

STRATEGI GURU KELAS VI DALAM MENGHADAPI DAMPAK KEBIASAAN PENGUNAAN GAWAI PADA KONSENTRASI BELAJAR SISWA

Niken Nurrohmayati¹, Ahmad Agung Yuwono Putro²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

[1nikennurrohmaaa@gmail.com](mailto:nikennurrohmaaa@gmail.com), [2agung@upy.ac.id](mailto:agung@upy.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe the gadget usage habits of sixth - grade students, analyze the impact of these habits on learning concentration, and identify the strategies employed by teachers at SD Muhammadiyah Ambarbinangun to address this impact. The study employs a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects were sixth-grade teachers selected using purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis utilized the interactive model developed by Miles, Huberman, and Saldana comprising data reduction, data display, and conclusion drawing while data validity was verified through source and technique triangulation. The results indicate that excessive gadget use leads to a decline in students' learning concentration, characterized by reduced focus, poor comprehension of the material, and decreased engagement during lessons. To address this issue, teachers implement preventive strategies through education and rules regarding gadget usage; curative strategies involving individual approaches, motivation, and guidance; and collaborative strategies through cooperation with parents and the school. The implementation of these three strategies contributes to maintaining and enhancing students' learning concentration in the digital era.

Keywords: Teacher Strategies, Gadget Usage, Learning Concentration, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebiasaan penggunaan gawai pada siswa kelas VI, menganalisis dampaknya terhadap konsentrasi belajar, serta mengidentifikasi strategi guru dalam menghadapi dampak kebiasaan penggunaan gawai pada konsentrasi belajar siswa di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru kelas VI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar siswa, ditandai dengan berkurangnya fokus, rendahnya pemahaman materi, dan menurunnya keaktifan selama pembelajaran.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru menerapkan strategi preventif melalui edukasi dan aturan penggunaan gawai, strategi kuratif melalui pendekatan individual, motivasi, dan pendampingan, serta strategi kolaboratif melalui kerja sama dengan orang tua dan pihak sekolah. Penerapan ketiga strategi tersebut berkontribusi dalam menjaga dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa di era digital.

Kata Kunci: Strategi Guru, Penggunaan Gawai, Konsentrasi Belajar, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pemanfaatan gawai, khususnya telepon pintar (*smartphone*), telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Di satu sisi, gawai menghadirkan peluang besar dalam memperluas akses terhadap informasi, memperkaya sumber belajar, dan mendorong inovasi metode pembelajaran. Namun di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa (Silaban, 2025). Konsentrasi belajar merupakan kondisi serta kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian atau pikiran dalam proses perubahan tingkat laku ketika pembelajaran. Konsentrasi adalah usaha masing-masing individu untuk memfokuskan perhatian terhadap suatu objek, sehingga dapat dimengerti, dipahami, serta

meminimalisir perhatian yang terpecah.

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya konsentrasi menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, kurang aktif dalam pembelajaran, dan berdampak pada hasil belajar (Julfan, 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gawai untuk aktivitas nonedukatif, semakin rendah kemampuan konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan gawai menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian dari sekolah, guru, dan orang tua.

Bagi guru, fenomena ini menjadi tantangan signifikan. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi dan teknologi, tetapi juga mengelola perilaku digital siswa agar penggunaan gawai tetap sesuai tujuan pembelajaran. Tantangan ini

semakin kompleks ketika guru tidak dibekali kemampuan monitoring perangkat digital atau sekolah tidak memiliki aturan baku terkait penggunaan gawai. Guru juga menghadapi masalah lain berupa ketergantungan siswa terhadap hiburan digital. Banyak siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar pada game, video hiburan, dan media sosial dibandingkan materi pelajaran (Ruwiwati, 2025). Ketergantungan ini membuat motivasi belajar rendah dan membutuhkan upaya ekstra dari guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Tantangan ini semakin berat karena gawai menyediakan akses instan ke hiburan yang sulit tersaingi oleh metode pengajaran tradisional.

Tantangan yang dihadapi guru dalam mengelola perilaku digital siswa tersebut tidak terlepas dari karakteristik perkembangan siswa kelas VI sekolah dasar. Siswa pada jenjang ini umumnya berada pada rentang usia 11 – 12 tahun yang ditandai dengan perkembangan emosi dan perilaku yang belum sepenuhnya stabil serta kecenderungan mudah terpengaruh oleh stimulus yang menarik, termasuk penggunaan gawai. Asif dan Rahmadi (2017)

menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku pada anak usia 11 – 12 tahun, seperti mudah marah, sulit mengendalikan emosi, dan kurang patuh terhadap aturan. Kondisi tersebut berdampak pada kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memengaruhi kemampuan mereka untuk mempertahankan konsentrasi belajar di kelas. Oleh karena itu, karakteristik perkembangan siswa kelas VI yang rentan terhadap gangguan emosi akibat penggunaan gawai menjadi faktor penting yang harus dipahami guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebiasaan penggunaan gawai pada siswa kelas VI, menganalisis dampaknya terhadap konsentrasi belajar, serta mengidentifikasi strategi guru dalam menghadapi dampak kebiasaan penggunaan gawai pada konsentrasi belajar siswa di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Kebaruan penelitian ini terletak pada penyajian strategi guru secara komprehensif melalui

strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif sebagai upaya mengatasi dampak penggunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menghadapi dampak kebiasaan penggunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VI di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Subjek penelitian adalah guru kelas VI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian untuk

menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan gawai telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa kelas VI di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Sebagian besar siswa menggunakan gawai tidak hanya untuk mendukung pembelajaran, tetapi juga untuk bermain game, mengakses media sosial, dan menonton video dengan durasi yang bervariasi. Intensitas penggunaan gawai yang tinggi menyebabkan beberapa siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar yang ditandai dengan sulit memusatkan perhatian saat guru menjelaskan materi, mudah terdistraksi, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi yang disampaikan.

Meskipun demikian, penggunaan gawai juga memberikan manfaat apabila dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran, seperti memudahkan siswa mencari informasi dan mengakses sumber belajar digital. Oleh karena itu, dampak penggunaan gawai bergantung pada tujuan, durasi, dan intensitas penggunaannya.

Untuk mengatasi dampak tersebut, guru menerapkan tiga strategi utama. Pertama, strategi preventif melalui pemberian edukasi mengenai penggunaan gawai yang bijaksana, penyusunan aturan penggunaan gawai di sekolah, pembiasaan disiplin belajar, serta pengawasan selama proses pembelajaran. Kedua, strategi kuratif dilakukan melalui pendekatan individual kepada siswa yang mengalami penurunan konsentrasi, pemberian motivasi belajar, teguran secara edukatif, dan pendampingan agar siswa mampu mengelola penggunaan gawainya. Ketiga, strategi kolaboratif diwujudkan melalui komunikasi dan kerja sama antara guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk mengawasi serta mengendalikan penggunaan gawai siswa baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Ketiga strategi tersebut

saling melengkapi dalam membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa kelas VI SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Gawai dimanfaatkan tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana hiburan, seperti bermain gim, menonton video, dan mengakses media sosial. Meskipun demikian, intensitas penggunaannya berbeda pada setiap siswa. Sebagian siswa mampu menggunakan gawai secara terkendali, sedangkan siswa yang memiliki durasi penggunaan lebih tinggi cenderung mengalami penurunan perhatian selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai tidak selalu berdampak negatif, tetapi bergantung pada tujuan, intensitas, dan pengawasan dalam penggunaannya. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sanjiwani (2020) yang menyatakan bahwa gawai dapat

menjadi media pembelajaran yang bermanfaat apabila digunakan secara tepat, namun penggunaan yang berlebihan dapat membentuk kebiasaan yang memengaruhi perilaku belajar siswa. Selain itu, Suryani et al. (2020) menjelaskan bahwa penggunaan gawai secara terus-menerus dapat meningkatkan ketergantungan anak terhadap perangkat digital sehingga mereka lebih mudah terdistraksi ketika mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Amanda (2025) dan Anugrah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini juga menemukan bahwa kebiasaan penggunaan gawai berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Guru mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan gawai dalam durasi lebih lama cenderung lebih mudah kehilangan fokus, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi. Sebaliknya, siswa yang mampu mengendalikan penggunaan

gawai tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan menjadi salah satu faktor eksternal yang memengaruhi kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran.

Hasil tersebut sesuai dengan teori Winata (2021) yang menjelaskan bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal. Sanjiwani (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengurangi fokus belajar karena perhatian siswa lebih banyak tertuju pada aktivitas digital. Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman materi dan keaktifan siswa selama pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Hartini (2022) bahwa konsentrasi belajar yang baik akan mendukung pemahaman materi dan partisipasi aktif siswa. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Julfan (2025), Muthmainnah (2025), dan Susanti (2024) yang menunjukkan

bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan konsentrasi belajar siswa.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru menerapkan strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif. Strategi preventif dilakukan melalui pemberian aturan penggunaan gawai, pembiasaan disiplin, serta edukasi mengenai penggunaan gawai secara bijaksana. Strategi kuratif diterapkan dengan memberikan teguran secara persuasif, pendekatan individual, dan motivasi kepada siswa yang mengalami penurunan konsentrasi. Sementara itu, strategi kolaboratif diwujudkan melalui komunikasi dan kerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai di rumah.

Penerapan ketiga strategi tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa mengembangkan kebiasaan belajar yang positif di era digital.

Temuan ini sejalan dengan Kaif (2022) dan Hasriadi (2022) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Di sisi lain, strategi kuratif yang menekankan pendekatan personal dan pemberian motivasi mendukung pendapat Hamzah (2024) bahwa guru perlu memberikan pendampingan kepada siswa dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran abad ke-21, termasuk distraksi akibat perkembangan teknologi.

Keberhasilan strategi guru juga dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua. Komunikasi yang baik antara sekolah dan keluarga membantu menciptakan pengawasan yang konsisten terhadap penggunaan gawai sehingga siswa memperoleh arahan yang sama baik di rumah maupun di sekolah. Temuan ini mendukung konsep *digital parenting* yang dikemukakan Sisbintari (2021) serta penelitian Stevanus et al. (2022) yang menegaskan bahwa pendampingan orang tua berperan

penting dalam membentuk disiplin penggunaan gawai pada anak. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gawai tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi memerlukan kolaborasi antara sekolah dan keluarga.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan gawai dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa apabila tidak disertai pengendalian dan pengawasan yang memadai. Oleh karena itu, penerapan strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif secara terpadu menjadi langkah yang efektif untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan gawai sekaligus mengoptimalkan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kebiasaan penggunaan gawai telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa kelas VI dengan intensitas penggunaan yang beragam. Penggunaan gawai memberikan manfaat apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi penggunaan yang berlebihan untuk hiburan dapat menurunkan

konsentrasi belajar, yang ditunjukkan melalui berkurangnya fokus, pemahaman materi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa. Strategi tersebut meliputi penyusunan aturan penggunaan gawai, pemberian motivasi dan pendampingan kepada siswa, serta kerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian strategi guru secara komprehensif melalui ketiga pendekatan tersebut, sehingga memberikan perspektif bahwa keberhasilan mengatasi dampak penggunaan gawai tidak hanya bergantung pada pengendalian penggunaan gawai oleh siswa, tetapi juga pada peran aktif guru dan kolaborasi antara sekolah dengan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, S. A. (2025). *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Karakter Siswa di SD Negeri 4 Tiga*. Dharmas

- Education Journal (DE_Journal), 49–61.
- Anugrah, R. S. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar*. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1–8.
- Hamzah, R. A. (2024). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Penerbit Mifandi Mandiri Digital.
- Hartini, A. (2022). *Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Nusa Indah Kabupaten Tanah Laut*. EduCurio: Education Curiosity, 7–13.
- Hasriadi, H. (2022). *Strategi Pembelajaran*.
- Julfan, I., & dkk. (2025). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa*. Action Research Journal Indonesia (ARJI), 3310–3326.
- Kaif, S. H. (2022). *Strategi Pembelajaran (Macam-Macam Strategi Pembelajaran yang Dapat Diterapkan Guru)*. Inoffast Publishing Indonesia.
- Maulian Fadli, L. Q. (2025). *Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah*. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 159–167.
- Muthmainnah, A. (2025). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi, 205–214.
- Ruwyati, R., & Amalia. (2025). *Tantangan Guru dalam Mengatasi Distraksi Digital Siswa pada Pembelajaran Berbasis Gadget*. Jurnal Intelek Insan Cendikia, 18928–18935.
- Sanjiwani, N. P. (2020). *Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. Doctoral Dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Medika Bali.
- Sisbintari, K. D. (2021). *Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1562–1575.
- Stevanus, I., & dkk. (2022). *Peran Digital Parenting terhadap Penggunaan Gawai Anak SD*. Jurnal Publikasi Pendidikan.
- Suryani, Y., Palupi, R., & Kusuma, A. (2020). *Pendekatan Modelling Keperawatan Anak pada Orang Tua dalam Menstimulasi Anak Usia Dini dengan Masalah Perubahan Perilaku dengan Kebiasaan Menggunakan Gadget*. Majalah Kesehatan Indonesia, 1(1), 1–6.
- Susanti, S. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah*, 57–65.
- Winata, I. K. (2021). *Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 13.