

**ABSTRAK**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH**

Yustinus Yoga Yuwono  
Universitas Sanata Dharma  
2023

Makalah ini bertujuan untuk memaparkan: 1) pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa di sekolah; 2) cara memanfaatkan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah. Metode penulisan makalah ini adalah studi pustaka. Teknik analisis dilakukan secara deskriptif. Berdasarkan hasil kajian pustaka dapat ditarik kesimpulan: 1) teknologi pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar. Teknologi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa oleh karena: a) pendekatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif; b) akses yang lebih mudah ke beragam sumber daya pendidikan, seperti video, simulasi, dan materi pembelajaran daring, dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep secara lebih baik; 2) cara memanfaatkan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dapat dilakukan dengan: a) mengintegrasikan *gadget* ke dalam kurikulum secara efektif; b) guru harus merancang pembelajaran yang memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu, seperti menggunakan aplikasi edukasi, sumber daya daring, dan perangkat lunak pembelajaran; c) guru dan sekolah harus terus melacak perkembangan siswa melalui *gadget*, menilai dampaknya, dan membuat perubahan yang diperlukan dalam pendekatan pembelajaran; d) menyediakan sumber daya digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum juga menjadi kunci, seperti *e-book*, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan.

Kata kunci: Teknologi pembelajaran, *gadget*, prestasi belajar.

**ABSTRACT**

**THE INFLUENCE OF GADGET USE ON STUDENT ACHIEVEMENT  
STUDENT LEARNING AT SCHOOL**

Yustinus Yoga Yuwono  
Sanata Dharma University  
2023

*This paper aims to explain: 1) the effect of gadget use on student learning outcomes at school; 2) how to utilize gadgets to improve student learning achievement at school. The method of writing this paper is a literature study. The analysis technique is descriptive. Based on the results of the literature review, the following conclusions can be drawn: 1) learning technology affects learning achievement. Learning technology can improve student achievement because: a) the learning approach becomes more interesting and interactive; b) easier access to various educational resources, such as videos, simulations, and online learning materials, can help students understand concepts better; 2) how to utilize gadgets to improve student learning achievement in schools can be done by: a) integrating gadgets into the curriculum effectively; b) teachers should design lessons that utilize gadgets as tools, such as using educational apps, online resources, and learning software; c) teachers and schools should continuously track students' progress through gadgets, assess their impact, and make necessary changes in learning approaches; d) providing quality and curriculum-appropriate digital resources is also key, such as e-books, learning videos, and educational apps.*

**Keywords:** *Learning technology, gadgets, learning achievement.*