. G. (2019). Membangun karakter dalam perspektif filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 75-81.
- Mutaqin, E. J., Asyari, L., Gunawan, D., & Nugraha, W. S. (2023). Alternatif Desain Pembelajaran pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) di Sekolah Dasar. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(01), 20-25.
- Mutaqin, E. J., Herdiansyah, H., & Muslihah, N. N. Teacher's Perception of Online Learning at the Integrated Islamic Elementary School Santiniketan Bandung. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 571-579).

- Prambudi, A. R., & Sinaga, F. M. (2024). Penggunaan Chat GPT sebagai Alat Bantu dalam Proses Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1 (6). *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(6).
- Rimbawati, D., & Hamdani, H. (2024). Pengaruh penggunaan smartphone pascapandemi terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IX SMPN 6 Tangerang Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 5(3), 72–80.
- Setiyani, A. (2021). Penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 34–41.
- Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Konteks Kurikulum Merdeka pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah: Membangun Keterampilan Menuju Indonesia Emas 2045. *Humanika*, 30(2), 208-217.
- Ulhaq, M. N., Latifah, F., & Handayani, W. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dan siswi SMAN 34 Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 77–85.
- Widyanti, T., Rohman, S. N., Mutaqin, E. J., & Nurfitriani, A. (2024). Upaya Menumbuhkan Literasi Digital dan Bijak Bersosial Media pada Masyarakat Desa Neglasari Kec. Limbangan Kab. Garut. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 23-27.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Wulandari, T., Supriyadi, B., & Aji, S. (2024). Analisis pemanfaatan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Terapan*, 8(1), 23–31.
- Yanto, R. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 6(2), 55–64.
- Yulitwenty, R., & Hartati, L. (2023). Pengaruh intensitas penggunaan handphone non-edukatif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Literasi*, 5(1), 18–27.