
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 10 No. 1 (2025): June
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.12010

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

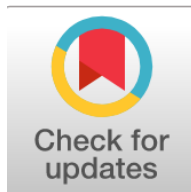
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Dampak Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Larangan Sidoarjo: The Impact of Gadget Usage Intensity on The Learning Outcomes of Sixth Grade Students at SDN Larangan Sidoarjo

Nadiyyah Rosyidah, 12nadiyyahrosyi@umsida.ac.id (*)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indrakurniawan, machfulindra.k@umsida.ac.id

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

Penelitian ini mengkaji dampak penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar. Di era digital saat ini, gawai menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa, berfungsi sebagai alat belajar sekaligus sumber hiburan. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek utama adalah lima siswa kelas VI SDN Larangan Sidoarjo yang dipilih berdasarkan kepemilikan gawai pribadi dan penggunaan lebih dari dua jam per hari. Guru dan orang tua berperan sebagai subjek pendukung. Temuan menunjukkan intensitas penggunaan gawai menghasilkan dampak yang beragam. Sebagian siswa memanfaatkannya secara efektif untuk belajar dan meraih hasil akademik yang baik, sementara lainnya mengalami penurunan konsentrasi dan partisipasi akibat penggunaan berlebihan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam membimbing serta mengatur penggunaan gawai penting untuk mengoptimalkan manfaat sekaligus meminimalkan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Published date: 2025-06-19

Pendahuluan

Gawai merupakan salah satu produk teknologi modern yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi, pendidikan, hiburan, hingga dunia kerja. Secara umum, gawai dapat diartikan sebagai perangkat elektronik yang dirancang untuk mempermudah aktivitas harian, contohnya smartphone, tablet, dan televisi. Gawai mencakup berbagai perangkat, tidak terbatas pada alat komunikasi saja, tetapi juga alat lain yang mendukung berbagai kebutuhan manusia [1]. Penggunaan gawai dapat memberikan berbagai dampak, baik yang bersifat positif maupun negatif. Gawai memudahkan akses informasi, memperlancar komunikasi, dan mendukung kegiatan belajar serta pekerjaan, terutama di sisi positifnya. Namun, penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan kesehatan, dan menurunnya kualitas interaksi sosial secara langsung [2]. Sehingga, penggunaan gawai perlu dikelola secara bijak agar manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal tanpa menimbulkan dampak yang merugikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, kesadaran dalam menggunakan gawai secara seimbang menjadi hal yang semakin penting, khususnya untuk menjaga harmoni antara kehidupan digital dan interaksi sosial di dunia nyata.

Gawai kini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran, dan sumber informasi, gawai semakin banyak digunakan, khususnya di kalangan anak-anak [3]. Meski demikian, penggunaan gawai oleh anak-anak sering menimbulkan dilema, karena manfaat dan risikonya sangat bergantung pada bagaimana dan seberapa sering alat tersebut digunakan. Apabila dimanfaatkan secara bijak dan berada di bawah pengawasan orang tua, gawai dapat

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

berperan positif dalam mendukung proses belajar dan perkembangan anak. Gawai memiliki sejumlah fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu anak mendapatkan informasi pembelajaran, menjadi pengingat tugas, serta menyampaikan berbagai informasi [4]. Selain itu, gawai juga mempermudah komunikasi dan dapat memperkuat hubungan sosial. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gawai secara tepat sangat diperlukan agar manfaatnya bisa diperoleh secara optimal tanpa menimbulkan dampak negatif.

Gawai merupakan perangkat elektronik portabel yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pekerjaan [5]. Sebagai perpanjangan kemampuan manusia atau media extensions, gawai mampu meningkatkan kapasitas kognitif, sensorik, dan sosial penggunaannya, sehingga mempermudah akses terhadap informasi secara cepat dan efisien. Beberapa jenis gawai yang umum digunakan saat ini antara lain smartphone, tablet, smartwatch, laptop, serta perangkat e-book. Berdasarkan hasil penelitian, lebih dari 80% anak usia sekolah dasar sudah memiliki akses terhadap gawai, menunjukkan betapa pentingnya peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari [6]. Walaupun gawai menawarkan banyak manfaat, seperti mempermudah pembelajaran dan komunikasi, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai tantangan, termasuk kecanduan digital dan dampak negatif lainnya. Sehingga diperlukan pengawasan serta pengelolaan yang bijak dalam penggunaannya.

Gawai merujuk pada berbagai jenis perangkat elektronik, seperti handphone, laptop, dan tablet PC [7]. Kebiasaan penggunaan gawai di kalangan anak-anak seringkali dipengaruhi oleh perilaku orang tua. Anak-anak cenderung meniru pola penggunaan gawai yang dilakukan oleh orang tuanya. Ketika orang tua aktif menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, anak pun terbiasa menggunakannya, yang kemudian berisiko menimbulkan ketergantungan. Kecanduan gawai pada anak-anak biasanya mulai berkembang pada usia 8 hingga 18 tahun [8]. Ketergantungan ini dapat memberikan dampak negatif terhadap pencapaian akademik anak, karena waktu belajar mereka dapat terganggu, interaksi sosial menjadi berkurang, dan konsentrasi dalam proses pembelajaran pun menurun. Maka, penting bagi orang tua untuk tidak hanya mengawasi, tetapi juga mengatur waktu dan cara anak-anak dalam menggunakan gawai, agar penggunaannya tetap seimbang dan tidak menghambat perkembangan mereka, baik secara akademik maupun sosial.

Smartphone atau handphone merupakan jenis gawai yang paling sering digunakan oleh anak-anak [9]. Berbagai perangkat digital yang tersedia, smartphone menjadi alat yang paling umum dimanfaatkan siswa untuk mencari informasi dalam kegiatan belajar. Hal ini karena smartphone mudah diakses kapan saja dan di mana saja berkat dukungan koneksi internet. Meski begitu, penggunaan gawai oleh anak-anak tidak selalu membawa dampak positif. Sebagian dari mereka masih mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia. Walaupun beberapa konten bersifat edukatif, konten tersebut kerap mengganggu konsentrasi dan menurunkan semangat anak dalam menjalankan aktivitas yang lebih bermanfaat.

Penggunaan smartphone di kalangan siswa sekolah dasar menunjukkan dampak yang cukup beragam. Banyak siswa cenderung memanfaatkannya untuk hal-hal di luar kegiatan belajar, seperti bermain game daring dan mengakses media sosial [10]. Kebiasaan ini berdampak pada berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, dan melemahnya minat baca, karena siswa lebih sering mencari jawaban secara instan lewat internet. Intensitas penggunaan smartphone yang berlebihan juga dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis, padahal keterampilan ini sangat penting di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Meskipun demikian, smartphone tetap memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar, seperti memberi akses ke materi yang lebih beragam dan mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif

seperti e-learning. Sehingga, peran guru dan orang tua menjadi sangat krusial dalam membimbing anak agar dapat memanfaatkan teknologi secara tepat dan memberi dampak positif bagi perkembangan mereka [11].

Penggunaan handphone atau smartphone di kalangan siswa sekolah dasar memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana perangkat tersebut digunakan. Berdasarkan pandangan teori konstruktivisme dari Piaget, teknologi termasuk gawai dapat menjadi sarana yang mendukung proses pembelajaran apabila dimanfaatkan untuk mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah. Penggunaan aplikasi edukatif interaktif dan video pembelajaran dinilai dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mendalam [12]. Namun, teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory) yang dikembangkan oleh Sweller menekankan bahwa penggunaan gawai yang tidak terarah justru berpotensi menimbulkan gangguan konsentrasi, mengurangi durasi belajar yang efektif, serta menurunkan fokus siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu penyebab utamanya adalah durasi penggunaan yang terlalu lama, terutama ketika penggunaan gawai melebihi dua jam per hari.

Intensitas penggunaan gawai mencakup beberapa aspek, yaitu: perhatian (attention), yakni sejauh mana minat individu terhadap suatu aktivitas; penghayatan (comprehension), yaitu tingkat usaha individu dalam memahami dan menyerap informasi sebagai pengetahuan; durasi (duration), atau lamanya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gawai; serta frekuensi (frequency), yakni seberapa sering aktivitas tersebut dilakukan secara berulang [13].

Hasil belajar sendiri merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, dan dapat diukur melalui berbagai dimensi, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor [14]. Kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan informasi. Dimensi afektif mencakup sikap, minat, dan nilai yang dimiliki siswa terhadap materi pembelajaran, sedangkan dimensi psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik yang tampak melalui tindakan nyata, seperti kemampuan motorik dan koordinasi, yang diperoleh melalui praktik langsung. Ketiga dimensi ini menjadi indikator penting dalam mengevaluasi hasil belajar siswa secara menyeluruh, khususnya di jenjang sekolah dasar. Menurut Benyamin dalam [15] menjelaskan bahwa untuk menyusun ketiga dimensi tersebut dikelompokkan berdasarkan jenjang dari yang mudah hingga sukar.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VI pada Jumat, 6 Desember 2024, menunjukkan bahwa sebagian dari mereka menggunakan handphone atau smartphone untuk kegiatan belajar. Namun, ada pula yang memanfaatkannya untuk hal-hal di luar pembelajaran. SDN Larangan Sidoarjo, terlihat pola yang cukup mencolok dalam durasi penggunaan handphone oleh siswa. Sebagian besar siswa menghabiskan waktu sekitar 2 hingga 6 jam per hari dengan perangkat tersebut, namun mayoritas waktu tersebut dihabiskan untuk bermain game dan membuka aplikasi hiburan lainnya dibandingkan untuk belajar. Meskipun materi pelajaran telah diberikan di dalam kelas untuk mendukung pencapaian akademik, minat siswa lebih sering teralihkan oleh hiburan digital, yang menjadi perhatian tersendiri. Waktu belajar yang seharusnya digunakan untuk memperdalam pemahaman justru terbuang pada aktivitas seperti bermain game, menonton video, atau berselancar di media sosial. Akibatnya, siswa tidak hanya kehilangan peluang untuk mengembangkan potensi akademik, tetapi juga menunjukkan penurunan konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis—dua aspek penting dalam proses perkembangan mereka. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh dampak dari penggunaan handphone yang berlebihan terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

Penggunaan gawai (handphone atau smartphone) di kalangan siswa sekolah dasar menjadi perhatian penting, terutama kaitan dengan dampaknya terhadap hasil belajar. Sebagian besar aktivitas siswa dalam menggunakan gawai dilakukan di lingkungan rumah. Hal ini dikarenakan di rumah, siswa memiliki lebih banyak kebebasan dalam mengakses perangkat mereka dibandingkan di sekolah. Maka peran orang tua dalam mengawasi serta membimbing anak dalam penggunaan gawai menjadi sangat penting. Pengawasan ini tidak hanya mencakup durasi penggunaan, tetapi juga konten yang diakses oleh anak-anak agar tetap sesuai dengan usia dan kebutuhan pembelajaran mereka.

Penggunaan gawai oleh siswa di lingkungan sekolah umumnya masih dibatasi. Meski begitu, dalam situasi tertentu, beberapa sekolah memberikan izin kepada siswa untuk membawa gawai guna menunjang proses belajar. SDN Larangan Sidoarjo merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kebijakan tersebut. Kepala sekolah memutuskan untuk mengizinkan siswa membawa gawai sebagai langkah untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Kebijakan ini dilandasi pemikiran bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara positif sebagai alat bantu belajar, seperti mencari informasi, mengakses materi secara daring, dan mengikuti kegiatan digital lainnya. Setelah kebijakan diterapkan, pihak sekolah menyerahkan keputusan akhir kepada orang tua, apakah mereka akan mengizinkan anaknya membawa gawai ke sekolah atau tidak. Hal ini menandakan bahwa tanggung jawab dalam mengawasi penggunaan gawai tidak hanya berada di tangan sekolah, tetapi juga menjadi bagian dari peran orang tua. Melalui kebijakan ini, orang tua diharapkan mampu mempertimbangkan baik manfaat maupun risiko penggunaan gawai oleh anak-anak mereka, baik di rumah maupun saat berada di sekolah. Kebijakan semacam ini masih tergolong jarang diterapkan di tingkat sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari intensitas penggunaan gawai tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dampak dari penggunaan gawai bisa jadi dampak positif dan negatif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai hubungan antara penggunaan teknologi dan efektivitas pembelajaran, serta untuk memberikan rekomendasi strategis bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar agar dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Harapan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan gawai, khususnya handphone yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai dalam proses pembelajaran, termasuk pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dengan temuan yang didapat, diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan orang

tua mengenai cara memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mendukung hasil belajar, sambil mengurangi potensi distraksi yang bisa mengganggu fokus belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih optimal di era digital ini.

Metode

Penelitian ini, menggunakan penelitian metode kualitatif deskriptif, dengan cara mendeskripsikan secara rinci dan jelas dari fokus yang akan diteliti. Metode ini meneliti objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai

instrumen kunci, teknik pengumpulan data secara triangulasi, analisis data induktif dan hasil penelitian [16]. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara mendalam dalam konteks alami. Subjek penelitian merupakan data informasi yang diperoleh selama proses penelitian. Subjek dipilih dalam penelitian ini merupakan subjek sekunder dan primer. Subjek primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Larangan Sidoarjo. Dari 22 partisipan, dipilih 5 subjek primer yang memenuhi kriteria berikut: memiliki gawai pribadi serta menggunakan gawai minimal 2 jam per hari, dan guru kelas VI SDN Larangan Sidoarjo. Subjek sekunder penelitian ini adalah 5 orang tua dari subjek primer dan hasil belajar siswa dari guru kelas VI SDN Larangan Sidoarjo, serta data pendukung berupa literature.

Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi sumber data dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi berdasarkan sumber data penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Larangan Sidoarjo, guru kelas, dan orang tua. Wawancara dilakukan untuk menggali data mengenai intensitas penggunaan gawai siswa dalam proses belajar di sekolah, data tersebut diperoleh dari guru kelas VI SDN Larangan Kecamatan Candi, Sidoarjo serta melihat secara langsung dengan melakukan observasi serta mengamati data dokumen seperti hasil belajar, dan foto kegiatan sebagai pendukung. Ketiga teknik tersebut dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis data interaksi, yaitu terdiri dari reduksi data, display data, dan verifikasi data [17].

Wawancara dilakukan sebagai salah satu metode pengumpulan informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada subjek penelitian serta mendalami data mengenai intensitas penggunaan gawai siswa. Instrumen wawancara dibuat untuk siswa, guru, dan orang tua siswa yang terdiri dari indikator perhatian selama menggunakan gawai, penghayatan dalam menggunakan gawai, durasi dalam menggunakan gawai, dan frekuensi lamanya menggunakan gawai. Adapun tingkat intensitas penggunaan gawai, yaitu: rendah - 1 jam perhari; tinggi - 2 hingga 4 jam perhari; sangat tinggi - lebih dari 4 jam perhari.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan gawai di kalangan siswa sekolah dasar telah menjadi fenomena yang semakin umum seiring dengan perkembangan teknologi. Gawai, seperti smartphone dan tablet, menawarkan berbagai manfaat, termasuk akses ke informasi dan alat pembelajaran interaktif. Namun, intensitas penggunaan gawai yang tinggi juga menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini akan membahas hasil penelitian terbaru mengenai tingkat intensitas penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar, serta implikasinya terhadap hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas VI yang berjumlah 22 siswa, didapatkan 5 siswa yang termasuk tingkat intensitas penggunaan gawai tinggi. Dari 5 siswa ini juga sudah termasuk dalam kriteria penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian ini mengetahui intensitas penggunaan gawai siswa yang seperti pada teori Ajzen. Intensitas penggunaan gawai siswa perlu diperhatikan karena selama penggunaan akan memiliki dampak pada hasil belajar siswa. Sehingga semua aktivitas penggunaan gawai siswa pun perlu diperhatikan. Aktivitas penggunaan gawai siswa dalam sekolah dan rumah juga perlu diawasi. Jika di rumah, aktivitas penggunaan gawai yang mengawasi adalah orang tua. Orang tua memiliki peran sangat penting. SDN Larangan Sidoarjo yang mengizinkan siswa membawa dan menggunakan gawai tidak pada jam pelajaran, peran para guru juga penting dalam mengawasi penggunaannya.

Hasil wawancara dengan 5 siswa, didapatkan satu siswa dengan penggunaan gawai sangat tinggi. Wawancara yang dilakukan berdasarkan teori intensitas penggunaan gawai, subjek 1 dalam perhatian menggunakan gawai lebih menyukai menggunakan gawai setiap hari. Siswa lebih suka menggunakan gawai untuk bermain game online. Dalam penggunaannya jika siswa diganggu, siswa merasa tidak suka diganggu dan akan marah. Menggunakan gawai juga tidak mengganggu siswa dalam belajar dengan tidak menggunakan gawai. Saat belajar atau mengerjakan tugas, siswa mencari dan belajar dengan buku. Pada penghayatan penggunaan gawai, subjek 1 pernah mengaplikasikan atau membuat sesuatu dari yang dilihat di gawainya. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gawai dalam mengerjakan tugas cukup membantu dan dalam penggunaannya siswa lumayan sering menggunakan gawai dalam mencari informasi. Pengamatan yang dilakukan pada subjek 1 dalam sekolah terutama saat pembelajaran, siswa terlihat pasif dan tidak banyak bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Namun jika saat waktu istirahat, siswa bermain dengan teman-teman di kelas tanpa menggunakan gawai.

Wawancara dengan subjek 2 bahwa jika diganggu saat menggunakan gawai, siswa menyatakan bahwa tidak terlalu suka jika diganggu. Respon yang dilakukan siswa tidak memberikan respon apapun. Siswa juga menyatakan susah untuk belajar jika tidak menggunakan gawai. Berdasarkan pernyataan itu, siswa cukup sering menggunakan gawai saat mengerjakan tugas dan cukup sering mencari informasi mengenai tugas yang dikerjakan melalui gawai. Siswa juga menyatakan pernah mempelajari hal baru melalui gawai. Pada wawancara siswa juga menyatakan dengan menggunakan gawai cukup

membantunya dalam mengerjakan tugas sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap subjek 2, saat pembelajaran siswa ikut aktif dalam menjawab pertanyaan. Siswa juga terlihat sedikit gemar

membantu teman-temannya dalam mengerjakan tugas. Saat di waktu istirahat, siswa terlihat lebih aktif bermain dengan teman-teman sekelasnya.

Hasil wawancara dengan subjek 3 selama penggunaan gawai, jika siswa diganggu, siswa menyatakan bahwa tidak terlalu merasa terganggu dan memberikan respon apapun. Pada perhatian penggunaan gawai siswa menyatakan bahwa tidak begitu susah jika belajar tanpa menggunakan gawai. Siswa tidak terlalu sering menggunakan gawai saat mengerjakan tugas sekolah. Pernyataan siswa dalam wawancara, pernah membuat sesuatu kerajinan seperti menganyam dari melihat tutorial di gawai. Berdasarkan wawancara, penggunaan gawai lumayan membantunya dalam mengerjakan tugas sekolah. Pada penggunaan gawai subjek 3 juga tidak terlalu sering untuk mencari informasi tugas. Berdasarkan pengamatan di sekolah, siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa juga mengerjakan tugas sesuai arahan dan prosedur yang diberikan oleh guru. Saat waktu istirahat, siswa terkadang mengambil kesempatan untuk bermain gawai dan mengobrol dengan beberapa temannya. Siswa juga terlihat suka membicarakan sesuatu yang dilihat dengan temannya.

Hasil wawancara dengan subjek 4 perhatian penggunaan gawai siswa, tidak merasa terganggu jika di ganggu saat menggunakan gawai. Menurut siswa akan merasa sulit jika tidak menggunakan gawai dalam belajar. Siswa menyatakan cukup sering menggunakan gawai saat mengerjakan tugas sekolah. Penggunaan gawai untuk mencari informasi juga cukup sering dilakukan oleh siswa dan baginya sangat membantu dalam mengerjakan tugas sekolah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, siswa cenderung pendiam di kelas. Saat pembelajaran tidak terlalu aktif dalam menjawab atau bertanya. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan dengan intruksi dan dapat memahami pengerjaannya. Ketika jam istirahat, siswa lebih terlihat bermain dengan teman-temannya. Subjek 4 tidak terlihat sama sekali bermain atau menggunakan gawai di sekolah.

Wawancara dengan subjek 5 yang memiliki intensitas penggunaan gawai sedang pada setiap hari. Intensitas penggunaan gawai siswa setiap harinya 2 jam perhari dengan menggunakan 2 kali. Dalam seminggu siswa hampir menggunakan gawai tiap hari. Jika menggunakan gawai, siswa menyatakan tidak suka diganggu tetapi tidak memberikan respon apapun. Siswa juga menyatakan akan sulit untuk belajar jika tidak menggunakan gawai. Selama mengerjakan tugas sekolah, siswa menyatakan bahwa terkadang menggunakan gawai. Penggunaan gawai siswa sering digunakan untuk mencari tutorial membuat sesuatu yang baru. Siswa sering menggunakan gawai untuk mencari informasi mengenai pembelajaran sekolah. Pernyataan dari siswa menyatakan bahwa mengerjakan tugas sekolah dengan menggunakan gawai sangat membantunya. Berdasarkan pengamatan di sekolah, siswa aktif dalam menjawab dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Meskipun membawa gawai di sekolah siswa tidak pernah diam-diam menggunakan saat pembelajaran. Siswa akan menggunakan gawai jika mendapat izin oleh guru di kelas. Saat waktu istirahat, siswa lebih menyukai waktu sendiri dan tidak banyak berbicara.

Hasil belajar dari 5 siswa penelitian ini di dapatkan dari guru kelas dengan melihat nilai SAS (Sumatif Akhir Semester) yang telah melalui proses pembelajaran dalam indikator penilaian, yaitu Kompetensi Dasar 1 dan Kompetensi Dasar 2 [18]. Berdasarkan hasil belajar tersebut juga telah menilai seluruh kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sesuai dengan standar penilaian. SDN Larangan Sidoarjo memiliki nilai Kriteria Ketuntutan Mininal (KKM), yaitu 75 untuk dapat lulus. Sehingga hasil belajar yang dilihat dari 4 mata pelajaran penting, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, Pancasila, dan IPAS [19]. Berikut tampilan nilai dari 5 siswa pada Tabel 1. Hasil Belajar.

NO	Nama	Bahasa Indonesia	Matematika	Pancasila	IPAS
1	Subjek 1	75	75	75	75
2	Subjek 2	82	75	90	83
3	Subjek 3	96	90	93	87
4	Subjek 4	75	75	88	75
5	Subjek 5	75	75	75	75

Table 1. Hasil Belajar

Dampak intensitas penggunaan gawai terlihat berbeda-beda setiap subjek. Pada wawancara dengan subjek 1 penggunaan gawai cukup sering siswa menggunakan gawai sebagai alat belajar. Saat di kelas pun subjek 1 terlihat sering melihat dan mengikuti pekerjaan tugas sekolah siswa lainnya. Subjek 1 juga beberapa kali terlihat kurang fokus pada pembelajaran. Nilai dari subjek 1 pun didapat cukup stabil pada 4 mata pelajaran. Selama proses pembelajaran subjek 1 beberapa kali terlihat tidak memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Ketika jam istirahat pun subjek 1 lebih memilih menggunakan gawai untuk bermain dan tidak berinteraksi dengan teman-teman di kelas. Pada subjek 5 dari hasil wawancara dan observasi, siswa lebih suka menggunakan gawai untuk belajar. Penggunaan gawai dalam belajar pun sering. Saat di kelas, subjek 5 aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi subjek 5 terlihat tidak memahami pembelajaran, sehingga terlihat beberapa kali bertanya dan melihat tugas temannya. Selama jam istirahat, siswa terlihat menyendiri dan bermain gawai di bangkunya. Subjek 1 dan subjek 5 terlihat tidak berinteraksi dengan teman sekelasnya, bahwa sosial anak kurang berinteraksi dengan temannya sebab hanya

tergantung dengan gawainya. Maka dari itu, dampak yang terlihat bagi subjek 1 dan subjek 5 adalah dampak negatif, seperti penurunan konsentrasi belajar, penggunaan gawai terus-menerus, dan perilaku yang pasif. Dampak negatif penggunaan gawai ini juga sama ditemukan dalam penelitian [20].

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan subjek 2, subjek 3, dan subjek 4 didapatkan hasil yang sedikit berbeda. Namun berdasarkan hasil belajar, ketiga subjek terlihat memiliki hasil lebih dari nilai KKM sekolah. Subjek 2 penggunaan

gawai yang cukup sering untuk mencari informasi mengenai tugas sekolah. Subjek 3 dan subjek 4 pun menyatakan hal yang sama. Subjek 2 dalam kelas terlihat tidak begitu aktif dalam proses pembelajaran. Saat jam istirahat, subjek 2 terlihat aktif bermain dengan teman-teman sekelas. Subjek 3 dan 4 pun juga terlihat gemar bermain dan mengobrol dengan teman sekelas mereka. Hasil wawancara, observasi, dan dilihat dari hasil belajar ketiga subjek ini terlihat dampak positif dalam penggunaan gawai. Ketiga subjek memiliki hasil belajar yang tinggi juga meski intensitas penggunaan gawai juga tinggi. Penemuan ini berlawanan dengan hasil penelitian dalam

[21] yang menemukan bahwa penggunaan gawai negatif. Maka dari itu, penggunaan gawai memiliki dampak positif, seperti akses informasi belajar cepat diakses, peningkatan keterampilan penggunaan gawai, dan mendorong untuk berinteraksi sosial.

Penggunaan gawai di sekolah, peran guru telah ditunjukkan dari hasil wawancara. Guru akan menegur jika terdapat siswa yang bertindak kasar ataupun dalam tutur katanya. Wawancara yang telah dilakukan, guru telah memberikan aturan dalam menggunakan gawai di sekolah. Aturan tersebut berlaku selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak diperbolehkan memegang gawai, bahkan gawai dikumpulkan kepada guru. Siswa akan dapat menggunakan jika diperlukan untuk mencari informasi tugas dan mengerjakan kuis saat pembelajaran berlangsung. Syarat atau aturan yang diterapkan guru kelas ini efektif membantu untuk siswa tetap fokus pada pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut memiliki kesamaan hasil bahwa peran guru dalam penggunaan gawai siswa di sekolah perlu diberikan aturan dan cara pemahaman dalam penggunaannya [22].

Peran orang tua pada penggunaan gawai siswa di rumah juga menjadi penting. Hal tersebut disebabkan proses belajar tidak hanya terjadi di sekolah, namun di rumah juga proses belajar siswa masih akan dilakukan. Bagi siswa yang memiliki dampak negatif pada intensitas penggunaan gawai peran orang tua lebih memperhatikan dan memberikan peraturan diperketat aturannya. Sehingga orang tua lebih memberikan perhatian pada penggunaan gawai anak dan pengawasan kepada anak [23]. Pengarahan untuk penggunaan juga penting agar siswa dapat memahami penggunaan gawai yang baik dan benar untuk pembelajaran.

Simpulan

Penggunaan gawai di kalangan siswa kelas VI SDN Larangan Candi menunjukkan bahwa intensitas penggunaan yang tinggi memiliki pengaruh yang beragam terhadap hasil belajar. Meskipun beberapa siswa menggunakan gawai hingga lebih dari 2 jam sehari, tidak semua mengalami penurunan hasil belajar. Subjek 2 dan subjek 3 menunjukkan hasil akademik yang baik, bahkan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), karena mampu memanfaatkan gawai untuk kegiatan yang mendukung proses belajar seperti mencari informasi, mengerjakan tugas, dan mengikuti tutorial edukatif. Sebaliknya, subjek 1 dan subjek 2 meskipun memiliki nilai yang masih dalam batas KKM, menunjukkan tanda-tanda ketergantungan pada gawai dan kurang aktif dalam interaksi kelas, yang menandakan adanya dampak negatif pada aspek sosial dan konsentrasi belajar.

Sehingga, dampak dari intensitas penggunaan gawai tidak sepenuhnya negatif maupun sepenuhnya positif, tetapi bergantung pada cara, durasi, dan tujuan penggunaannya. Faktor pendukung seperti peran aktif orang tua dan guru, pengawasan, serta kebijakan penggunaan gawai di sekolah menjadi penentu utama apakah penggunaan tersebut berdampak baik atau buruk bagi perkembangan siswa. Penggunaan gawai yang diarahkan dengan bijak terbukti dapat memperkuat literasi digital, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa. Namun, tanpa kontrol yang memadai, gawai juga berpotensi menimbulkan gangguan fokus, pasifnya siswa dalam pembelajaran, dan bahkan menurunkan keterlibatan sosial mereka di kelas. Maka dari itu, kerja sama antara sekolah dan keluarga sangat penting dalam memastikan teknologi benar-benar menjadi alat bantu yang mendukung proses pendidikan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar peneliti dapat menambahkan aspek kemampuan intelektual siswa sebagai data tambahan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara intensitas penggunaan gawai dan hasil belajar siswa. Menambahkan data tentang kemampuan intelektual, peneliti dapat mengidentifikasi pengaruh penggunaan gawai bervariasi berdasarkan tingkat intelektual siswa, sehingga hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan akurat.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penulisan artikel ini. Terimakasih khususnya disampaikan kepada pihak SDN Larangan Sidoarjo, termasuk kepala sekolah, guru, dan orang tua yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan data serta informasi. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca artikel ini. Semoga informasi yang saya sajikan dapat bermanfaat.

References

- [1] N. E. Nugraheny, *Gawai (Media Belajar Yang Menyenangkan)*. Ponorogo, Indonesia: CV. Pustaka Mediaguru, 2019.
- [2] I. Khoiriah and S. Fatonah, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gawai, Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Masa Pandemi," *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, pp. 33-49, 2022.
- [3] H. B. Pradana, "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Ketahanan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Jenang

- 06 Majenang," Jurnal Pembelajaran, vol. 5, no. 2, pp. 206-219, 2019.
4. [4] Nurhati and G. Y. Prima, "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, vol. 6, no. 4, pp. 7586-7592, 2022.
 5. [5] I. D. Anita and P. R. Sari, Mari Kenali Bahaya Gawai. Yogyakarta, Indonesia: CV. Sindunata, 2019.
 6. [6] I. Fitria, "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis," Undergraduate Thesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia, 2019.
 7. [7] I. Novraini, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa," Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia, 2023.
 8. [8] R. Q. Nada, "Hubungan Lama Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun," Undergraduate Thesis, STIKes Medistra Indonesia, Bekasi, Indonesia, 2021.
 9. [9] W. Yuliani, "Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa/I SMP Harapan 1 Medan," Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia, 2020.
 10. [10] N. A. Zulfa and M. Mujazi, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), vol. 7, no. 3, pp. 467-475, 2022.
 11. [11] N. Istiqamah, U. S. Sidin, and I. Suwahyu, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa," Jurnal Mediatik, vol. 7, no. 2, pp. 1-4, 2024.
 12. [12] D. Saputri and Silvester, "Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 8, no. 1, pp. 74-82, 2024.
 13. [13] V. N. Yoland, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Di SD Muhammadiyah Metro," Undergraduate Thesis, IAIN Metro, Lampung, Indonesia, 2024.
 14. [14] Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan, vol. 2, no. 4, pp. 422-427, 2022.
 15. [15] M. Ropii and M. Fahrurrozi, Evaluasi Hasil Belajar. Pancor, Indonesia: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
 16. [16] A. N. Hidayati and A. Wahyuni, "Implementation Of Project Based Learning (PjBL) Model In Sharpening Student's Critical Thinking As An Effort To Strengthen The Profile Of Pancasila Students," Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia, 2023.
 17. [17] B. Kafomai and R. ST, "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Kelurahan Maulafa Kecamatan Maulafa Kota Kupang," Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP), vol. 8, no. 1, pp. 1-8, 2023.
 18. [18] A. Maruwae, Telaah Hasil Belajar: Strategi Pembelajaran Dan Gaya Kognitif. Malang, Indonesia: Literasi Nusantara Abadi, 2022.
 19. [19] S. Artama et al., Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta, Indonesia: PT Mifandi Mandiri Digital, 2023.
 20. [20] N. Hardianti, "Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit," Undergraduate Thesis, Universitas Hamzanwadi, Lombok, Indonesia, 2018.
 21. [21] N. Kurniawati, "Dampak Penggunaan Gawai Berlebihan Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa: Tinjauan Kritis Studi Kualitatif," Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan, vol. 1, no. 2, pp. 73-79, 2024.
 22. [22] S. A. Riyanto et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Kelas 4 SDN Demangan 1 Bangkalan," Alena - Journal Of Elementary Education, vol. 1, no. 2, pp. 97-105, 2023.
 23. [23] J. A. Pramesti, "Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas IV Dan V," Undergraduate Thesis, STIKes Bhakti Husada Mulia Madiun, Madiun, Indonesia, 2019.