

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Kecerdasan Generasi Alpha di MTs Miftahussalam Demak

Aliyatul Khusna^{1*}, Nopi Nur Khasanah², Kurnia Wijayanti³

¹⁻³ Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

email: aliyakhusna29@gmail.com

Article Info :

Received:

30-11-2025

Revised:

11-12-2025

Accepted:

24-12-2025

Abstract

Advances in digital technology have brought about major changes in the behavior patterns and ways of thinking of the younger generation, including Generation Alpha, who live in a fully digital environment. Uncontrolled use of gadgets can affect children's cognitive, emotional, social, and spiritual aspects. This study analyzes the relationship between gadget use and intelligence levels among Generation Alpha at MTs Miftahussalam Demak. This study uses a quantitative correlation design with a cross-sectional approach. The population consists of 200 students, and the sample consists of 66 Generation Alpha students selected using purposive sampling. The measuring instrument used is a closed questionnaire that has been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using univariate and bivariate analysis with Spearman's rank correlation test at a significance level of 0.05. The results showed that most respondents used gadgets for a short time (<2 hours per day) (47%), while the majority had good (54.5%), fair (37.9%), and poor (7.6%) intelligence levels. Bivariate analysis showed a strong and significant relationship between gadget use and intelligence level ($r = -0.662$; $p = 0.000 < 0.05$). A negative correlation means that the higher the intensity of gadget use, the lower the students' intelligence level.

Keywords: Gadget Use, Intelligence Level, Generation Alpha, Cognitive Development, School Environment.

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam pola perilaku dan cara berpikir generasi muda, termasuk Generasi Alpha, yang hidup dalam lingkungan digital sepenuhnya. Penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat mempengaruhi aspek kognitif, emosional, sosial, dan spiritual anak-anak. Studi ini menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan di kalangan Generasi Alpha di MTs Miftahussalam Demak. Studi ini menggunakan desain kuantitatif korelasi dengan pendekatan cross-sectional. Populasi terdiri dari 200 siswa, dan sampel terdiri dari 66 siswa Generasi Alpha yang dipilih menggunakan sampling purposif. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan analisis univariat dan bivariat dengan uji korelasi rank Spearman pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget dalam waktu singkat (<2 jam per hari) (47%), sementara mayoritas memiliki tingkat kecerdasan baik (54,5%), cukup (37,9%), dan buruk (7,6%). Analisis bivariat menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan ($r = -0.662$; $p = 0.000 < 0.05$). Korelasi negatif berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah tingkat kecerdasan siswa.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Tingkat Kecerdasan, Generasi Alpha, Perkembangan Kognitif, Lingkungan Sekolah.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi merupakan hasil akumulasi pengetahuan manusia yang terus meluas dan berdampak langsung pada perubahan pola hidup masyarakat modern. Salah satu wujud teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah gadget, terutama ponsel pintar yang dilengkapi fitur pencarian informasi, hiburan, komunikasi instan, dan sarana pembelajaran digital. Keberadaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas anak-anak dan remaja, termasuk generasi alpha yang sejak lahir telah bersentuhan dengan teknologi digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga membentuk kebiasaan, cara berpikir, dan pola interaksi sosial penggunanya sejak usia dini (Witarsa et al., 2018).

Daya tarik gadget bagi anak-anak terletak pada desain aplikasi yang interaktif, penggunaan warna cerah, animasi dinamis, serta karakter yang dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna dalam waktu lama. Anak-anak memanfaatkan gadget untuk bermain gim daring, menonton video, maupun mengakses aplikasi pembelajaran yang dikemas secara menarik. Intensitas penggunaan yang tinggi sering kali membuat anak menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar tanpa disadari, sehingga berpotensi menggeser aktivitas fisik, interaksi sosial langsung, dan waktu belajar konvensional. Fenomena ini semakin menguat seiring dengan meningkatnya akses internet dan kemudahan kepemilikan perangkat digital di berbagai lapisan masyarakat (Kumala et al., 2019).

Penggunaan gadget dalam batas wajar sebenarnya dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam melatih kemampuan berpikir strategis, pemecahan masalah, dan koordinasi visual-motorik. Aktivitas digital tertentu mampu merangsang fungsi otak kanan dan meningkatkan kecepatan anak dalam merespons tantangan, terutama ketika didampingi oleh orang tua atau pendidik yang memiliki literasi digital memadai. Peran pendampingan ini menjadi krusial agar anak tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi mampu memanfaatkan teknologi secara kritis dan produktif. Kompetensi literasi digital dari lingkungan terdekat anak turut menentukan apakah gadget berfungsi sebagai sarana penguatan kecerdasan atau justru menjadi faktor risiko perkembangan (Hardiyanti & Alwi, 2022).

Dominasi penggunaan gadget tanpa kontrol menimbulkan berbagai dampak negatif yang lebih kompleks terhadap perkembangan anak. Paparan radiasi layar, minimnya aktivitas fisik, serta kebiasaan duduk dalam waktu lama dapat memicu gangguan kesehatan seperti kelelahan mata, gangguan tidur, dan penurunan kebugaran tubuh. Dari aspek sosial anak yang terlalu fokus pada gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, dan menunjukkan kecenderungan individualistik. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menyebutkan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menurunkan kualitas interaksi sosial anak usia sekolah dasar (Witarsa et al., 2018).

Dampak gadget juga terlihat pada aspek psikologis dan emosional anak, terutama ketika penggunaan layar tidak disesuaikan dengan tahap perkembangan usia. Anak yang terbiasa dengan stimulasi instan dari layar berisiko mengalami penurunan konsentrasi, mudah bosan, serta kesulitan mengelola emosi ketika menghadapi situasi nyata yang membutuhkan kesabaran dan empati. Perkembangan sosial-emosional anak usia dini sangat dipengaruhi oleh durasi screentime, karena interaksi digital tidak sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman sosial langsung. Temuan empiris menunjukkan bahwa waktu layar yang tinggi berkorelasi dengan hambatan perkembangan sosial-emosional anak dalam era digital (Wulandari & Fauziah, 2024).

Aspek kecerdasan anak sendiri tidak dapat dipahami hanya melalui kecerdasan intelektual, melainkan mencakup dimensi emosional, sosial, dan spiritual yang berkembang secara simultan. Teori perkembangan kognitif menegaskan bahwa anak belajar secara optimal melalui interaksi aktif dengan lingkungan, eksplorasi langsung, dan pengalaman sosial yang bermakna. Ketergantungan berlebihan pada gadget berpotensi menghambat proses asimilasi dan akomodasi kognitif yang seharusnya terjadi secara alami pada setiap tahap perkembangan anak. Kerangka ini sejalan dengan pandangan perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya aktivitas konkret dan interaksi nyata dalam membangun struktur berpikir anak (Ibda, 2015).

Penelitian mengenai kecerdasan juga menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan, termasuk pola belajar, kebiasaan media, dan kualitas stimulasi yang diterima anak. Studi meta-analisis terkait kecerdasan menegaskan bahwa variasi kemampuan intelektual tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan dengan konteks pendidikan dan pengalaman belajar individu. Paparan multitasking media yang tinggi terbukti berdampak pada memori kerja dan kemampuan pemrosesan informasi, yang menjadi fondasi penting dalam aktivitas belajar. Temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat memengaruhi fungsi kognitif secara jangka panjang (Giofrè et al., 2022; Hannah Tan Yit Yung et al., 2024).

Realitas penggunaan gadget juga berkaitan dengan faktor sosial ekonomi dan kondisi lingkungan pendidikan anak. Perbedaan latar belakang ekonomi memengaruhi pola akses, durasi screentime, serta kualitas penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah. Anak-anak dari keluarga dengan status ekonomi lebih rendah cenderung memiliki durasi penggunaan layar yang lebih tinggi, terutama pada masa pembelajaran jarak jauh. Situasi ini menegaskan perlunya kajian empiris yang menelaah

hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan generasi alpha secara kontekstual di lingkungan pendidikan tertentu (Lee et al., 2022).

Penggunaan gadget yang tinggi di kalangan generasi alpha menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan kecerdasan anak secara menyeluruh. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget berpotensi kehilangan kesempatan untuk belajar aktif, membangun relasi sosial, dan mengembangkan kemampuan regulasi emosi. Penelitian ini diarahkan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak sebagai representasi lingkungan pendidikan menengah berbasis keagamaan. Tujuan penelitian mencakup identifikasi karakteristik responden, pola penggunaan gadget, tingkat kecerdasan generasi alpha, serta kekuatan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan kecerdasan anak, sehingga diharapkan memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan pengasuhan anak di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan pada satu waktu pengukuran. Penelitian dilaksanakan di MTs Miftahussalam Demak pada bulan Agustus 2025 dengan populasi seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 200 siswa. Sampel penelitian sebanyak 66 siswa ditentukan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan oleh peneliti agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget, sedangkan variabel terikatnya adalah tingkat kecerdasan siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner terstruktur untuk mengukur intensitas dan pola penggunaan gadget serta kuesioner untuk menilai tingkat kecerdasan responden. Analisis data meliputi analisis univariat untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi variabel penelitian, serta analisis bivariat menggunakan uji Rank Spearman dengan tingkat signifikansi 0,05 untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antarvariabel. Seluruh prosedur penelitian telah memperoleh persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian, dan setiap responden telah memberikan persetujuan tertulis melalui *informed consent* sebelum proses pengumpulan data dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Univariat

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 66 responden di MTs Miftahussalam Demak, data mengenai karakteristik responden diperoleh, termasuk usia, jenis kelamin, pendapatan orang tua, dan pekerjaan orang tua, sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Meliputi Usia, Jenis Kelamin, Pendapatan Dan Pekerjaan Orang Tua

Usia	Frekuensi (n)	Presentase (%)
11	1	1,5%
12	51	77,3%
13	12	18%
14	2	3%
Jenis kelamin		
Laki-laki	36	54,5%
Perempuan	30	45,5%
Pekerjaan orang tua		
Asn	6	9,1%
Non asn	60	90,9%
Pendapatan orang tua		
>2,9 juta	37	56,1%
<2,9 juta	29	43,9%
Total	66	100%

Sumber data: data primer yang diolah (2025); n (77)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berumur 12 tahun 51 responden (77,3%) dengan jenis kelamin laki-laki 36 responden (54,5%). Mayoritas pekerjaan orang tua siswa yaitu non ASN 60 responden (90,9%) dengan pendapatan orang tua siswa dengan pendapatan >2,9, 37 responden (56,1%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget Pada Generasi Alpha

Penggunaan gadget	N	(%)
Singkat	31	47%
Sedang	26	39,4%
Berlebih	9	13,6%
Total	66	100%

Sumber data: data primer yang diolah, (2025); n (77)

Berdasarkan tabel 2 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penggunaan gadget berada pada kategori singkat sebanyak 31 responden (47%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Kecerdasan Pada Generasi Alpha

Tingkat kecerdasan	N	(%)
Kurang	5	7,6%
Cukup	25	37,9%
Baik	36	54,5%
Total	66	100%

Sumber data: data primer yang diolah, (2025); n (77)

Berdasarkan tabel 3 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden kategori baik sebanyak 36 responden (54,5%).

Analisa Bivariat

Tabel 4. Analisis Tingkat Keeratan Hubungan Penggunaan Gadget dan Tingkat Kecerdasan Pada Generasi Alpha

Penggunaan gadget	Tingkat kecerdasan			Total	r	P-Value
	Kurang	Cukup	Baik			
Singkat	0	3	28	31	-0,662	0,000
	2	18	6	26		
	3	4	2	9		
Total	5	25	36	66		

Sumber data: data primer yang diolah, (2025); n (77)

Berdasarkan tabel 4 hasil uji *Rank Spearman* diperoleh nilai *Sig* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *r* = -0,662 dan arah korelasi negatif. Nilai *Sig* sebesar $0,000 < 0,05$ bermakna hipotesis penelitian diterima. Sedangkan nilai *r* = -0,662 yang berarti mempunyai hubungan yang kuat. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan mengenai penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak dengan nilai koefisien -0,662 yang berarti penggunaan gadget mempunyai hubungan yang kuat dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak. Arah hubungan yang negatif yang mengindikasi semakin tinggi nilai penggunaan gadget maka semakin rendah tingkat kecerdasan, begitu pula sebaliknya.

Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan gadget pada siswa generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak didominasi oleh durasi yang relatif terkendali. Sebanyak 31 responden atau 47% menggunakan gadget kurang dari 2 jam per hari, diikuti 26 responden atau 39,4% dengan durasi 2–3 jam per hari, sementara hanya 9 responden atau 13,6% yang menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari. Distribusi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat penggunaan yang moderat dan belum sepenuhnya mengarah pada pola adiktif. Temuan ini memberikan gambaran awal bahwa lingkungan sekolah dan keluarga masih memiliki peran dalam mengontrol intensitas penggunaan gadget pada anak usia remaja awal (Yusuf et al., 2024; Devianti et al., 2023).

Durasi penggunaan gadget yang relatif rendah hingga sedang pada mayoritas responden sejalan dengan pandangan bahwa waktu layar yang terbatas tidak selalu berdampak buruk terhadap perkembangan anak. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan layar di bawah dua jam per hari masih memberi ruang yang cukup bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas belajar, bermain secara fisik, dan berinteraksi sosial secara langsung. Dalam rentang waktu tersebut gadget cenderung berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran dan hiburan tanpa menggeser peran pengalaman nyata dalam proses perkembangan. Kondisi ini memperkuat argumen bahwa pengelolaan durasi penggunaan gadget menjadi faktor kunci dalam menentukan dampaknya terhadap kecerdasan anak (Mulyanti et al., 2024; Sofiana et al., 2023).

Meskipun demikian, keberadaan kelompok responden dengan durasi penggunaan gadget lebih dari tiga jam per hari tetap menjadi perhatian penting. Paparan layar yang berkepanjangan berpotensi memengaruhi fungsi kognitif anak, terutama pada aspek memori kerja, konsentrasi, dan kemampuan berbahasa. Studi mengenai multitasking digital menunjukkan bahwa paparan stimulus digital secara intens dapat mengalihkan fokus otak dari proses berpikir mendalam menuju respons cepat yang dangkal. Kondisi ini berisiko menurunkan kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian dan mengolah informasi kompleks dalam kegiatan belajar (Hannah Tan Yit Yung et al., 2024; Romadhon et al., 2025).

Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menghambat proses belajar yang bersifat aktif dan konstruktif. Teori perkembangan kognitif menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan, eksplorasi, dan pemecahan masalah nyata. Ketika sebagian besar waktu anak tersita pada layar, kesempatan untuk mengalami proses tersebut menjadi berkurang. Situasi ini dapat berdampak pada keterlambatan perkembangan berpikir logis dan pemahaman konsep abstrak pada usia sekolah (Ibda, 2015; Permata et al., 2023).

Implikasi penggunaan gadget juga terlihat pada ranah sosial dan emosional anak. Anak yang menghabiskan waktu lebih lama dengan gadget cenderung memiliki intensitas interaksi tatap muka yang lebih rendah, sehingga kesempatan untuk melatih empati, kerja sama, dan keterampilan komunikasi menjadi terbatas. Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dan penurunan kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar. Dampak ini tidak hanya memengaruhi relasi dengan teman sebaya, tetapi juga berpotensi membentuk pola perilaku individualistik pada masa remaja (Witarsa et al., 2018; Wulandari & Fauziah, 2024).

Aspek kesehatan fisik dan psikologis turut menjadi bagian dari konsekuensi penggunaan gadget yang tidak seimbang. Durasi layar yang panjang berkaitan dengan gangguan tidur akibat paparan cahaya biru yang memengaruhi ritme sirkadian, serta keluhan kelelahan mata dan penurunan aktivitas fisik. Penurunan kualitas tidur dan aktivitas fisik secara tidak langsung dapat memengaruhi kesiapan belajar dan stabilitas emosi anak di sekolah. Beberapa penelitian juga mengaitkan penggunaan gadget berlebih dengan peningkatan risiko masalah emosional dan perilaku pada remaja (Kurniawan et al., 2025; Kumala et al., 2019).

Temuan penelitian ini juga perlu dipahami dengan mempertimbangkan faktor lingkungan sosial dan ekonomi keluarga. Akses terhadap gadget dan pola penggunaannya sering kali dipengaruhi oleh latar belakang ekonomi, pengawasan orang tua, serta kebiasaan belajar di rumah. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa anak dari keluarga dengan kondisi ekonomi tertentu cenderung memiliki durasi screentime yang lebih tinggi, terutama ketika pengawasan orang tua terbatas. Hal ini menegaskan bahwa pengendalian penggunaan gadget tidak dapat dilepaskan dari peran keluarga dan sistem pendukung di sekitar anak (Lee et al., 2022; Mauzifa, 2024).

Penggunaan gadget pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak berada pada spektrum yang bervariasi dan memiliki implikasi yang berbeda terhadap perkembangan kecerdasan. Pola

penggunaan yang terkendali cenderung mendukung keseimbangan antara aktivitas digital dan pengalaman belajar nyata, sedangkan penggunaan yang berlebihan berpotensi menghambat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Kondisi ini memperkuat pentingnya pendampingan literasi digital oleh orang tua dan guru agar anak mampu menggunakan gadget secara bijak dan proporsional. Upaya edukatif dan preventif mengenai bahaya kecanduan gadget menjadi langkah strategis untuk menjaga kualitas perkembangan generasi alpha di era digital (Hardiyanti & Alwi, 2022).

Tingkat Kecerdasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak berada pada kategori tingkat kecerdasan baik sebanyak 36 responden (54,5%), diikuti kategori cukup 25 responden (37,9%), dan kategori kurang 5 responden (7,6%). Distribusi ini menggambarkan bahwa secara umum peserta didik memiliki kapasitas kognitif yang berkembang secara positif, tercermin dari kemampuan memahami materi pelajaran, mengingat informasi penting, serta menyelesaikan persoalan akademik dan nonakademik secara memadai. Kondisi tersebut mencerminkan adanya potensi intelektual yang relatif stabil pada jenjang pendidikan menengah pertama berbasis madrasah. Gambaran ini sejalan dengan pandangan bahwa kecerdasan anak dipengaruhi oleh pengalaman belajar, lingkungan sosial, serta kualitas stimulasi yang diterima sejak usia dini (Ibda, 2015).

Tingkat kecerdasan yang tergolong baik pada sebagian besar responden juga dapat dipahami melalui pendekatan kecerdasan sebagai kemampuan multidimensional. Kecerdasan tidak semata-mata direpresentasikan oleh kemampuan logis atau akademik, melainkan mencakup dimensi emosional, sosial, spiritual, dan kemampuan adaptasi dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang mampu mengelola emosi, bekerja sama dengan teman sebaya, serta menunjukkan empati dan tanggung jawab sosial memiliki peluang lebih besar untuk berkembang secara utuh. Perspektif ini memperkuat gagasan bahwa kecerdasan bersifat holistik dan berkembang melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya (Permata et al., 2023).

Perkembangan kecerdasan generasi alpha juga tidak terlepas dari tahap perkembangan kognitif yang mereka alami. Pada usia sekolah menengah pertama, anak berada pada fase transisi menuju kemampuan berpikir abstrak, penalaran logis, dan refleksi diri yang lebih matang. Proses ini sangat dipengaruhi oleh aktivitas belajar yang menuntut pemecahan masalah, diskusi, dan pengalaman sosial yang bermakna. Kerangka perkembangan kognitif menegaskan bahwa stimulasi yang tepat akan memperkuat struktur berpikir anak dan mendukung kematangan intelektualnya (Ibda, 2015).

Di sisi lain, perkembangan kecerdasan tidak dapat dilepaskan dari kebiasaan anak dalam menggunakan teknologi digital. Penggunaan gadget yang terkontrol berpotensi mendukung proses belajar melalui akses informasi dan media edukatif, namun intensitas yang tinggi tanpa pengawasan dapat mengganggu konsentrasi dan daya ingat. Multitasking media digital berhubungan dengan penurunan kinerja memori kerja, yang merupakan komponen penting dalam proses belajar dan pemecahan masalah. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas penggunaan gadget lebih menentukan dibandingkan sekadar frekuensi penggunaannya (Hannah Tan Yit Yung et al., 2024).

Aspek sosial dan emosional juga menjadi bagian penting dalam pembentukan kecerdasan anak generasi alpha. Anak yang terlalu banyak terpapar layar berisiko mengalami hambatan dalam interaksi sosial, berkurangnya kepekaan emosional, serta kesulitan membangun relasi interpersonal yang sehat. Kondisi tersebut dapat berdampak pada perkembangan kecerdasan emosional yang berperan besar dalam keberhasilan akademik dan penyesuaian diri. Sejumlah penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara durasi screentime dengan perkembangan sosial-emosional anak, terutama ketika penggunaan gadget menggantikan interaksi langsung (Wulandari & Fauziah, 2024; Witarsa et al., 2018).

Lingkungan keluarga dan sekolah memegang peranan strategis dalam mendukung tingkat kecerdasan anak. Pola pengasuhan yang hangat, konsisten, dan disertai pengawasan terhadap penggunaan gadget membantu anak mengembangkan disiplin diri serta motivasi belajar. Dukungan sekolah melalui iklim pembelajaran yang mendorong diskusi, berpikir kritis, dan interaksi positif antar siswa turut memperkuat kapasitas intelektual dan emosional anak. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menekankan pentingnya sinergi antara kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual dalam menunjang pemahaman dan keberhasilan belajar (Paulina & Janrosi, 2023).

Faktor sosial ekonomi juga berkontribusi terhadap variasi tingkat kecerdasan anak melalui perbedaan akses terhadap sumber belajar dan pola penggunaan gadget. Anak dari keluarga dengan pendapatan lebih rendah cenderung memiliki durasi penggunaan layar yang lebih tinggi, yang berpotensi memengaruhi kualitas perkembangan kognitif dan emosional. Situasi ini menuntut perhatian lebih dari institusi pendidikan dan keluarga agar gadget tidak menjadi satu-satunya sarana aktivitas anak di rumah. Penelitian sebelumnya menegaskan adanya hubungan antara kondisi ekonomi, screen time, dan perkembangan anak usia sekolah (Lee et al., 2022; Kumala et al., 2019).

Tingginya proporsi siswa dengan tingkat kecerdasan baik menunjukkan bahwa generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak memiliki potensi berkembang menjadi individu yang adaptif dan produktif. Potensi tersebut akan semakin optimal apabila penggunaan gadget diarahkan secara edukatif, diimbangi dengan aktivitas belajar aktif, interaksi sosial yang sehat, serta penguatan literasi digital. Tanpa pengelolaan yang tepat, penggunaan gadget berlebihan berisiko memicu penurunan fungsi kognitif, emosional, dan perilaku, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai penelitian tentang kecanduan gadget dan fenomena penurunan kualitas berpikir pada generasi muda (Mulyanti et al., 2024).

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Kecerdasan pada Generasi Alpha

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi Rank Spearman sebesar $r = -0,662$ dengan signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan peserta didik. Arah korelasi negatif mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka kecenderungan tingkat kecerdasan anak semakin rendah, dan sebaliknya. Hubungan yang kuat ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukan sekadar fenomena kebiasaan, tetapi memiliki implikasi nyata terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia sekolah.

Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dalam durasi panjang dapat berdampak pada penurunan fungsi kognitif, termasuk konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir logis dan reflektif (Paulina & Janrosl, 2023). Anak-anak yang terbiasa terpapar stimulus cepat dari layar cenderung mengalami kesulitan mempertahankan perhatian dalam aktivitas belajar yang membutuhkan fokus berkelanjutan. Kondisi ini berpotensi menggeser aktivitas edukatif yang bersifat konstruktif, seperti membaca dan berdiskusi, yang berperan penting dalam pembentukan kecerdasan intelektual. Dampak serupa juga ditemukan pada aspek emosional dan sosial, ketika penggunaan gadget mengurangi intensitas interaksi langsung dengan lingkungan sekitar (Sofiana et al., 2023).

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil studi Retni et al. (2023) yang melaporkan adanya hubungan negatif yang kuat antara penggunaan gadget dan kecerdasan dengan nilai korelasi $r = -0,620$ dan signifikansi $p < 0,05$. Kesamaan arah dan kekuatan hubungan ini memperkuat argumen bahwa intensitas penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kecerdasan anak secara signifikan. Penelitian Mulyanti et al. (2024) turut mendukung hasil ini dengan menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan gadget dan kecerdasan emosional remaja. Hal ini mengindikasikan bahwa dampak gadget tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi emosional yang menjadi bagian integral dari kecerdasan anak.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya interaksi aktif anak dengan lingkungan nyata dalam membangun struktur berpikir. Anak usia sekolah berada pada fase operasional konkret, di mana pengalaman langsung dan aktivitas fisik memiliki peran penting dalam proses belajar. Ketergantungan berlebihan pada gadget berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi nyata yang dibutuhkan dalam perkembangan kognitif optimal. Pandangan ini sejalan dengan Ibda (2015) yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar yang dialami secara langsung.

Teori Cognitive Load memberikan penjelasan tambahan terkait mekanisme penurunan kecerdasan akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Kapasitas otak manusia dalam memproses informasi bersifat terbatas, sehingga paparan stimulus visual dan auditori yang berlebihan dapat membebani memori kerja. Aktivitas multitasking digital, seperti berpindah cepat antar aplikasi, menonton video sambil bermain gim, atau mengakses media sosial secara simultan, berpotensi

mengganggu proses penyimpanan informasi jangka panjang. Kondisi ini selaras dengan temuan Hannah Tan Yit Yung et al. (2024) yang menunjukkan penurunan kinerja memori kerja akibat multitasking media.

Dampak penggunaan gadget juga berkaitan erat dengan aspek sosial anak, terutama dalam kemampuan berinteraksi dan membangun relasi. Penelitian Witarsa et al. (2018) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berhubungan dengan penurunan kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget cenderung memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk berlatih empati, kerja sama, dan komunikasi interpersonal. Hambatan dalam perkembangan sosial ini pada akhirnya dapat memengaruhi kecerdasan emosional dan kemampuan adaptasi anak di lingkungan sekolah.

Aspek kesehatan fisik dan gaya hidup juga menjadi faktor pendukung yang memperkuat hubungan antara penggunaan gadget dan kecerdasan. Penelitian Kumala et al. (2019) menemukan bahwa durasi penggunaan gadget berhubungan dengan rendahnya aktivitas fisik dan pola makan yang kurang sehat pada remaja. Aktivitas fisik memiliki peran penting dalam mendukung fungsi otak dan konsentrasi belajar, sehingga penurunan aktivitas ini berpotensi memengaruhi performa kognitif anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa dampak gadget bersifat multidimensional, melibatkan interaksi antara faktor fisik, kognitif, dan sosial.

Faktor lingkungan keluarga dan sosial ekonomi juga turut memengaruhi pola penggunaan gadget pada anak. Lee et al. (2022) menunjukkan bahwa anak-anak dari keluarga dengan status ekonomi lebih rendah cenderung memiliki durasi screen time yang lebih tinggi. Pola ini berpotensi memperbesar risiko dampak negatif gadget terhadap perkembangan kecerdasan, terutama ketika pengawasan orang tua terbatas. Temuan ini relevan dengan pentingnya peran keluarga dalam membentuk kebiasaan digital anak, sebagaimana ditegaskan dalam kajian pengasuhan generasi alpha (Yusuf et al., 2024; Devianti et al., 2023).

Hasil penelitian ini tidak menafikan potensi positif gadget apabila digunakan secara tepat dan terarah. Gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif melalui buku digital, media interaktif, dan permainan edukatif yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir anak. Pemanfaatan teknologi yang berbasis multiple intelligence terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik belajar siswa (Permata et al., 2023). Hal ini menegaskan bahwa dampak gadget sangat ditentukan oleh tujuan penggunaan, durasi, serta kualitas pendampingan dari orang tua dan guru (Hardiyanti & Alwi, 2022).

Pemanfaatan gadget juga perlu diselaraskan dengan nilai-nilai karakter dan budaya sekolah. Sejarah dan peran lembaga pendidikan MTs sebagai ruang pembentukan akhlak dan intelektualitas menuntut adanya pengelolaan teknologi yang bijak (Mauzifa, 2024). Peningkatan kesadaran siswa mengenai bahaya kecanduan gadget menjadi langkah strategis dalam menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan perkembangan kecerdasan (Sinta & Sari, 2025). Fenomena seperti brain rot pada generasi alpha menunjukkan urgensi pengendalian penggunaan gadget agar tidak menghambat fungsi kognitif jangka panjang (Romadhon et al., 2025).

Penggunaan gadget memiliki hubungan yang kuat dan signifikan dengan tingkat kecerdasan generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak. Hubungan negatif yang ditemukan menunjukkan perlunya upaya pengendalian penggunaan gadget secara sistematis melalui kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Pendampingan literasi, penguatan aktivitas membaca, serta pengasuhan yang adaptif terhadap karakteristik generasi alpha menjadi strategi penting dalam memaksimalkan manfaat teknologi tanpa mengorbankan perkembangan kecerdasan anak (Afifyudin et al., 2024). Dengan pengelolaan yang tepat, gadget dapat bertransformasi dari faktor risiko menjadi sarana pendukung pembelajaran dan pengembangan kecerdasan yang seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, mayoritas responden merupakan siswa dengan usia 12 tahun yang berjenis kelamin laki-laki, dengan latar belakang orang tua yang bekerja sebagai non-ASN dan memiliki pendapatan lebih dari 2,9 juta perbulan. Sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam kategori singkat (<2 jam/hari), meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan. Tingkat kecerdasan siswa generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak Sebagian besar berada pada kategori baik, dengan aspek kecerdasan spiritual memiliki nilai rata-rata tertinggi, sedangkan kecerdasan sosial menunjukkan nilai terendah. Dari hasil analisis Rank Spearman diperoleh koefisien korelasi (r) = -0,662 dan nilai signifikansi (p) = 0,000 < 0,05. Ini menunjukkan

bahwa hipotesis H1 diterima, yaitu ada hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak, dengan Arah hubungan yang negatif menandakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah tingkat kecerdasan anak, dan sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyudin, M. S., Fitriani, R. A., Martariyana, F., Risqi, M. N., Umami, N. R. W., & Ambarwati, E. Y. (2024). Pendampingan Literasi Membaca Pada Generasi Alpha Di Desa Muneng Kecamatan Purwoasri. *Aktualisasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 48-54. <https://doi.org/10.30762/akdimas.v2i2.4012>.
- Devianti, R., Ningrum, S., Kencana, R., Siswanto, I., & Amalia, N. (2023). Parenting Anak Berkualitas Di Generasi Alpha. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 88-96. <https://doi.org/10.51544/sentra.v2i2.4236>.
- Giofrè, D., Allen, K., Toffalini, E., & Caviola, S. (2022). The Impasse on Gender Differences in Intelligence: a Meta-Analysis on WISC Batteries. *Educational Psychology Review*, 34(4), 2543–2568. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09705-1>.
- Hannah Tan Yit Yung, Mohamad Azhari Abu Bakar, Kartini Abd Ghani, & Ida Juliana Hutashut. (2024). Digital Juggling: How Media Multitasking Affects Working Memory Performance Among University Students. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 10(2), 73–86. <https://doi.org/10.33736/jcshd.7678.2024>.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1). <https://doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>.
- Kumala, A. M., Margawati, A., & Rahadiyanti, A. (2019). Hubungan antara durasi penggunaan alat elektronik (gadget), aktivitas fisik dan pola makan dengan status gizi pada remaja usia 13-15 tahun. *Journal of Nutrition College*, 8(2), 73-80. <https://doi.org/10.14710/jnc.v8i2.23816>.
- Kurniawan, V. E., Anggraini, R. D., & Kristiana, I. (2025). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosi Dan Perilaku Remaja. *Prima Wiyata Health*, 6(1), 40-48. <https://doi.org/10.60050/pwh.v6i1.83>.
- Lee, S., Kim, S., Suh, S., Han, H., Jung, J., Yang, S., & Shin, Y. (2022). Relationship between screen time among children and lower economic status during elementary school closures due to the coronavirus disease 2019 pandemic. *BMC Public Health*, 22(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-12559-5>.
- Mauzifa. (2024). History of the Mts Al-Inthisor Educational Institution Bendega Tanjung Karang Sekarbela Mataram City, West Nusa Tenggara. *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61166/ahnaf.v1i1.9>.
- Mulyadi, A. (2018). Terapi Murottal Terhadap Perubahan Tekanan Darah Pada Lansia Penderita Hipertensi Di Panti Sosial Rehabilitasi Lanjut Usia Mulia Dharma Kabupaten Kubu Raya. *ProNers*, 3(1). <https://doi.org/10.26418/jpn.v3i1.30431>.
- Mulyanti, A., Dolifah, D., & Rahmat, D. Y. (2024). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 7(1), 149–156. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v7i1.160>.
- Paulina, P., & Janrosi, V. S. E. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual Dan Kecerdasan Intelektual Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(3), 440–448. <https://doi.org/10.33884/scientiajournal.v5i3.7642>.
- Permata, K. I., Salsabilla, R., & Ali, M. S. (2023). Multiple Intelligence-based Instruction to Increase Students' Intrinsic Motivation in Learning English. *Applied Research on English Education (AREE)*, 1(1), 48. <https://doi.org/10.26714/aree.1.1.2023.48-59>.
- Romadhon, F. F., Hidayaturrohman, N. N., Abdilah, R. R., Faqihuddin, F. A., Muflih, A. A., & Syafitri, L. L. N. H. (2025). Fenomena Brain Rot Pada Siswa Generasi Alpha di Indramayu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 275-294. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34269>.

- Sinta, T. B., & Sari, N. L. (2025). Peningkatan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan gadget bagi generasi Alpha. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 4(3), 347-352. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.141>.
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. oktavianti. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.
- 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. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>.
- Wulandari, H., & Fauziah, J. (2024). Pengaruh Waktu Penggunaan Layar (Screentime) Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini: Menelusuri Dampak Era Digital. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 407-412. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13763752>.
- Yusuf, W. O. Y. H., Bustaming, W. W., Rahmatia, F., Zanurhaini, Z., Salawati, A. N., Yeni, Y., ... & Maliati, M. (2024). Pengasuhan Ideal Bagi Generasi Alpha. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(1), 32-45. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i1.105>.