

**STRATEGI PENGELOLAAN PENGGUNAAN GADGET DI KELAS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL (STUDI PADA
SISWA SMK YASTI CISAAT KABUPATEN SUKABUMI)**

Ari Maulana Ibrahim¹, Donita Indriani², Efni Shofiyah³, Felicia Marsha Nurfauziah⁴,
Kholiludin Mahalli⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Madani Nusantara

¹arymaulanaibrahim47@gmail.com, ²donitaindriani204@gmail.com,

³efnishofiyah11@gmail.com, ⁴marshannurfauziah08@gmail.com,

⁵kholilmahalli@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze strategies for managing gadget use in the classroom to enhance students' learning interest in the digital era. The study used a qualitative approach with a case study method at SMK Yasti Cisaat, Sukabumi Regency, with 34 students as subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicate that purposeful gadget use can enhance students' learning interest. Effective strategies include establishing rules for gadget use, utilizing learning applications, active teacher supervision, and integrating gadgets into the learning process. Implementing these strategies can increase student participation, attention, and learning independence. However, unmanaged gadget use can cause distraction and reduce learning focus. Therefore, teachers need to actively manage gadget use to ensure optimal use in learning.

Keywords: *gadgets, learning interest, digital learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pengelolaan penggunaan gadget di kelas guna meningkatkan minat belajar siswa di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di SMK Yasti Cisaat, Kabupaten Sukabumi, dengan subjek penelitian sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara terarah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Strategi yang efektif meliputi penetapan aturan penggunaan gadget, pemanfaatan aplikasi pembelajaran, pengawasan aktif dari guru, serta integrasi gadget ke dalam proses pembelajaran. Penerapan strategi tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa, perhatian, dan kemandirian belajar. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkelola dapat menimbulkan gangguan dan menurunkan fokus belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengelola penggunaan gadget secara aktif agar pemanfaatannya dalam pembelajaran menjadi optimal.

Kata Kunci: gadget, minat belajar, pembelajaran digital.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong perubahan dalam proses pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan perangkat digital seperti gadget (smartphone dan tablet) kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik (Munir, 2019).

Gadget memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena mampu menyediakan akses informasi yang luas, cepat, dan interaktif. Melalui gadget, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar seperti e-book, video pembelajaran, serta platform pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan perkembangan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Rusman, 2021). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menarik dan tidak monoton (Suryani, 2021).

Namun demikian, penggunaan gadget di kalangan siswa juga menimbulkan berbagai permasalahan apabila tidak dikelola dengan baik. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah meningkatnya distraksi belajar akibat penggunaan gadget untuk aktivitas non-pembelajaran seperti media sosial, permainan daring, dan hiburan lainnya. Kondisi ini dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi dan minat belajar siswa (Prensky, 2018). Bahkan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan ketergantungan yang berdampak negatif terhadap perkembangan akademik siswa (Uno, 2019).

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk merasa tertarik dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran (Slameto, 2018). Sebaliknya, rendahnya minat

belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan sulit memahami materi yang disampaikan (Hamalik, 2018). Dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), minat belajar siswa menjadi faktor yang sangat penting mengingat karakteristik pembelajaran yang tidak hanya menuntut pemahaman teori, tetapi juga keterampilan praktis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan gadget secara optimal.

Guru memiliki peran strategis dalam mengelola penggunaan gadget di kelas. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengelolaan yang baik meliputi penetapan aturan penggunaan, pemilihan aplikasi pembelajaran yang tepat, serta pengawasan terhadap aktivitas siswa selama menggunakan gadget (Sanjaya, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019). Selain itu, pembelajaran berbasis digital juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari informasi dan mengembangkan pengetahuan (Daryanto, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah memiliki gadget pribadi dan aktif menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget di dalam kelas masih belum sepenuhnya terarah dan cenderung digunakan untuk aktivitas di luar pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dengan praktik penggunaannya di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan penggunaan gadget yang efektif agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan minat belajar siswa. Strategi tersebut harus mampu mengarahkan siswa untuk menggunakan gadget sebagai

sarana pembelajaran, bukan sebagai sumber distraksi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pengelolaan penggunaan gadget di kelas dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital, khususnya pada siswa SMK Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pengelolaan penggunaan gadget di kelas serta implikasinya terhadap minat belajar siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses, makna, serta pengalaman yang dialami oleh subjek penelitian dalam konteks pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali data secara lebih komprehensif dan kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Creswell, 2021). Sementara itu, studi kasus digunakan karena penelitian difokuskan pada satu lokasi tertentu, yaitu SMK Yasti Cisaat Kabupaten

Sukabumi, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam dan spesifik mengenai permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2022).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder yang saling melengkapi. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian, yaitu 34 siswa dan satu orang guru yang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Data ini dikumpulkan melalui interaksi langsung antara peneliti dengan subjek, baik melalui kegiatan observasi maupun wawancara. Data primer menjadi fokus utama karena memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana penggunaan gadget berlangsung di dalam kelas serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaan tersebut. Di sisi lain, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung seperti perangkat pembelajaran (RPP), catatan kegiatan belajar, serta literatur yang relevan dengan topik penelitian. Data sekunder ini berfungsi untuk memperkuat temuan di lapangan serta memberikan landasan teoritis yang mendukung analisis penelitian (Arikunto, 2019).

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Tahap awal dimulai dengan kegiatan identifikasi masalah melalui observasi pendahuluan di lokasi penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengamati kondisi penggunaan gadget di kelas serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul, seperti kurangnya pengelolaan penggunaan gadget dan adanya distraksi belajar. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penelitian yang meliputi pedoman observasi dan pedoman wawancara sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan penelitian, di mana peneliti mulai mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam penggunaan gadget. Peneliti memperhatikan bagaimana siswa menggunakan gadget, apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau justru digunakan untuk aktivitas lain yang tidak relevan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara semi-terstruktur dengan guru dan beberapa siswa

untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai strategi pengelolaan gadget serta dampaknya terhadap minat belajar.

Setelah data terkumpul, peneliti memasuki tahap analisis data yang dilakukan secara berkelanjutan sejak awal penelitian hingga tahap akhir. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi tidak langsung digunakan, tetapi terlebih dahulu direduksi untuk memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Proses reduksi data ini bertujuan untuk menyederhanakan data sehingga lebih mudah dianalisis tanpa menghilangkan makna penting yang terkandung di dalamnya.

Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis. Penyajian data ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola, hubungan, serta kecenderungan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Melalui penyajian data yang terstruktur, peneliti dapat melihat secara lebih jelas bagaimana strategi pengelolaan gadget diterapkan serta bagaimana pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

Tahap akhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang telah dianalisis dan mengaitkannya dengan tujuan penelitian. Kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya berdasarkan pada satu sumber data, tetapi merupakan hasil dari proses triangulasi yang dilakukan dengan membandingkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Dengan demikian, kesimpulan yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan yang lebih tinggi (Creswell, 2021).

Untuk menjaga validitas dan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan member check, yaitu mengonfirmasi kembali data yang diperoleh kepada informan untuk memastikan bahwa data tersebut sesuai dengan kondisi yang sebenarnya (Sugiyono, 2022).

Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang mendalam dan akurat mengenai strategi pengelolaan penggunaan gadget di kelas serta kontribusinya dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital, khususnya di SMK Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diperoleh melalui serangkaian kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SMK Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi dengan melibatkan 34 siswa dan satu orang guru sebagai subjek penelitian. Penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kondisi awal penggunaan gadget di kelas, implementasi strategi pengelolaan gadget, serta dampaknya terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penerapan strategi pengelolaan, ditemukan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa tergolong sangat tinggi. Dari 34 siswa, sebanyak 32 siswa diketahui membawa gadget ke sekolah setiap hari, dan 30 siswa di

antaranya secara aktif menggunakan gadget selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian integral dalam kehidupan siswa, baik sebagai alat komunikasi maupun sebagai sarana hiburan dan belajar..

Namun, tingginya penggunaan gadget tersebut tidak diiringi dengan pengelolaan yang optimal. Dalam proses pembelajaran, ditemukan berbagai bentuk penggunaan gadget yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sekitar 18 siswa teridentifikasi sering membuka media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan TikTok pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, terdapat sekitar 10 siswa yang menggunakan gadget untuk bermain game, baik secara online maupun offline. Aktivitas tersebut menyebabkan siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, bahkan beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru.

Tabel 1. Kondisi Awal Penggunaan Gadget Siswa

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	%
1	Siswa yang membawa gadget	32	94%

2	Siswa aktif menggunakan gadget	30	88%
3	Menggunakan media sosial	18	53%
4	Bermain game saat pembelajaran	10	29%
5	Fokus pada pembelajaran	14	41%

Lebih lanjut, hasil observasi juga menunjukkan bahwa interaksi siswa dalam pembelajaran cenderung rendah sebelum adanya pengelolaan gadget yang terarah. Siswa lebih banyak bersifat pasif, jarang bertanya, dan kurang terlibat dalam diskusi kelas. Minat belajar siswa terlihat menurun, yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap materi, rendahnya partisipasi, serta minimnya inisiatif dalam mencari informasi tambahan.

Setelah dilakukan identifikasi permasalahan, guru mulai menerapkan strategi pengelolaan penggunaan gadget secara sistematis. Strategi pertama yang diterapkan adalah penetapan aturan penggunaan gadget di kelas. Guru memberikan penjelasan yang tegas mengenai kapan dan untuk apa gadget boleh digunakan. Siswa hanya

diperbolehkan menggunakan gadget pada saat kegiatan pembelajaran yang memerlukan, seperti mencari informasi atau mengerjakan tugas berbasis digital. Selain itu, guru juga melarang penggunaan aplikasi non-pembelajaran selama proses belajar berlangsung.

Strategi berikutnya adalah pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pelajaran. Guru mulai menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran digital seperti Google Classroom untuk pengelolaan tugas, YouTube Edukasi untuk penyampaian materi berbasis video, serta Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Penggunaan aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik bagi siswa. Selama proses implementasi strategi tersebut, guru juga melakukan pengawasan secara aktif terhadap penggunaan gadget oleh siswa. Guru secara berkala berkeliling kelas untuk memastikan bahwa siswa menggunakan gadget sesuai dengan instruksi. Selain itu, guru juga memberikan teguran secara langsung kepada siswa yang kedapatan menggunakan gadget untuk keperluan di luar pembelajaran.

Hasil observasi setelah penerapan strategi menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam perilaku siswa. Penggunaan gadget menjadi lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa mulai memanfaatkan gadget untuk mencari materi tambahan, mengakses video pembelajaran, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Tingkat distraksi akibat penggunaan media sosial dan game juga mengalami penurunan. Dari sisi minat belajar, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta terlibat dalam diskusi kelompok.

Dari 34 siswa, sebanyak 26 siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang ditandai dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, 28 siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis gadget, terutama saat menggunakan media video dan kuis interaktif.

Peningkatan minat belajar juga terlihat dari aspek kemandirian siswa dalam belajar. Sebanyak 24 siswa

menunjukkan kemampuan untuk mencari informasi secara mandiri melalui internet. Mereka tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktif mencari sumber belajar tambahan untuk memahami materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang dikelola dengan baik dapat mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan strategi pengelolaan gadget memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran didukung oleh media digital. Guru juga menilai bahwa penggunaan gadget yang terarah dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tabel 2. Peningkatan Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat Belajar	Jumlah Siswa	%
1	Siswa lebih aktif	28	82%
2	Siswa lebih antusias	28	82%
3	Siswa meningkat minat belajar	26	76%

4	Siswa belajar mandiri	24	71%
5	Siswa aktif bertanya/diskusi	25	74%

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan gadget. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena disajikan dalam bentuk visual dan interaktif. Namun, beberapa siswa juga mengakui bahwa mereka masih membutuhkan pengawasan dari guru agar tidak tergoda untuk menggunakan gadget di luar keperluan belajar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pengelolaan penggunaan gadget yang dilakukan secara sistematis dan terarah mampu memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Gadget yang sebelumnya menjadi sumber distraksi dapat diubah menjadi media pembelajaran yang efektif apabila dikelola dengan strategi yang tepat. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan gadget dalam pembelajaran sangat bergantung pada peran guru dalam

mengelola dan mengarahkan penggunaannya.

Tabel 3. Dampak Pengelolaan Gadget dalam Pembelajaran

No	Aspek Dampak Positif	Keterangan
1	Meningkatkan minat belajar	Siswa lebih tertarik belajar
2	Meningkatkan keaktifan	Lebih banyak diskusi dan interaksi
3	Meningkatkan kemandirian	Siswa mencari informasi sendiri
4	Pembelajaran lebih interaktif	Menggunakan media digital
5	Mengurangi distraksi	Penggunaan gadget lebih terarah

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan gadget dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi pengelolaan yang diterapkan di kelas. Gadget pada dasarnya bukanlah faktor yang secara langsung meningkatkan atau menurunkan kualitas pembelajaran, melainkan bergantung pada bagaimana perangkat tersebut dimanfaatkan dalam konteks pedagogis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi dalam pendidikan bersifat sebagai alat (tools), sehingga keberhasilannya ditentukan oleh desain pembelajaran

dan peran guru dalam mengelolanya (Munir, 2019).

Dalam perspektif teori pembelajaran, penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung memicu terjadinya distraksi kognitif. Distraksi ini muncul karena adanya persaingan perhatian antara aktivitas belajar dan aktivitas digital lain yang lebih menarik secara instan, seperti media sosial dan permainan daring.

Kondisi ini menyebabkan beban kognitif siswa meningkat dan berdampak pada menurunnya fokus serta pemahaman terhadap materi (Prensky, 2018). Oleh karena itu, tanpa adanya pengelolaan yang tepat, gadget justru berpotensi menghambat proses pembelajaran.

Sebaliknya, ketika gadget dikelola secara sistematis, perangkat ini dapat bertransformasi menjadi media pembelajaran yang efektif. Strategi seperti penetapan aturan penggunaan, integrasi dalam kegiatan belajar, serta pengawasan aktif terbukti mampu mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang lebih produktif. Dalam hal ini, pengelolaan kelas menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Pengelolaan yang baik

akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, terstruktur, dan terarah (Sanjaya, 2020).

Lebih lanjut, integrasi gadget dalam pembelajaran berbasis digital memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas interaksi belajar. Penggunaan aplikasi edukatif yang bersifat visual dan interaktif mampu merangsang perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media yang variatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi serta memperkuat pemahaman konsep (Arsyad, 2019). Dengan demikian, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dari sudut pandang pedagogis, penggunaan gadget juga mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered learning. Siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi didorong untuk aktif mencari, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan

bahwa teknologi dapat mendukung pengembangan keterampilan belajar mandiri serta kemampuan berpikir kritis siswa, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Rusman, 2021).

Peran guru dalam konteks ini menjadi sangat strategis. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, mediator, dan pengontrol dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi serta mengelola penggunaan gadget di kelas menjadi faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan di era digital (Daryanto, 2020). Selain faktor eksternal berupa strategi pengelolaan, faktor internal siswa juga berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan gadget dalam pembelajaran. Minat belajar, motivasi, serta kontrol diri siswa menjadi variabel penting yang menentukan bagaimana mereka memanfaatkan gadget. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih mampu

menggunakan gadget sebagai sarana belajar, sedangkan siswa dengan kontrol diri yang rendah lebih mudah terdistraksi oleh konten non-pembelajaran (Uno, 2019). Dengan demikian, pengelolaan gadget perlu diimbangi dengan upaya penguatan karakter dan disiplin belajar siswa.

Dalam kaitannya dengan minat belajar, penggunaan gadget yang terintegrasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori minat belajar yang menyatakan bahwa ketertarikan terhadap suatu aktivitas akan meningkat apabila aktivitas tersebut memberikan pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan siswa (Slameto, 2018).

Penggunaan media digital yang interaktif memberikan stimulus yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Namun demikian, penting untuk dipahami bahwa penggunaan gadget bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Gadget hanya merupakan salah satu komponen

dalam sistem pembelajaran yang harus didukung oleh strategi yang tepat, kompetensi guru, serta kesiapan siswa. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dirancang secara pedagogis agar benar-benar memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa strategi pengelolaan penggunaan gadget memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Pengelolaan yang efektif mampu meminimalisir dampak negatif gadget sekaligus mengoptimalkan potensi positifnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan secara terencana, terarah, dan berkelanjutan agar dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam dunia pendidikan.



**Gambar 1. Kegiatan pembelajaran
penggunaan gadget**

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kelas memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, namun efektivitasnya sangat bergantung pada strategi pengelolaan yang diterapkan oleh guru. Tanpa pengelolaan yang tepat, gadget cenderung menjadi sumber distraksi yang dapat menurunkan konsentrasi dan minat belajar siswa.

Penerapan strategi pengelolaan penggunaan gadget yang meliputi penetapan aturan yang jelas, pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital, pengawasan aktif oleh guru, serta integrasi dalam proses pembelajaran terbukti mampu mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang lebih produktif. Strategi tersebut tidak hanya mengurangi penggunaan gadget untuk aktivitas non-pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, pengelolaan gadget yang baik terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan, perhatian, antusiasme, serta kemandirian siswa dalam mencari informasi. Hal ini menunjukkan bahwa gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gadget di kelas menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang

efektif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era digital. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengelola teknologi pembelajaran agar dapat memaksimalkan potensi gadget sebagai sarana pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Daryanto. (2020). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Pembelajaran di era digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munir. (2019). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prensky, M. (2018). *Digital natives, digital immigrants*. New York: McGraw-Hill.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Slameto. (2018). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2021). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2019). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pitri, L., Adrias, A., & Zulkarmaini, A. P. (2025). Analisis strategi pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 146–159. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2934>
- Ubaidillah, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi edukatif dalam mengurangi ketergantungan gadget siswa di era digital. *Jurnal Educazione*, 13(2), 115–124.
- Umarsana, S. Z. N., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peserta didik. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(5), 7241–7247.
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Rosyidah, N., & Indrakurniawan, M. (2025). Dampak intensitas penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa. *Academia Open*, 10(1).
- Barokah, A., Afrilia, Y., & Zahrah, D. I. (2025). Studi literatur: Pengaruh penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4814–4820.
- Stefhanie, A., Jannah, W. N., & Labudasari, E. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Guerrero, C., Jaume-i-Capó, A., Juiz, C., & Lera, I. (2024). Use of mobile devices in the classroom to increase motivation and participation of students. *arXiv*.