
**PENGARUH GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN POLA BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 5 LONG BAGUN**

Veronika Triani Wipa¹, Trisensia Resti², Kandida Valeria Hubung³, Warman⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mulawarman

Email: veronikatrianiwipa@gmail.com¹, trisensiaresti@gmail.com²,
kandidavaleria76@gmail.com³, warman@fkip.unmul.ac.id⁴

Abstrak: Tujuan penulisan karya ilmiah ini untuk meninjau kembali dampak keberadaan gawai dalam pola belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Long Bagun. Dalam penelitian karya ilmiah ini, pengumpulan data diperoleh dari kuisioner yang telah diisi oleh sejumlah responden yang merupakan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Long Bagun. Jumlah responden yang terkumpul sesuai dengan target yang diharapkan. Sebanyak 20 responden telah berpartisipasi untuk mengisi kuisioner. Dalam merespon durasi penggunaan gawai dalam jangka waktu 24 jam, jumlah yang mengaku selalu menggunakan gawai dalam waktu lebih dari 8 jam (55%), sering menggunakan gawai (15%), terkadang menggunakan gawai (25%) dan menggunakan gawai paling sedikit 5 jam sehari (5%). Dalam hal menyelesaikan tugas saat menggunakan gawai, selalu malas menyelesaikan tugas (40%), sering malas menyelesaikan tugas (35%), terkadang malas menyelesaikan tugas (0%) dan tidak malas menyelesaikan tugas (25%). Kemudian, responden yang mampu menyelesaikan tugas tanpa gawai (40%) dan tidak mampu menyelesaikan tugas tanpa gawai (35%). Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik tersebut mengaku memiliki ketergantungan pada gawai yang memengaruhi pola belajar mereka. Dengan adanya penelitian ini, kita dapat mengetahui pengaruh yang ditimbulkan gawai dalam perkembangan pola belajar peserta didik sehingga didapatkan solusi untuk mengatasi ketergantungan peserta didik terhadap gawai.

Kata Kunci: Pengaruh Gawai, Pola Belajar Peserta Didik, SMP Negeri 5 Long Bagun.

Abstract: The purpose of writing this scientific paper is to review the impact of the existence of gadgets on the learning patterns of class VIII students of SMP Negeri 5 Long Bagun. In this scientific paper research, data collection was obtained from questionnaires that had been filled out by a number of respondents who were class VIII students of SMP Negeri 5 Long Bagun. The number of respondents collected was in accordance with the expected target. A total of 20 respondents had participated in filling out the questionnaire. In responding to the duration of gadget use within 24 hours, the number of those who admitted to always using gadgets for more than 8 hours (55%), often using gadgets (15%), sometimes using gadgets (25%) and using gadgets at least 5 hours a day (5%). In terms of completing tasks while using gadgets, always lazy to complete tasks (40%), often lazy to complete tasks (35%), sometimes lazy to complete tasks (0%) and not lazy to complete tasks (25%). Then, respondents who were able to complete tasks without gadgets (40%) and unable to complete tasks without gadgets (35%). From these results, it can be concluded that most of these students admitted to having a dependence on gadgets that affected their learning patterns. With this research, we can find out the influence

of gadgets on the development of students' learning patterns so that solutions can be found to overcome students' dependence on gadgets.

Keywords: *The Influence of Gadgets, Students' Learning Patterns, SMP Negeri 5 Long Bagun.*

PENDAHULUAN

Teknologi, yang berasal dari bahasa Yunani "tekhnologia," merupakan istilah yang merangkum dua konsep penting, yaitu "techne" dan "logos." Techne merujuk pada seni atau kemampuan, sedangkan logos berarti ilmu atau studi. Dalam konteks ini, teknologi dapat dipahami sebagai seni dalam menerapkan pengetahuan ilmiah untuk menciptakan alat, sistem, atau proses yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi didefinisikan sebagai keseluruhan sarana untuk menyediakan segala barang yang dibutuhkan demi keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dengan adanya teknologi, berbagai aspek kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan cepat, memungkinkan akses yang lebih efisien terhadap informasi dan sumber daya yang diperlukan.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu inovasi yang paling mencolok adalah munculnya gawai, yang merupakan perangkat elektronik canggih yang dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan praktis. Gawai, yang berasal dari istilah Inggris "gadget," bukan hanya sekadar alat, tetapi juga menjadi simbol dari kecanggihan teknologi modern. Menurut Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014), gawai memiliki berbagai aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan menikmati hiburan dengan cara yang lebih interaktif. Dalam pandangan Jati dan Herawati (2014), gawai berfungsi sebagai media komunikasi modern yang mempermudah interaksi antar individu. Dengan demikian, gawai bukan hanya sekadar alat, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang mempercepat proses mendapatkan dan menyampaikan informasi.

Manfaat gawai sangat luas, terutama dalam konteks pendidikan. Gawai dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah dengan lebih efisien. Dalam era digital ini, gawai telah menjadi alat utama bagi peserta didik untuk mencari informasi terkait materi belajar, menyelesaikan tugas, dan mengikuti perkembangan berita terkini. Namun, di balik berbagai manfaat tersebut, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Kecanduan terhadap gawai dapat menyebabkan peserta didik menjadi kurang fokus dalam belajar, bahkan

dapat berujung pada kebiasaan bolos sekolah. Banyak peserta didik yang lebih memilih untuk bermain game atau bersosialisasi di media sosial daripada mendengarkan penjelasan guru di kelas atau mencari informasi secara mandiri. Hal ini jelas berdampak buruk terhadap hasil belajar mereka, yang pada gilirannya berpotensi menghambat perkembangan akademis dan keterampilan sosial mereka.

Sebagai pendidik, penting bagi guru untuk mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan gawai secara positif. Mengajarkan peserta didik untuk menggunakan teknologi dengan bijak adalah salah satu tanggung jawab utama guru. Dengan memanfaatkan gawai secara efektif, guru dapat membantu peserta didik menjadi individu yang berprestasi dan memiliki wawasan yang luas. Gawai dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan produktivitas belajar, memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ini merupakan tantangan sekaligus peluang bagi pendidik untuk mengubah pola belajar peserta didik menjadi lebih produktif dan bermanfaat.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa penggunaan gawai memiliki dampak yang signifikan terhadap pola belajar peserta didik. Gawai membawa dampak positif dan negatif yang dapat memengaruhi perkembangan akademis dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai pengaruh gawai terhadap pola belajar peserta didik, khususnya di SMP Negeri 5 Long Bagun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan oleh gawai terhadap pola belajar peserta didik kelas VIII, sehingga dapat ditemukan solusi untuk mengatasi masalah yang muncul akibat penggunaan gawai.

Dalam penelitian ini, beberapa pertanyaan akan dijawab, antara lain: Bagaimana pengaruh gawai terhadap pola belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Long Bagun? Apa saja dampak positif dan negatif dari keberadaan gawai terhadap pola belajar peserta didik? Dan bagaimana cara mengatasi permasalahan yang timbul akibat pengaruh gawai? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang hubungan antara penggunaan gawai dan pola belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh serta dampak yang ditimbulkan oleh gawai terhadap pola belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Long Bagun. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan fakta-fakta yang relevan serta solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik

akibat penggunaan gawai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan, baik bagi peserta didik, orang tua, guru, maupun pihak sekolah.

Manfaat dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna mengenai pengaruh gawai terhadap pola belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Long Bagun.

Dari segi praktis, penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat, termasuk peserta didik, orang tua, guru, dan pihak sekolah. Peserta didik kelas VIII sebagai objek penelitian diharapkan dapat memahami pengaruh yang ditimbulkan oleh gawai terhadap pola belajar mereka, sehingga mereka dapat menggunakan gawai dengan lebih bijak. Bagi guru, penelitian ini memberi wawasan tentang pola belajar peserta didik, sehingga mereka dapat memberikan bimbingan yang lebih baik. Sekolah juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Peneliti sebagai pelaksana penelitian diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan melalui proses penelitian ini, yang pada akhirnya dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Penelitian ini juga akan mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian pertama adalah mengenai pengaruh gawai dan proses pembelajaran terhadap minat membaca siswa di MAN 1 Yogyakarta yang dilakukan oleh Mawali (2018). Penelitian kedua berfokus pada dampak penggunaan gawai terhadap hasil belajar mahasiswa IKIP Siliwangi yang diteliti oleh Rahayu R, Amalia, Handayani, dan Rostikawati (2018). Dengan mengacu pada penelitian-penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh gawai terhadap pola belajar peserta didik.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terjalin kerjasama yang baik antara peserta didik, guru, dan orang tua dalam memanfaatkan gawai secara positif. Dengan demikian, gawai tidak hanya menjadi alat yang berpotensi menimbulkan masalah, tetapi juga dapat menjadi sarana yang mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Keberhasilan dalam mengelola penggunaan gawai di kalangan peserta didik akan sangat bergantung pada kolaborasi antara semua pihak terkait, serta kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi yang bijak dalam konteks pendidikan

METODE PENELITIAN

Metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dapat dipahami sebagai pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu, di mana teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara acak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka-angka, dan analisisnya menggunakan statistik.

Populasi dalam konteks penelitian ini dapat diartikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu. Biasanya, populasi dalam suatu penelitian ditentukan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Long Bagun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran kuesioner yang telah disusun oleh peneliti. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan atau pernyataan tersebut dapat disajikan dalam bentuk kertas maupun formulir online. Dalam pelaksanaan teknik ini, peneliti memanfaatkan Google Form untuk memperoleh data yang diperlukan. Penyebaran kuesioner difokuskan kepada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Long Bagun.

Instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen tersebut harus dirancang dan disusun sedemikian rupa agar dapat menghasilkan data empiris yang sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang telah disusun oleh peneliti dalam bentuk Google Form dan dapat diakses setelah peneliti mengirimkan tautan kepada masing-masing responden.

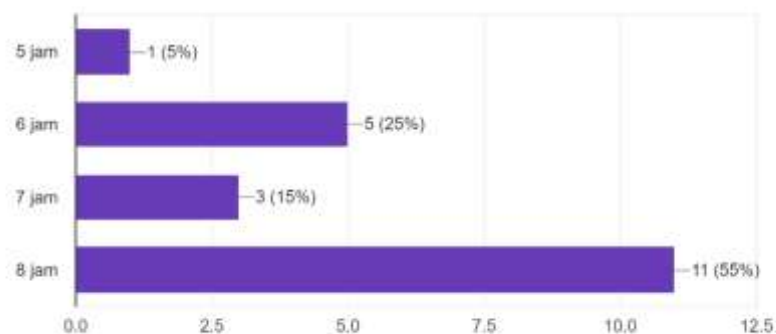
HASIL DAN PEMBAHASAN

Situasi pandemi yang terjadi di tahun 2019-2022 mengubah segala kegiatan pembelajaran di peserta didik, yang semula secara luring di kelas harus berubah kelas diadakan

secara daring dari rumah masing- masing. Segala bentuk tugas dan materi harus diakses secara daring. Pertanyaan dan saran juga harus disampaikan secara daring. Hal ini membuat peserta didik tidak dapat lepas dari keberadaan gawai dalam melakukan kegiatan pembelajaran, hal ini pun berlanjut hingga saat ini, dimana pembelajaran disekolah pun mewajibkan peserta didik belajar menggunakan gawai untuk mengakses berbagai sumber belajar yang disediakan secara digital. Dari 20 peserta didik kelas VIII yang di jadikan responden, Sebanyak 55% dari keseluruhan jumlah responden mengaku menggunakan gawai lebih dari 8 jam sehari. Terdapat pula sebanyak 45% mengaku menggunakan gawai dalam batas waktu 5-7 jam. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik semakin bergantung pada keberadaan gawai. 8 jam tidak dapat dikatakan sebagai jumlah waktu yang singkat.

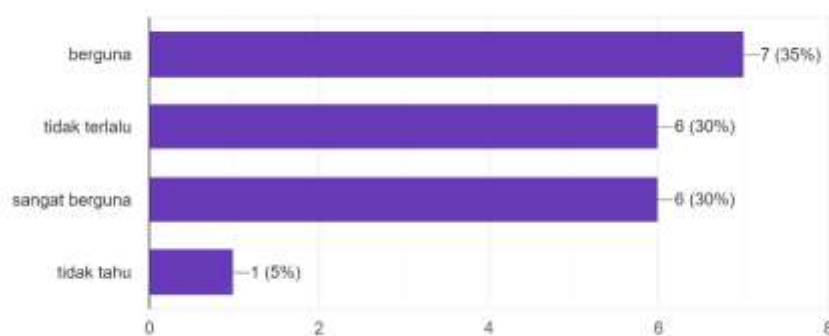
Berapa lama anda menggunakan gawai dalam waktu 24 jam?

20 responses



Seberapa bergunanya gawai sebagai sarana menyelesaikan tugas sekolah?

20 responses



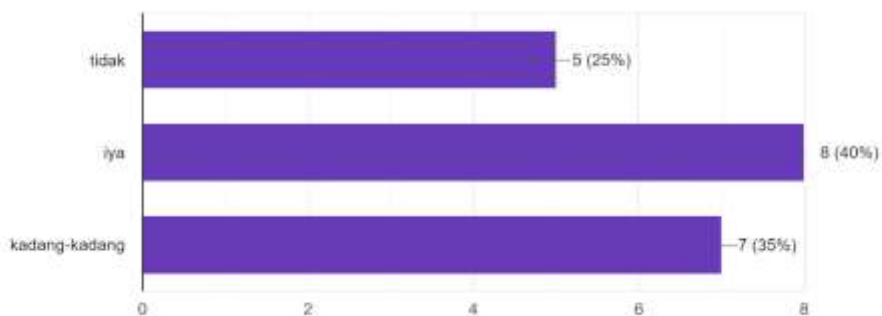
Apakah bisa anda menyelesaikan tugas tanpa bantuan gawai?

20 responses



Ketika menggunakan gawai, apakah anda merasa malas menyelesaikan tugas sekolah anda?

20 responses



Kemudahan dalam mengakses informasi membuat peserta didik lebih memilih untuk mengerjakan PR dan tugas-tugas lainnya dengan menggunakan bantuan gawai. Dalam grafik diatas menunjukkan bahwa sebanyak 30% dari jumlah responden mengaku selalu menggunakan gawai dalam menyelesaikan tugas sekolahnya. Responden mengaku tidak mampu menyelesaikan tugasnya tanpabantuan gawai. Hal ini membuat peserta didik semakin bergantung pada keberadaan gawai. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa hampir mencapai setengah jumlah responden memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap gawai.

Gawai mampu menjadi wadah bagi aplikasi untuk diunduh, seperti *game online*, *instagram*, *whatsapp*, *facebook*, *tiktok*, *youtube*, dan sebagainya. Keberadaan aplikasi ini dapat memiliki sisi positif dan negatif. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan saran komunikasi yang dapat berguna untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Namun, keberadaan aplikasi ini juga membawa pengaruh buruk bagi perilaku peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 40% dari jumlah responden mengaku sering merasa malas mengerjakan tugas

sekolahnya ketika sudah bermain dan berselancar di dunia maya dengan gawainya. Disamping itu, masih terdapat beberapa peserta didik dari jumlah responden yang tidak merasa malas mengerjakan tugas sekolahnya meskipun sedang bermain gawai. Gawai yang mereka miliki digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas. Namun rasa malas yang muncul dari diri beberapa peserta didik juga perlu diperhatikan. Rasa malas yang muncul biasanya dapat memicu peserta didik menjadi lalai terhadap tugasnya bahkan tidak jarang juga yang menjadi lupa untuk mengerjakannya.

Pengaruh Gawai Dalam Pola Belajar Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Long Bagun

Era globalisasi pada zaman ini telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat secara keseluruhan. Proses ini mendorong modernisasi dalam berbagai aktivitas manusia, yang terlihat dari kemajuan teknologi yang semakin canggih dari waktu ke waktu. Teknologi hadir untuk mempermudah berbagai pekerjaan manusia, mencakup transportasi, komunikasi, serta perangkat rumah tangga. Semua bentuk teknologi ini memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu menyelesaikan tugas-tugas manusia. Dengan adanya teknologi, pekerjaan menjadi lebih ringan dan mudah diselesaikan. Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan, terdapat juga dampak negatif yang muncul akibat keberadaan teknologi.

Pengaruh teknologi sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Sistem pendidikan terus mengalami modernisasi. Sebagai contoh, ujian yang dulunya menggunakan kertas kini mulai beralih ke ujian berbasis komputer berkat kemajuan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi berperan dalam menciptakan peradaban baru sekaligus memudahkan pekerjaan manusia.

Teknologi hadir dalam berbagai bentuk produk, seperti gawai, komputer, laptop, televisi, dan lainnya. Gawai menjadi salah satu yang paling populer dan dapat ditemukan hampir di seluruh penjuru dunia, dimiliki oleh hampir semua orang. Gawai berfungsi sebagai perangkat komunikasi utama yang digunakan untuk bertukar informasi, serta sebagai alat untuk mencari berbagai informasi melalui internet.

Jumlah masyarakat yang menggunakan gawai sangat banyak, mencakup semua kalangan usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Efisiensi yang ditawarkan gawai menjadi salah satu alasan utama meningkatnya popularitasnya. Gawai memudahkan akses informasi,

mempercepat komunikasi, dan praktis untuk dibawa ke mana saja. Para pelajar umumnya memiliki gawai sebagai salah satu alat pendukung kegiatan sekolah mereka.

Peserta didik memanfaatkan gawai untuk berbagai keperluan, terutama dalam mendukung kegiatan belajar. Mereka menggunakan gawai untuk mengakses informasi yang bermanfaat dalam menyelesaikan tugas sekolah serta mendalami materi yang belum dipahami. Kemudahan akses yang ditawarkan gawai menjadikannya semakin dibutuhkan oleh peserta didik, karena informasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa batasan waktu dan tempat.

Pola belajar peserta didik juga mengalami perubahan. Sebelum adanya gawai, mereka biasanya mencari buku di perpustakaan kampus untuk menyelesaikan tugas. Namun, setelah mengenal gawai, siswa lebih memilih mencari buku secara online dalam bentuk e-book. Hal ini disebabkan oleh efisiensi waktu dan kemudahan dalam mencari buku melalui gawai, di mana berbagai jenis buku tersedia dari berbagai sumber, termasuk buku luar negeri yang dapat diakses dengan mudah.

Proses pembelajaran pun semakin disesuaikan dengan perkembangan zaman. Saat ini, berbagai bentuk tugas dapat dikumpulkan secara daring, yang membuat peserta didik semakin bergantung pada gawai. Gawai berfungsi sebagai sarana pengumpulan tugas secara online. Selain itu, komunikasi dengan guru dan teman juga dapat dilakukan secara daring melalui gawai, berkat kecepatan dan kemudahan dalam mengirim pesan serta melakukan panggilan. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terkait tugas dan materi yang belum dipahami. Ini merupakan salah satu manfaat gawai dalam mempermudah kegiatan belajar. Dampak positif dan negatif dari keberadaan gawai bagi peserta didik dapat dianalisis lebih lanjut sebagai berikut.

Dampak Positif

Kemudahan dalam mengakses informasi melalui gawai memberikan kenyamanan dan dukungan bagi para peserta didik. Informasi yang tersedia sangat beragam dan mencakup berbagai sumber dari seluruh dunia, yang tentunya sangat bermanfaat bagi mereka dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi yang sulit. Dengan banyaknya informasi yang ada, peserta didik dapat belajar dari internet dan membandingkan berbagai sumber informasi, yang pada gilirannya dapat memperluas wawasan mereka.

Gawai adalah alat komunikasi dan informasi yang sangat praktis dan mudah dibawa ke mana saja. Hal ini membuat para peserta didik memanfaatkannya dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam kegiatan belajar dengan berbagai aplikasi. Gawai memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dengan cepat, tanpa terbatas oleh tempat dan waktu. Dengan demikian, peserta didik dapat menghemat waktu dalam mencari informasi dibandingkan harus mencarinya secara langsung di perpustakaan.

Selain itu, gawai juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang penting. Di masa lalu, kegiatan belajar mengajar sering kali memerlukan pertemuan langsung, namun sekarang, gawai mempermudah komunikasi. Dengan berbagai aplikasi komunikasi yang bisa diunduh, seperti WhatsApp, Telegram, email, dan Instagram, peserta didik dapat dengan mudah berinteraksi dengan guru untuk mendapatkan bimbingan serta berkomunikasi dengan teman-teman, bahkan yang berada jauh sekalipun.

Sejak pandemi COVID-19 melanda Indonesia, gawai menjadi barang yang sangat penting bagi peserta didik. Selama masa pandemi, banyak kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, dan media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar hanya dapat diakses melalui gawai, laptop, atau komputer. Namun, gawai memiliki harga yang lebih terjangkau dan lebih praktis untuk dibawa ke mana saja, sehingga banyak peserta didik memilih untuk menggunakannya. Dengan gawai, mereka dapat menjalani aktivitas belajar mengajar dengan lebih baik, bahkan hampir sepanjang hari. Gawai benar-benar menjadi alat yang sangat membantu bagi peserta didik dalam menjalani proses belajar mereka.

Dampak Negatif

Penggunaan gawai yang berlebihan oleh siswa dapat berdampak negatif pada keterampilan interpersonal mereka (Saroinsong, 2016). Hal ini terjadi karena perangkat tersebut memudahkan siswa dalam mengakses informasi di internet, di mana mereka dapat menemukan berbagai jawaban yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas belajar. Banyak peserta didik lebih memilih mencari informasi secara online, sehingga mereka jarang berpikir secara mandiri dan mengeksplorasi potensi diri mereka. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mencari jawaban atas pertanyaan menjadi terhambat.

Ketergantungan terhadap gawai untuk menyelesaikan tugas belajar pun meningkat. Menurut Hasanah & Kumalasari (2015), penggunaan gawai yang berlebihan dapat

menimbulkan berbagai masalah dalam proses belajar siswa dan berdampak pada prestasi akademis mereka. Gawai memang dapat digunakan untuk mengunduh berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan belajar, berkomunikasi, atau bahkan bermain game. Aplikasi yang mendukung belajar seharusnya menjadi prioritas, namun banyak peserta didik yang juga mengunduh game untuk hiburan. Meskipun game bisa menjadi sarana untuk menghilangkan stres setelah belajar, banyak peserta didik yang justru terjebak dalam kecanduan bermain game, yang membuat mereka malas untuk belajar. Ini terbukti dengan adanya kasus peserta didik yang tidak naik kelas atau bahkan berhenti sekolah karena kelalaian mereka sendiri.

Dampak lainnya adalah menurunnya prestasi belajar peserta didik. Mereka cenderung lebih mengandalkan gadget daripada belajar secara mandiri (Harfiyanto dkk, 2015). Peserta didik sering merasa malas untuk pergi ke sekolah jika mereka tidak dapat menemukan jawaban atas tugas yang diberikan guru melalui pencarian di Google. Mereka lebih memilih untuk tidak mengunjungi perpustakaan demi mencari jawaban atas pertanyaan guru di kelas, karena telah dimanjakan oleh kemudahan teknologi yang ditawarkan oleh gawai. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menyadari konsekuensi dari penggunaan gawai yang berlebihan dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka.

Cara Mengatasi Permasalahan Yang Timbul Akibat Dari Gawai

Dalam era digital yang kita jalani saat ini, penggunaan perangkat teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Namun, kita juga perlu menyadari bahwa ada dampak negatif yang semakin terlihat, hal ini dibuktikan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengakibatkan masalah, mulai dari gangguan kesehatan mental hingga menurunnya kualitas interaksi sosial. Sebuah studi oleh Kuss dan Griffiths (2020) menemukan bahwa sekitar 30% remaja mengalami kecanduan gawai, yang berdampak pada kualitas tidur dan kesehatan emosional mereka. Ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada teknologi dapat mengganggu keseimbangan hidup dan memunculkan berbagai tantangan sosial.

Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting bagi orang tua, guru, dan peserta didik untuk menerapkan strategi yang efektif. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mendidik diri sendiri dan orang-orang di sekitar tentang penggunaan gawai yang sehat dan seimbang. Penelitian oleh Domingues-Montanari (2017) menekankan pentingnya memahami

risiko yang terkait dengan penggunaan gawai secara berlebihan, seperti dampak negatif terhadap perhatian dan konsentrasi. Dengan mendapatkan informasi yang tepat, kita dapat membuat keputusan yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi, sehingga dampak negatifnya bisa diminimalisir.

Selain itu, keterlibatan orang tua sangat penting untuk bersama-sama mengatasi permasalahan ini. Menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial tanpa gawai dapat membantu peserta didik dan orang-orang di sekitarnya mengurangi ketergantungan pada perangkat tersebut. Menurut penelitian oleh Twenge (2019), keluarga yang mengatur waktu penggunaan gawai bersama-sama cenderung memiliki hubungan yang lebih baik. Mengadakan kegiatan yang melibatkan interaksi langsung, seperti olahraga, seni, atau diskusi, dapat memperkuat ikatan sosial dan mengurangi dampak negatif dari gawai. Oleh karena itu, pendekatan yang holistik dan kolaboratif sangat diperlukan untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kehidupan sosial yang sehat.

Kemudahan akses informasi melalui gawai juga membuat peserta didik cenderung tergantung pada perangkat tersebut untuk menyelesaikan tugas sekolah. Mereka lebih memilih mencari jawaban di internet tanpa berusaha menjawabnya sendiri. Kita bisa mengatasi kondisi ini dengan membiasakan diri untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini bisa memicu kemampuan berpikir kritis. Jangan ragu untuk mengemukakan pendapat pribadi meskipun belum tentu benar. Jika kebiasaan ini dilatih, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang baik. Kemampuan berpikir yang kritis, sistematis, logis, dan kreatif sangat diperlukan di era teknologi saat ini, terutama dalam memilih dan mengelola informasi serta berkomunikasi (Utomo & Yulianti, 2017).

Selain kemudahan akses informasi, kecanduan game online juga menjadi tantangan yang sulit diatasi dengan cepat. Kesadaran diri peserta didik sangat penting dalam menghadapi masalah ini. Mereka perlu bijak dalam membagi waktu antara belajar dan bermain. Dengan mengurangi waktu bermain game, peserta didik dapat lebih fokus pada kegiatan yang lebih produktif. Sebaiknya, mereka bermain game di waktu luang setelah menyelesaikan tugas dan pelajaran. Namun, akan lebih baik jika mereka bisa menghindari bermain game dan lebih fokus pada literasi di waktu luang.

Penggunaan gawai dalam proses pembelajaran perlu mendapat pengawasan dan kontrol dari orang tua. Hal ini penting karena banyak konten yang mudah diakses oleh siswa sekolah

dasar, yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas membaca dan belajar (Fahmy, 2021). Peran orang tua sangat diperlukan dalam membimbing anak agar terhindar dari kecanduan gawai. Mereka dapat membatasi dan memantau apa saja yang diakses oleh anak dari gawai. Dengan dukungan dan bimbingan yang tepat, kita dapat membantu peserta didik menjalani kehidupan digital yang lebih seimbang dan sehat.

KESIMPULAN

Di era globalisasi saat ini, penggunaan gawai dalam aktivitas belajar peserta didik semakin meningkat dan menjadi alat pendukung yang sangat penting. Gawai telah menjadi faktor utama yang membentuk pola belajar baru di kalangan peserta didik. Pengaruh keberadaan gawai terhadap cara belajar peserta didik sangat nyata. Banyak peserta didik, seperti yang terlihat di kelas VIII SMP Negeri 5 Long Bagun, memanfaatkan gawai untuk mengakses informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas sekolah dan memahami materi pelajaran yang sulit.

Kehidupan sehari-hari peserta didik kini sangat terkait dengan gawai, bahkan mereka dapat menghabiskan waktu lebih dari 8 jam sehari untuk menggunakannya. Hal ini menyebabkan munculnya ketergantungan yang tinggi terhadap gawai, dan dalam beberapa kasus, ada peserta didik yang sampai kecanduan bermain game hingga melupakan tanggung jawab utama mereka, yaitu belajar. Oleh karena itu, penting untuk diakui bahwa gawai tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga membawa dampak negatif yang signifikan.

Untuk mengatasi masalah ini, peserta didik perlu dibiasakan untuk berpikir kritis dalam menghadapi tantangan yang mereka temui dan mengurangi waktu penggunaan gawai. Salah satu cara yang efektif adalah dengan mendorong mereka untuk membaca buku secara langsung di perpustakaan atau mencari sumber belajar lainnya. Dengan demikian, peserta didik dapat mengurangi ketergantungan terhadap gawai dan pada akhirnya mampu menjalani proses pembelajaran secara mandiri tanpa selalu bergantung pada gawai untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Mawali, M. (2018). Pengaruh Gawai dan Proses Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 123-135.

- Rahayu, R., Amalia, D., Handayani, R., & Rostikawati, T. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 45-58.
- Jati, A., & Herawati, R. (2014). Gawai sebagai Media Komunikasi Modern. *Jurnal Komunikasi*, 2(1), 15-25.
- Widiawati, S., Sugiman, S., & Edy, S. (2014). Gawai dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 3(2), 78-90.
- Pratiwi, D., & Setiawan, I. (2020). Pengaruh Media Digital Terhadap Pembelajaran Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 112-120.
- Sari, R., & Rahmawati, F. (2021). Kecanduan Gawai dan Dampaknya Terhadap Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 34-47.
- Nugroho, A., & Lestari, D. (2022). Strategi Pembelajaran Efektif di Era Digital: Memanfaatkan Gawai dalam Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 10(3), 201-210.
- Fitriani, R., & Sulastri, E. (2023). Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 50-65.
- Rahma, N., & Hidayati, S. (2020). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(2), 88-98.
- Santoso, B., & Wibowo, A. (2019). Gawai dan Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 120-130.
- Fahmy, Z., Purwo Yudi Utomo, A., Edy Nugroho, Y., Tetty Maharani, A., Akhla Alfatimi, N., Izmi Liyana, N., Galih Kesuma, R., & Titi Wuryani, D. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(2), 121–126. <https://doi.org/10.15294/jsi.v10i2.48469>
- Handaru, A. S. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow*, Vol.1. No.1.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research And Development Journal Of Education*, 4(2).
- Irawan, J. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau*.

- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1), 78-84.
- Manimpul, B. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *E-Jurnal Keperawatan*, 1-6.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Gadget In Life). *Jurnal Kopasta*, 55-64.
- Nikmah, A. (2013). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Pendidikan Kota Surabaya*, 5:1-8.
- Ryan Purbiyanto, R. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal* , 341-361.
- Saputra, W. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan Intelektual, spiritual, Emosional, dan Sosial Studi Kasus : Anak- Anak. *Jurnal Sistem Informasi*, 77-88.
- Saroinsong, W. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old. *Jurnal Tekpen*.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobandi, S. N. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 135-142.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, A. Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, Vol.5. No.1.
- Utomo, A. P. Y., & Yulianti, U. H. (2017). Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Tik Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 48–55.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/16521> diakses pada 31 maret 2020 pukul 04.29 WIB