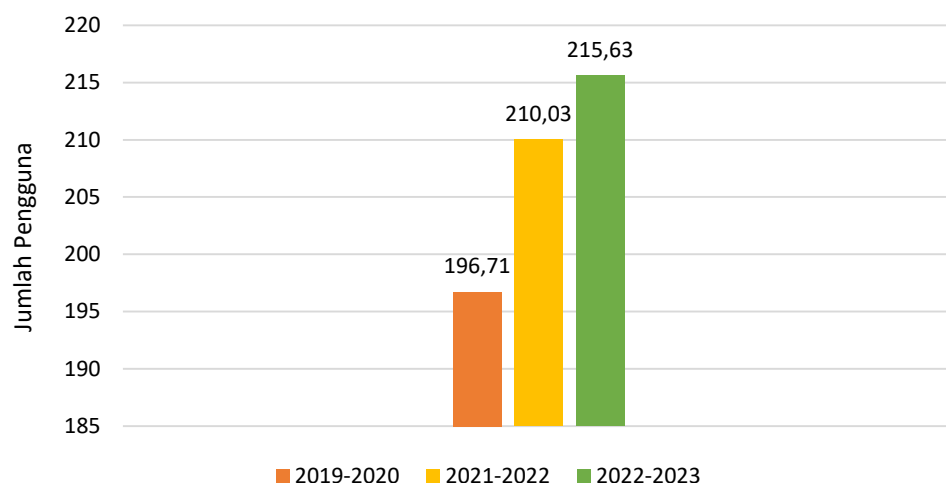


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Maret 2023 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei mereka mengenai pengguna internet di Indonesia. APJII menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia periode 2022-2023 sebanyak 215,63 juta orang atau setara dengan 78,19%. Jumlah ini meningkat sebanyak 1,17% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna atau setara dengan 77,02%.

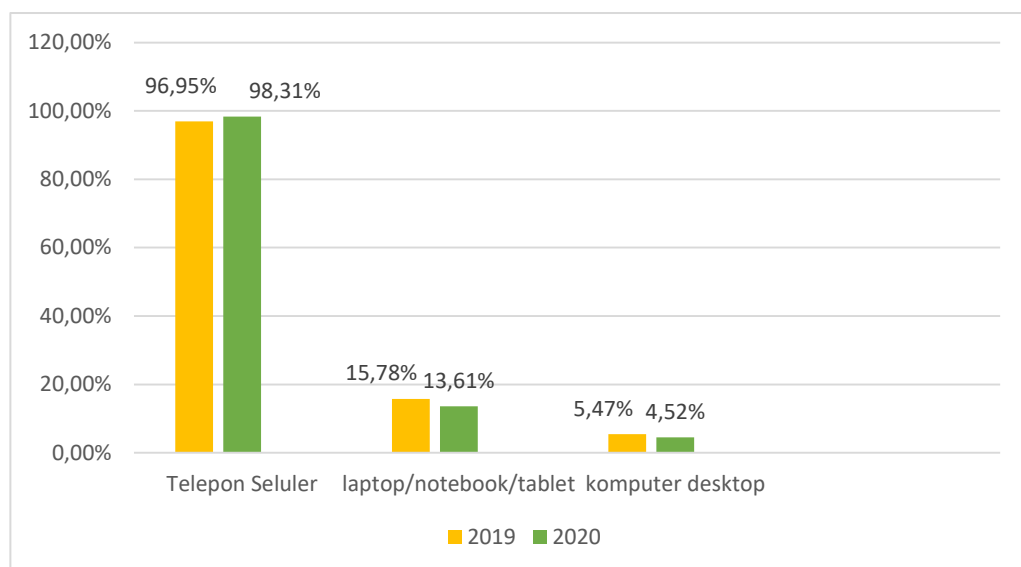


Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Tingginya penggunaan internet ini mencerminkan keterbukaan akan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap kemajuan teknologi. Teknologi diciptakan tidak lain untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, memiliki dan menguasai teknologi menjadi sebuah keharusan bagi individu. Pekerjaan yang rumit dapat terselesaikan dengan mudah berkat adanya bantuan teknologi. Hidup di era digital di mana akses terhadap informasi dan teknologi semakin mudah, maka dari itu penting untuk

memahami bagaimana *gadget* dapat dimanfaatkan secara efektif dalam konteks pendidikan.

Dilihat dari perangkat yang digunakan, survei BPS tahun 2020 menyebutkan bahwa, pada tahun 2019 sekitar 96,95% penduduk Indonesia mengakses internet lewat telepon seluler. Kemudian persentasenya naik menjadi 98,31% pada tahun 2020. Sementara itu penduduk yang mengakses internet melalui laptop/notebook/tablet pada tahun 2019 hanya 15,78%. Angkanya bahkan turun lagi menjadi 4,52% pada tahun 2020. Penggunaan komputer dekstop untuk berinternet juga tercatat menurun, dari 5,47% pada tahun 2019 menjadi 4,52% di tahun 2020. Kemudian pada tahun 2019 ada 0,35% penduduk yang mengakses internet lewat media lainnya seperti smartwatch. Persentase kelompok ini turun menjadi 0,21% pada tahun 2020.



Gambar 1. 2 Perangkat yang Digunakan untuk Mengakses Internet

Gambar 1.2 Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet

Dari informasi hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2020 dan 2023 memberikan gambaran betapa tingginya jumlah penggunaan internet melalui *gadget* di kalangan generasi muda yang umumnya adalah pelajar. Hal ini

diperkuat oleh survei Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 yang menyebutkan bahwa 6 dari 10 (62,10%) penduduk berusia 5 tahun ke atas mengakses internet dalam 3 bulan terakhir pada Maret 2021 meningkat sekitar 16% dibandingkan dengan Maret 2020.

Adanya pengaruh *gadget* terhadap pembelajaran siswa menimbulkan asumsi bahwa *gadget* dapat meningkatkan akses dan efektivitas pembelajaran. Asumsi ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jatmika et al., 2022) menunjukkan bahwa kebijakan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di kelas berjalan efektif menurut pihak sekolah, guru ekonomi, dan siswa, hal ini dapat dilihat melalui nilai mata pelajaran ekonomi siswa yang melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Penggunaan *gadget* membantu siswa untuk dapat melengkapi kekurangan materi yang disampaikan guru dan pengerjaan tugas-tugas siswa.

Alih-alih meningkatkan prestasi belajar, *gadget* dikhawatirkan memiliki potensi negatif salah satunya dapat menyebabkan kecanduan dan gangguan kesehatan apabila berada pada tingkat intensitas tinggi, Perkembangan budaya yang sangat pesat diikuti dengan kemajuan teknologi yang serba canggih. Bila tidak mampu memanfaatkan dengan positif terlebih untuk kebutuhan belajar, akan menjadikan hal yang mengganggu kegiatan belajar. (Nikmawati et al., 2021).

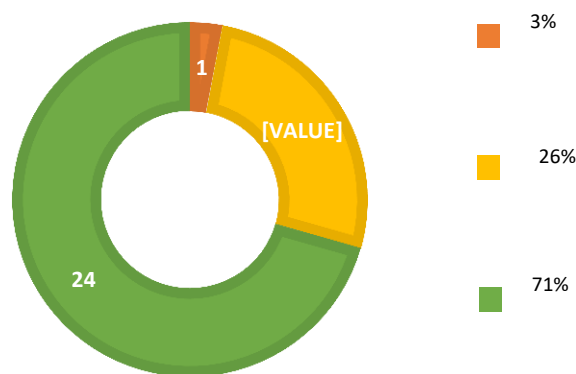
Alasan kuat Peneliti membahas topik penggunaan *gadget* dalam pembelajaran tidak lain adalah karena pengaruh teknologi telah merubah lanskap pendidikan secara signifikan. Paradigma pembelajaran telah berubah dari tradisional ke digital sebagai hasil dari kemajuan teknologi pendidikan. Selama

beberapa tahun terakhir, kita telah menyaksikan pergeseran dari pendekatan pembelajaran yang lebih berbasis buku teks dan catatan kertas menuju pendekatan yang lebih didominasi oleh teknologi, lebih interaktif, dan kolaboratif. *Gadget* telah mengubah cara siswa belajar, termasuk penggunaan aplikasi pendidikan dan sumber daya digital.

Melihat perkembangan saat ini maka bukan waktunya lagi guru untuk memberikan pengajaran secara konvensional (teacher center) dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Melalui TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan. Terutama penerapan high tech dan high touch approach. Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap pengemasan dan penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia. (Faturahman, 1989). Hal ini diperkuat oleh penelitian Rahayu R. dkk. (2018) menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* memberi pengaruh yang kuat terhadap pelaksanaan proses belajar.

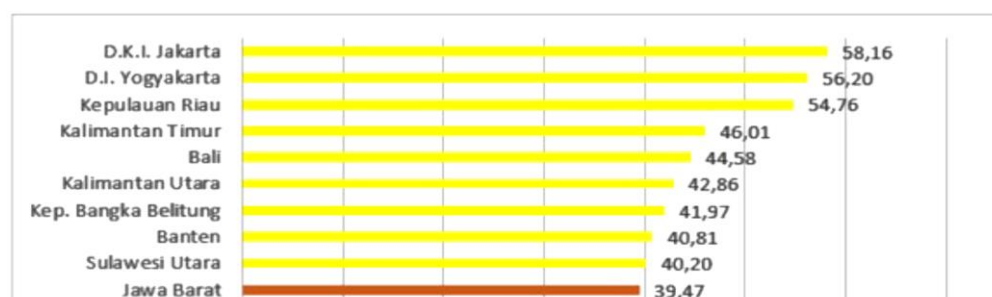
Pendidikan dan teknologi tidak lepas kaitannya dengan perkembangan literasi. Literasi merupakan kemampuan berbahasa seorang individu seperti (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk mengkomunikasikan sesuatu dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya (Sari & Pujiono, 2004). Literasi dalam dunia pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Tahun 2021 Kemendagri mengumumkan bahwa dalam penulisan yang dilakukan oleh *Program for*

International Student Assessment (PISA) pada 2019 Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara. Sejalan dengan itu, penulisan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi tahun 2019 pada 34 provinsi di Indonesia. Dari 34 provinsi yang diteliti 9 provinsi (26%) termasuk kategori aktivitas literasi sedang, 24 provinsi (71%) masuk ke dalam kategori rendah dan 1 provinsi (3%) masuk kategori literasi sangat rendah.



Gambar 1.3 Jumlah Provinsi Menurut Tingkat Aktivitas Literasi

Gambar di atas menunjukkan bahwa mayoritas provinsi di Indonesia berada pada tingkat aktivitas literasi rendah. Sehubungan dengan itu, indeks alibaca nasional juga menempati level rendah sebesar 37,32%. Alibaca sendiri adalah kependekan dari aktivitas literasi membaca. Dari 34 provinsi yang menjadi objek penulisan. Provinsi Jambi menempati urutan ke 15 sebesar 37,32% tergolong aktivitas literasi membaca rendah. Berada di peringkat 15 dengan indeks alibaca sebesar 37,32% menjadikan Jambi sebagai salah satu provinsi yang memiliki alibaca rendah.



Gambar 1.4 Indeks Alibaca Provinsi Menurut Peringkat

Sumber: Kemendikbudristek

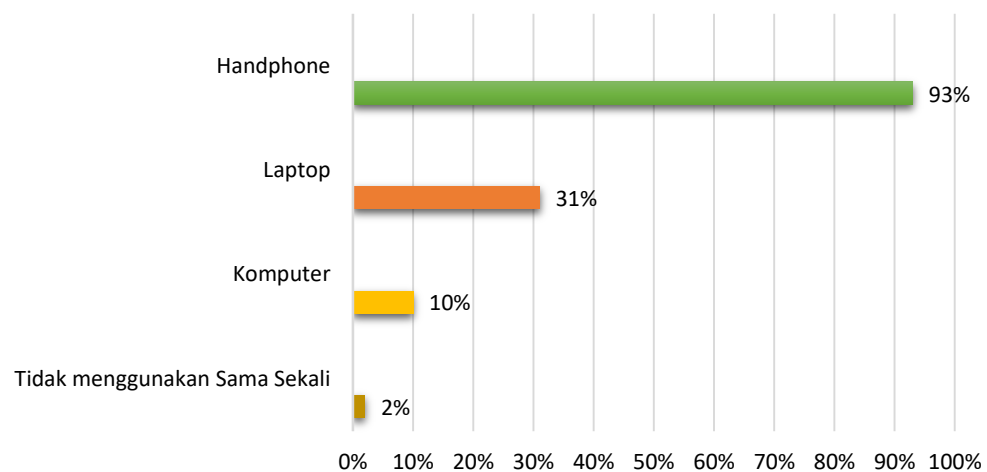
Melansir berita yang diunggah oleh Kominfo pada 2019 dikatakan bahwa pemerintah setempat menggalakkan program peningkatan literasi digital untuk masyarakat Jambi dengan melibatkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi (RTIK). Dalam acara ini gubernur Jambi mengatakan pemerintah Provinsi Jambi siap dan akan terus mengembangkan kerja sama. Bukan hanya kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika. Juga akan melibatkan perguruan tinggi dalam meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat, dengan didampingi oleh Relawan TIK (RTIK) yang baru saja dilantik.

Selanjutnya pada September 2023, Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika mengatakan bahwa sepanjang tahun 2015 hingga 2021 pihaknya telah membangun secara bertahap 146 akses internet gratis untuk layanan publik di Provinsi Jambi. Hal ini dilakukan untuk menjalankan pembangunan infrastruktur digital melalui gerakan literasi digital, dengan harapan program ini dapat menjadikan masyarakat Provinsi Jambi cerdas dan produktif dalam ruang digital.

Canggihnya teknologi khususnya di bidang pendidikan mempermudah siswa dalam mengulik materi. Menurut Mardhi (2015) *Gadget* bisa berperan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perkembangan teknologi, sehingga siswa tidak dianggap mengabaikan perkembangan di era globalisasi ini. Siswa memiliki kesempatan untuk menjelajahi beragam informasi pendidikan melalui perangkat tersebut. Contohnya, *gadget* bisa digunakan untuk mencari informasi tentang materi yang dianggap kompleks. (Ratnadewi et al., 2023) dalam penulisannya yang berjudul *Wise Education In The Use Of Gadgets* mengemukakan bahwa siswa secara sadar mengetahui manfaat penggunaan *gadget* yaitu sebagai alat komunikasi, mendukung proses pembelajaran di sekolah, dapat mencari-cari informasi dan materi pelajaran yang belum dimengerti. *Gadget* memiliki peran aktif dalam membantu proses pembelajaran siswa, *gadget* berdampak positif bagi siswa karena dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang memudahkan siswa untuk mencari informasi dan materi pelajaran yang dibutuhkan (Kurniawati, 2020).

Ada banyak teknologi yang termasuk ke dalam jenis *gadget* di antaranya *handphone*, laptop, tablet, kamera digital dan lain sebagainya. Data dari

Kominfo dalam laporan status literasi digital di Indonesia tahun 2022 menunjukkan kecenderungan siswa lebih menggunakan *handphone* untuk belajar dibandingkan dengan laptop/komputer. Bagi siswa, penggunaan *handphone* menjadi perangkat digital yang paling sering digunakan dibandingkan dengan laptop/komputer. Sebagian besar siswa yaitu 93% menggunakan *handphone* untuk kegiatan belajar. Hanya sedikit yakni sekitar 2% responden yang tidak menggunakan perangkat digital sama sekali. Hasil ini



Gambar 1. 5 Penggunaan Perangkat Digital Untuk Pembelajaran menunjukkan bahwa adanya peran aktif siswa untuk memulai interaksi dengan menggunakan *gadget* dalam mencari informasi.

Sumber: Kementerian Komunikasi dan Informatika

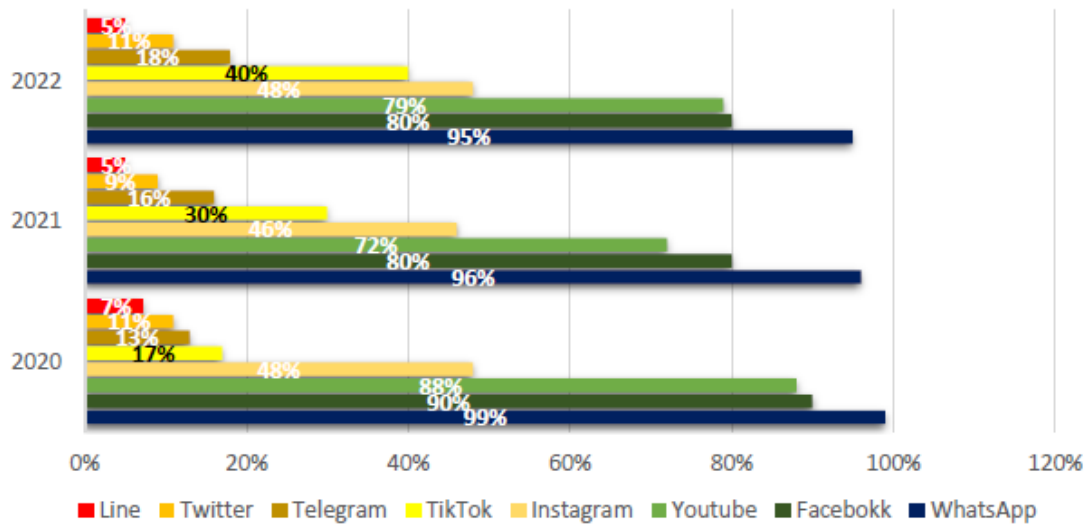
Banyak siswa menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi, membaca materi, mengikuti video pembelajaran, dan bahkan berkomunikasi dengan teman-teman ataupun guru. Namun, perlu dipahami dengan lebih baik bagaimana intensitas dan jenis penggunaan *gadget* ini dapat memengaruhi fokus, konsentrasi, dan efektivitas belajar siswa. Jika dipergunakan secara berlebihan, *gadget* justru memiliki dampak negatif bagi proses pembelajaran siswa

(Nurmalasari & Wulandari, 2018). Hasanah & Kumalasari (2015) juga berpendapat apabila siswa menggunakan *gadget* secara berlebihan maka akan menimbulkan permasalahan pada proses belajarnya. Siswa yang sering menggunakan *gadget* dapat mengalami gangguan pada kemampuan interpersonalnya. Dampak lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah apabila diminta untuk belajar maka ia lebih memilih mengandalkan *gadget* (Harfiyanto dkk, 2015).

Kebaruan dalam penelitian ini akan mengeksplorasi berbagai cara inovatif dalam penggunaan *gadget* untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Misalnya melalui *Mobile Learning Apps*, pembelajaran berbasis game dan inovasi lainnya yang dilakukan. *Gadget* memungkinkan adanya inovasi dalam metode pembelajaran. Dengan bantuan teknologi, siswa dapat mengakses sumber daya online, berkolaborasi dengan sesama siswa melalui platform digital, dan menggunakan perangkat lunak desain atau presentasi untuk menyampaikan hasil proyek mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas.

Tidak lepas dari fungsi dan kegunaannya, bermain media sosial adalah salah satu aktivitas yang dilakukan melalui *gadget*. Media sosial adalah media yang menawarkan digitasi, konvergensi, interaksi, dan pengembangan jaringan terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya (Watie, 2016). Media sosial banyak digunakan sebagai penyalur informasi termasuklah di bidang pendidikan, pariwisata, dan bisnis. Penulisan yang dilakukan oleh Kominfo pada tahun 2022 menunjukkan bahwa WhatsApp, Facebook dan Youtube adalah tiga media sosial

yang digunakan oleh lebih dari 70% responden selama tiga tahun terakhir. Bahkan aplikasi WhatsApp digunakan oleh hampir seluruh responden.



Gambar 1.6 Media Sosial Yang Sering Diakses

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran ada tiga yaitu, 1) Faktor Internal, 2) Faktor Eksternal, dan 3) Faktor Pendekatan Belajar. Faktor internal yang dimaksud di sini adalah hal-hal yang memiliki keterkaitan secara langsung dengan diri siswa, baik sebagai individu maupun sebagai seorang pembelajar. Faktor eksternal dapat diartikan hal-hal yang tidak terkait langsung dengan siswa sebagai seorang individu, tetapi ikut berperan bahkan dominan memengaruhi tingkat keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran. Faktor pendekatan belajar sendiri adalah faktor yang memang memfokuskan keterlibatan siswa dalam menerima informasi pengetahuan baik secara fisik maupun emosional (Samsudin, 2020). Dilihat dari pengertiannya, jelas penggunaan *gadget* merupakan bagian dari faktor eksternal yang secara tidak langsung berperan dalam menentukan keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran. Farhan dalam penulisannya tentang dampak penggunaan *gadget*

terhadap pembelajaran menyatakan bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh pada proses pembelajaran siswa (Aldino Santoso, 2020).

Dalam bidang pendidikan, siswa mulai terbiasa menggunakan fasilitas internet yang dihubungkan melalui *gadget* sehingga mampu menjangkau dunia luas dan bebas. Pada akhirnya siswa menjadi tergantung pada informasi yang melintas pada *gadget*nya. Bahkan beberapa siswa pun menjadi malas karena dapat dengan mudah mengerjakan tugas-tugas sekolah dengan bantuan *gadget* tersebut, alih-alih mengoptimalkan media pembelajaran berbasis *gadget* pada saat proses pembelajaran. Namun kenyataannya media berbasis *gadget* masih menjadi momok dalam penggunaannya, karena sebagian siswa masih belum menggunakannya dengan baik selama proses pembelajaran.

Masalah lain yang nampak dari penggunaan *gadget* yaitu siswa malas belajar, kecenderungan bermain *game online* dan kurangnya bersosialisasi (Aldino Santoso, 2020). Hal ini terbukti dari beberapa kajian mengenai dampak penggunaan *gadget* yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu kajian yang berhubungan tentang pengaruh *gadget* terhadap pola belajar adalah yang dilakukan oleh Sri Rizqi Wahyuningrum & Fitriyah (2023). Dalam kajiannya ini, Sri menganalisis bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* dengan pola belajar siswa. Penggunaan *gadget* yang kurang bijak dan berlebihan dapat membawa pengaruh yang kurang baik terhadap pola belajar siswa. Dimana pola belajar disini akan menurun. Namun jika penggunaan *gadget* yang bijak juga akan menghasilkan keuntungan yang luar biasa terhadap pola belajar. Adanya dampak negatif dari penggunaan *gadget* masih terbilang mengkhawatirkan.

Observasi awal penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 8 Muaro Jambi berlokasi di Jl. Raya Kasang Pudak Rt. 24 Desa Kasang Pudak Kecamatan Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi. Observasi ini dilakukan selama empat hari terhitung tanggal 06 - 09 November 2023. Terdapat 31 peserta didik di kelas VIII A terdiri dari 17 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penulis melaksanakan wawancara terhadap Lima (5) orang siswa dan seorang guru mata pelajaran informatika yang akrab dipanggil Ibu Desi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Desi dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Wawancara Guru

No	Hasil Wawancara
1.	Siswa diperkenankan membawa dan menggunakan <i>handphone</i> ketika jam mata pelajaran informatika saja dengan instruksi dan pengawasan guru piket
2.	Jenis <i>gadget</i> yang digunakan siswa untuk menunjang pembelajaran adalah <i>handphone</i> . Hal ini tidak lain adalah untuk menyesuaikan keadaan karena sumber daya yang paling banyak dimiliki adalah <i>handphone</i> .
3.	Penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif dan banyak membantu kemandirian siswa dalam belajar. Beliau menegaskan terdapat perbedaan pola belajar yang signifikan antara belajar dengan menggunakan <i>gadget</i> dan tanpa menggunakan <i>gadget</i> , dijelaskan ketika menggunakan <i>gadget</i> siswa lebih interaktif dibandingkan dengan tidak menggunakan <i>gadget</i> .
4.	Beliau juga menjelaskan bahwa dibalik pengaruh positif penggunaan <i>gadget</i> selama pembelajaran yang beliau ampu ada kendala yang kerap dihadapi seperti, adanya pelanggaran aturan yang dilakukan siswa dibuktikan dengan adanya laporan dan penyitaan <i>handphone</i> oleh guru

piket bahwa siswa menggunakan *handphone* di luar jam yang telah ditentukan.

Setelah melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan, penulis juga melakukan wawancara dengan siswa untuk menggali informasi lebih dalam terkait dengan penggunaan gadget dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi.

Tabel 1. 2 Hasil Wawancara Siswa

No	Inisial	Hasil Wawancara
1.	F	Setelah menggunakan <i>handphone</i> saat pembelajaran dia merasa lebih semangat dalam mengerjakan tugas dan sangat terbantu dengan adanya <i>handphone</i>. Juwita menjelaskan bahwa ketika mendapatkan materi dan tugas yang kurang dimengerti, <i>handphone</i> menjadi alat bantu dalam aspek memahami materi juga menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Ia juga menjelaskan bahwa <i>handphone</i> memudahkan dalam berkomunikasi dengan teman-temannya, bermain media sosial dan mencari hiburan.
2	GM	Fiki sulit mengendalikan diri untuk tidak memainkan game online (<i>Mobile Legend</i>) pada <i>handphone</i> nya di luar jam pelajaran informatika. Ia mengaku <i>handphone</i> miliknya disita sementara waktu karena kelalaiannya tersebut. Atas kejadian ini, penulis mengindikasikan bahwa 1) Fiki sulit untuk mengendalikan diri saat menggunakan gadget. 2) Fiki diindikasikan mengalami kecanduan

bermain game sampai pada saat jam pelajaran pun ia masih memainkannya. 3) Fiki melakukan pelanggaran aturan yang telah ditentukan.

Adapun pengakuan dari lima orang teman-teman yang lainnya mengatakan bahwa 3 diantaranya mereka langsung mengandalkan internet untuk mengerjakan tugas dan dua lainnya mengatakan berusaha membaca buku terlebih dahulu jika tidak ada solusi baru kemudian menggunakan *gadget* untuk menyelesaikannya. Pada saat melakukan pengamatan di kelas VIII pada jam pelajaran informatika, saya memperhatikan setiap siswa yang diperbolehkan menggunakan *handphone*. Tidak sedikit dari mereka yang membuka aplikasi selain mesin pencari (Google) diantaranya adalah membuka WhatsApp, Instagram dan kamera dari *Handphone* masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi dari wawancara tersebut penulis menyimpulkan bahwa cara pandang siswa kelas VIII terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran memang berbeda-beda. Pada hakikatnya pemakaian *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif bagi siswa. Dampak ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Hasil Akhir Observasi Awal Penelitian

Dampak Positif	1.	<i>Gadget</i> membantu siswa dalam memperoleh informasi dan pengetahuan tambahan selain yang bersumber dari buku paket
	2.	Mempermudah komunikasi
	3.	Membentuk pola pikir siswa serta meningkatkan

kemandirian belajar	
Dampak Negatif	1. Siswa kesulitan dalam mengontrol diri terhadap penggunaan <i>gadget</i> selama pembelajaran
	2. Gangguan konsentrasi yang ditimbulkan <i>gadget</i> menyebabkan siswa malas untuk mengerjakan tugas
	3. Tergantung teknologi
	4. Kecanduan bermain game online.

Sumber: Data Diolah Peneliti

Berdasarkan pemaparan data di atas, penulis menemukan fakta bahwa penggunaan teknologi berupa *gadget* terus meningkat tahun demi tahun dengan segala kelebihan dan kekurangannya di bidang pendidikan. Berdasarkan hal yang telah ditemukan pada penggunaan *gadget* dalam pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Muaro Jambi, penulis tertarik untuk mengangkat judul yaitu Analisis Penggunaan *Gadget* Dalam Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh siswa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Namun, penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa diantaranya adalah kecanduan dan ketergantungan terhadap *gadget* itu sendiri, kesulitan dalam berkonsentrasi, dan sulit mengendalikan diri saat menggunakannya. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah

dijelaskan, dapat dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana penggunaan *gadget* pada pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, adapun tujuan yang diharapkan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* pada pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang penggunaan *gadget* dalam mendukung pembelajaran siswa. Penulisan ini dapat menghasilkan wawasan baru mengenai penggunaan *gadget* dalam mendukung pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi. Selain itu, hasil penulisan ini juga dapat membantu mengisi pengetahuan dan literatur tentang penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Sekolah

Penulisan ini dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dan sekolah untuk membuat kebijakan terkait dengan pemanfaatan *gadget* dan peran keluarga dalam mendukung prestasi akademik siswa.

b. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua dan keluarga penulisan ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* dan memberikan dukungan selama proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengetahuan baru terhadap penelitian yang dilakukan, bagi mahasiswa didik penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penulisan selanjutnya.