Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

ANALISIS DAMPAK PENYALAHGUNAAN GAWAI DALAM KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS VIB SD NEGERI 230 PALEMBANG DI ERA DIGITAL

Delima Alfiani[1*], Misdalina Misdalina[2], Farhan Yadi[3]
[1*,2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
[3] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya
[*]Email: alfianidelima@gmail.com, misdalina@univpgri-palembang.ac.id, farhan@unsri.ac.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5320

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh negatif penyalahgunaan gawai dalam konsentrasi belajar siswa kelas VIB SD Negeri 230 Palembang, serta strategi yang diterapkan oleh siswa, orang tua, dan guru dalam mengatasi masalah tersebut. Subjek penelitian meliputi siswa, guru, dan orang tua. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menggunakan Strategi Sudi Kasus. Informan penelitian terdiri atas Guru Kelas VIB, Siswa Kelas VIB, dan, Orang Tua. lalu dianalisis menggunakan model *Miles* dan *Huberman*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penyalahgunaan gawai menurunkan konsentrasi belajar siswa yang terlihat dari berkurangnya fokus dan perhatian saat pelajaran, sering melamun, cepat merasa bosan, rasa mengantuk di kelas, serta menunda penyelesaian tugas. Pemakaian gawai yang berlebihan untuk bermain *game* dan mengakses media sosial seperti *TikTok*, *YouTube*, dan *Instagram* menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi dan kurang partisipatif dalam proses belajar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penyalahgunaan perangkat gawai memiliki dampak negatif signifikan dalam konsentrasi belajar siswa. Fenomena tersebut ditandai oleh penurunan tingkat fokus dan perhatian selama proses pembelajaran, peningkatan frekuensi melamun, kejenuhan yang cepat, rasa kantuk di kelas, serta kecenderungan menunda penyelesaian tugas akademik. Selain itu, penggunaan gawai secara berlebihan untuk aktivitas seperti bermain gim, mengakses media sosial, dan menonton konten hiburan menyebabkan berkurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, berbagai strategi telah diterapkan, antara lain pembatasan durasi penggunaan gawai, peningkatan pengawasan oleh orang tua, pemberian edukasi mengenai penggunaan gawai yang bijak, serta penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif oleh tenaga pendidik. Kesimpulannya, diperlukan kolaborasi yang berkelanjutan antara siswa, orang tua, dan guru guna memaksimalkan peran gawai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penyalahgunaan Gawai, Konsentrasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar, Era Digital.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam banyak aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang paling umum digunakan adalah gawai (*gadget*). Gawai memudahkan akses informasi secara cepat, menyediakan berbagai sumber belajar, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif. Meski demikian, penggunaan gawai yang tidak dikendalikan dengan baik dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional (Ni'mah, Af'idatun, & Nurullah, 2024).

Fenomena penggunaan gawai pada anak terus meningkat. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), proporsi kepemilikan telepon genggam pada kelompok usia di bawah 15 tahun naik dari 20,31% pada tahun 2015 menjadi 36,99% pada tahun 2023. Selain itu, BPS mencatat pada tahun 2024 bahwa 39,71% anak usia dini telah menggunakan *handphone* dan 35,57% telah mengakses internet. Pada kelompok usia 5–6 tahun, 58,25% anak telah menggunakan *handphone* dan 51,19%

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

telah mengakses internet. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai sudah menjadi bagian dari kehidupan anak sejak usia dini. Survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa 76,8 persen anak diizinkan menggunakan gawai di luar waktu belajar, menunjukkan tingkat penggunaan gawai yang tinggi pada anak-anak. Sebanyak 36,5% anak menggunakan gawai selama 1–2 jam setiap hari; 34,8% menggunakannya selama 2–5 jam setiap hari; dan 25,4% menggunakannya lebih dari 5 jam setiap hari. Selain itu, 71,3% anak memiliki ponsel pribadi, dan 79% menggunakan ponsel tanpa izin orang tua. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki akses yang luas ke perangkat elektronik dengan sedikit atau tidak ada pengawasan.

Pada dasarnya, menggunakan gawai bisa memberikan manfaat jika digunakan dengan tepat sebagai media pembelajaran. Berbagai aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan sumber informasi digital dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Namun, kenyataannya banyak anak justru lebih sering memakai gawai untuk hiburan seperti bermain *game* daring, menonton video, dan mengakses media sosial. Penggunaan gawai yang berlebihan tanpa pengaturan waktu yang baik dapat mengganggu konsentrasi, menurunkan motivasi belajar, dan memengaruhi perkembangan perilaku anak. Penelitian oleh Ramadhani et al. (2025) juga mengungkapkan bahwa intensitas penggunaan gawai yang tinggi membuat siswa mudah terdistraksi, sulit fokus saat belajar, dan berdampak negatif pada prestasi akademik. Kemampuan siswa untuk berkonsentrasi pada aktivitas pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar mereka dikenal sebagai konsentrasi belajar. Sangat penting dalam proses belajar untuk memiliki fokus yang baik karena mempengaruhi kemampuan siswa untuk menerima, memahami, dan mengolah informasi. Namun, penggunaan perangkat digital yang tidak terkontrol sering membuat siswa lebih tertarik pada aktivitas digital dari pada belajar, yang menyebabkan mereka kehilangan konsentrasi. Situasi ini harus diperhatikan karena dapat memengaruhi perkembangan akademik dan hasil belajar siswa.

Siswa kelas VIB di SD Negeri 230 Palembang, berdasarkan observasi dan wawancara awal pada 10 November 2025, ternyata paling banyak terpengaruh penggunaan gawai. Mayoritas siswa memakai gawai untuk bermain *game* seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire* serta menggunakan aplikasi hiburan seperti *TikTok*, *YouTube*, dan *Instagram*. Dari 25 siswa, 16 memiliki gawai pribadi, sementara 9 lainnya masih meminjam gawai dari orang tua. Penggunaan gawai yang berlebihan membuat beberapa siswa sulit fokus saat belajar, mudah mengantuk, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan sering menunda mengerjakan tugas sekolah.

Banyak penelitian telah dilakukan mengenai penggunaan gawai. Susanti et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkendali berdampak pada konsentrasi belajar siswa. Jalilah (2022) menyatakan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan fisik dan perilaku anak sekolah dasar. Sementara itu, Ginting et al. (2025) menjelaskan bahwa gawai bisa memberikan dampak positif maupun negatif terhadap minat belajar siswa, tergantung pada tujuan dan frekuensi penggunaannya. Namun, penelitian yang secara khusus membahas dampak penyalahgunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar serta usaha dari siswa, orang tua, dan guru untuk mengatasinya masih terbatas.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini berfokus pada mengevaluasi dampak penyalahgunaan gawai dalam konsentrasi belajar siswa kelas VIB di SD Negeri 230 Palembang di era digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana orang tua, siswa, dan guru mengatasi dampak penyalahgunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa. Diharapkan bahwa hasil penelitian akan memberikan kontribusi secara teoritis untuk pengembangan penelitian tentang penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian akan memberikan manfaat praktis bagi guru, orang tua, dan siswa karena mereka dapat menggunakan gawai dengan lebih bijak dan mendukung pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk memahami dampak penyalahgunaan gawai dalam konsentrasi belajar siswa kelas VIB SD Negeri 230 Palembang di era digital, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

jenis studi kasus. Studi ini dilakukan di SD Negeri 230 Palembang, yang terletak di Plaju Darat, Sumatera Selatan, di Jalan Tegal Binangun Lorong Karang Anyar. Sampling *purposive* digunakan untuk memilih informan penelitian. Siswa, orang tua, dan guru kelas VIB diminta untuk memberikan informasi tentang penggunaan gawai dan konsentrasi belajar. Data primer, yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, dan data sekunder, yang diperoleh dari dokumentasi sekolah dan dokumentasi pendukung, semuanya termasuk dalam data penelitian.

Dalam rangka mengumpulkan data, digunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data mengikuti model *Miles* dan *Huberman* yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dengan melalui tahapan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang dampak penyalahgunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa serta upaya yang dilakukan oleh siswa, orang tua, dan guru untuk mengatasi masalah tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan gawai yang tidak tepat berdampak buruk pada kemampuan siswa kelas VIB untuk berkonsentrasi saat belajar. Dari observasi dan wawancara, diketahui bahwa mayoritas siswa menghabiskan waktu lama menggunakan gawai untuk bermain *game*, menonton video di *TikTok, YouTube, Instagram*, dan media sosial lainnya, bahkan sampai larut malam. Kebiasaan ini menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam mempertahankan fokus saat proses pembelajaran di kelas. Penurunan konsentrasi dan perhatian siswa selama proses pembelajaran merupakan dampak dari penyalahgunaan gawai. Siswa menjadi mudah melamun, cepat bosan, mengantuk saat belajar, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan sering terlambat menyelesaikan tugas sekolah. Selain itu, beberapa siswa masih terpikirkan oleh permainan yang sebelumnya mereka mainkan, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan dari materi pelajaran. Penggunaan gawai yang berlebihan tidak hanya mengganggu konsentrasi belajar siswa, tetapi juga berdampak pada kondisi fisik mereka. Orang tua melaporkan bahwa kebiasaan menggunakan gawai hingga larut malam menyebabkan gangguan pola tidur, kelelahan, dan berkurangnya waktu untuk belajar di rumah. Penyebab penyalahgunaan gawai meliputi kepemilikan gawai pribadi, frekuensi penggunaan yang tinggi untuk hiburan, minimnya pengawasan dari orang tua, serta kurang konsistennya penerapan aturan terkait penggunaan gawai.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dilakukan berbagai upaya untuk mengatasi dampak penyalahgunaan gawai. Siswa berusaha memprioritaskan menyelesaikan tugas sekolah, mengurangi waktu bermain *game*, dan mengurangi penggunaan gawai. Orang tua mengawasi anak mereka dengan membatasi jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gawai mereka, mengurangi jumlah kuota internet yang mereka gunakan, dan mendampingi anak saat belajar. Sementara itu, guru tidak hanya memberikan motivasi dan pengawasan selama pembelajaran, tetapi juga memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan perhatian siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VIB SD Negeri 230 Palembang mengalami konsentrasi belajar yang buruk ketika mereka menggunakan gawai. Oleh karena itu, kerja sama yang berkelanjutan antara siswa, orang tua, dan guru diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan gawai tidak mengganggu pembelajaran dan kemajuan akademik siswa.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di SD Negeri 230 Palembang, penelitian ini menunjukkan bahwa penyalahgunaan gawai berdampak pada konsentrasi belajar siswa kelas VIB di era digital. Dampak tersebut meliputi; menurunnya fokus belajar, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, serta munculnya kebiasaan belajar yang kurang disiplin. Selain itu, penelitian juga menemukan berbagai upaya dari siswa, orang tua, dan guru untuk mengatasi pengaruh negatif penyalahgunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

a. Dampak Penyalahgunaan Gawai Dalam Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIB SD Negeri 230 Palembang di Era Digital

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mayoritas siswa memanfaatkan gawai untuk kegiatan hiburan, seperti bermain *game*, menonton TikTok, mengakses *YouTube*, dan menggunakan media sosial. Penggunaan gawai ini berlangsung dalam waktu yang cukup lama, bahkan sampai larut malam. Guru kelas VIB mengungkapkan bahwa siswa kerap membahas permainan *game* saat proses pembelajaran, sehingga perhatian mereka menjadi mudah teralihkan dari materi pelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar siswa. Siswa menjadi mudah melamun, cepat merasa bosan, kurang fokus selama pembelajaran, serta sering terlambat menyelesaikan tugas sekolah. Beberapa siswa bahkan masih memikirkan permainan saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Adelia et al. (2021), dan Rosanti et al. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa akibat paparan *game*, media sosial, dan hiburan digital lainnya. Penggunaan gawai yang tidak terkendali menyebabkan perhatian siswa terbagi, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran menjadi kurang maksimal. Selanjutnya, penelitian ini juga menguatkan pendapat Maulian Fadli et al. (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan digital serta menurunkan kemampuan konsentrasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan indikator konsentrasi belajar menurut Amalia et al. (2022), dampak penyalahgunaan gawai dalam penelitian ini terlihat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan kurang mampu memusatkan perhatian pada penjelasan guru. Pada aspek afektif, siswa tampak kurang aktif, cepat merasa bosan, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Sedangkan pada aspek psikomotor, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berkurang dan mereka cenderung lambat dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penyalahgunaan gawai memengaruhi seluruh proses belajar siswa.

Selain memengaruhi konsentrasi belajar, penggunaan gawai yang berlebihan juga berdampak pada kondisi fisik dan kebiasaan siswa. Hasil wawancara dengan orang tua mengungkapkan bahwa penggunaan gawai hingga larut malam menyebabkan pola tidur anak menjadi tidak teratur, anak mudah merasa lelah, dan nafsu makan menurun. Hal ini menunjukkan bahwa penyalahgunaan gawai tidak hanya memengaruhi aspek akademik, tetapi juga berdampak pada kesehatan fisik siswa.

Temuan penelitian ini menguatkan hasil penelitian Riinawati (2021) yang menyebutkan bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh kondisi fisik, psikologis, lingkungan belajar, dan motivasi siswa. Penggunaan gawai secara berlebihan menyebabkan kurang tidur dan kelelahan pada siswa, sehingga menurunkan kemampuan mereka untuk fokus saat pembelajaran. Lalu, penelitian ini juga sejalan dengan pernyataan Susanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* serta jenis konten yang diakses sangat berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa.

Kemudian, penelitian ini mengungkapkan bahwa kepemilikan gawai pribadi dan minimnya pengawasan dari orang tua merupakan faktor utama penyalahgunaan gawai di kalangan siswa kelas VIB. Guru menjelaskan adanya ketidaksesuaian informasi antara siswa dan orang tua terkait penggunaan gawai, sehingga pengawasan menjadi kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol terhadap penggunaan gawai di rumah belum berjalan dengan optimal.

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Apsari et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gawai tanpa pengawasan dapat menghambat perkembangan sosial, kemampuan komunikasi, dan konsentrasi anak. Selanjutnya, Virdos dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat memengaruhi motivasi belajar, disiplin, serta produktivitas siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyalahgunaan gawai memberikan dampak negatif dalam konsentrasi belajar siswa kelas VIB di SD Negeri 230 Palembang pada era digital.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

b. Upaya Siswa, Orang Tua, dan Guru Mengatasi Dampak Penyalahgunaan Gawai Dalam Konsentrasi Belajar diEra diGital

Berdasarkan hasil penelitian, siswa mulai menyadari pengaruh negatif penggunaan gawai yang berlebihan terhadap konsentrasi belajar mereka. Beberapa di antara mereka berusaha mengurangi pemakaian gawai pada malam hari, membatasi waktu bermain *game*, serta memprioritaskan penyelesaian tugas sekolah sebelum menggunakan gawai. Upaya ini mencerminkan kesadaran siswa dalam mengendalikan penggunaan gawai agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Hatikah (2026) yang menyatakan bahwa pengelolaan intensitas penggunaan *gadget* secara mandiri dapat membantu meningkatkan fokus belajar siswa. Selain itu, Amri dan Rusman (2023) menjelaskan bahwa mengurangi aktivitas hiburan digital dan mengalihkan penggunaan gawai ke kegiatan edukatif dapat mendukung pemeliharaan konsentrasi belajar siswa.

Dari perspektif orang tua, hasil penelitian menunjukkan bahwa mereka telah berusaha mengawasi penggunaan gawai anak dengan cara membatasi durasi pemakaian, mengurangi kuota internet, serta menetapkan aturan penggunaan gawai di rumah. Namun, pengawasan ini belum berjalan secara konsisten, terutama pada malam hari dan saat hari libur. Orang tua juga rutin mengingatkan anak agar menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum menggunakan gawai untuk bermain.

Hasil penelitian ini mendukung pandangan Nabila (2023) yang menyatakan bahwa pembatasan penggunaan gawai dan pengawasan konten oleh orang tua berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Selain itu, Roza, Kamayani, dan Gunawan (2018) juga menegaskan bahwa pendampingan orang tua sangat diperlukan agar anak dapat menggunakan gawai dengan cara yang bijaksana dan terkendali.

Sementara itu, guru kelas VIB juga melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa di sekolah. Guru memberikan motivasi, teguran, serta pendekatan langsung kepada siswa yang kurang fokus selama proses pembelajaran. Guru menetapkan aturan kelas dan memberikan sanksi ringan kepada siswa yang melanggar, seperti membersihkan lingkungan sekolah dan menyelesaikan tugas yang belum selesai. Guru juga memanfaatkan media pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan televisi pintar agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan perhatian siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Fakhrozi (2023) yang menyatakan bahwa guru memegang peranan penting dalam membimbing siswa untuk mengelola penggunaan gawai secara tepat melalui arahan, pengawasan, dan kolaborasi dengan orang tua. Selain itu, Ashilah et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mengurangi ketergantungan mereka pada gawai.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan oleh siswa, orang tua, dan guru mencerminkan kerja sama dalam mengatasi dampak negatif penyalahgunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa. Namun, pengawasan dan pengendalian penggunaan gawai masih perlu diperkuat agar siswa dapat menggunakan gawai dengan lebih bijak, seimbang antara kebutuhan belajar dan hiburan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah: Satu, Penyalahgunaan gawai memberikan dampak negatif dalam konsentrasi belajar siswa kelas VIB SD Negeri 230 Palembang di era digital. Dampak tersebut terlihat dari menurunnya fokus siswa saat proses pembelajaran. siswa menjadi mudah terdistraksi, kurang aktif mengikuti pembelajaran, sering merasa mengantuk di kelas, terlambat mengerjakan tugas, serta mengalami penurunan motivasi belajar. Selain itu, penggunaan gawai secara berlebihan juga berdampak pada kondisi fisik siswa seperti kelelahan, pola tidur yang tidak teratur, dan berkurangnya waktu belajar. Dua, Upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak penyalahgunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa dilakukan melalui kerja sama antara siswa, orang tua, dan guru. Siswa mulai berusaha membatasi penggunaan gawai dan lebih memprioritaskan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

tugas sekolah. Orang tua melakukan pengawasan dengan membatasi durasi penggunaan gawai, mengurangi kuota internet, dan membuat aturan penggunaan gawai di rumah. Sementara itu, guru memberikan motivasi, teguran, pendekatan langsung kepada siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Namun, pengawasan dan pengendalian penggunaan gawai masih perlu ditingkatkan agar penggunaan gawai dapat lebih bijaksana dan seimbang antara kebutuhan belajar dan hiburan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Juang: Jurnal Wahana Konseling, 4*(1), 35–45.

Amalia, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Educatio, 8*(4), 1261–1268. https://doi.org/10.31949/education.v8i4.3120

Amri, Y., & Rusman, A. A. (2023). Upaya mengatasi penyalahgunaan gadget dalam proses belajar mengajar melalui konseling kelompok. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4*(1), 132–143.

Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak penggunaan gawai (gadget) terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Share: Social Work Journal, 13*(1), 11–22.

Ashilah, A., et al. (2024). Mengatasi kecanduan gadget pada siswa sekolah dasar. *JMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(2), 963–970.

Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., & Nurkholidah, E. (2023). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 8*(1), 130–136.

Ginting, J. O., Sastra, A., Sembiring, G. D. B., & Prayuda, M. S. (2025). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, dan Metode, 1*(4), 216–222.

Hatikah, N. (2026). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SD 101 Panyabungan. *NAAFI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 2*(2), 213–222.

Jalilah, S. R. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4*(1), 28–37.

Maulian Fadli, M., Qolbi, L., Mutiasya, K., Hayati, S., Tionita, E., & Azizah, H. (2025). Penggunaan gadget di kalangan anak SD dan tantangan dalam lingkungan sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 3*(2), 159–167.

Nabila, S. (2023). *Bimbingan orang tua pada anak dalam penggunaan smartphone di Kelurahan Way Halim Kota Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Nimah, N. A., Nurullah, M., & Susilawati, S. (2024). The impact of digital technology on learning methods in primary schools. *Journal Neosantara Hybrid Learning, 2*(2), 1–8.

Ramadhani, C. S., et al. (2025). Konsentrasi belajar anak SD di tengah maraknya teknologi: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(3), 1–8.

Riinawati. (2021). Hubungan konsentrasi belajar siswa terhadap prestasi belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19 di SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7*(2), 101–110.

Rosanti, E. R., Safaruddin, H., & Halim, M. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih. *Journal on Education, 6*(1), 307–316.

Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan memantau penggunaan gadget pada anak. *Jurnal SOLMA, 7*(2), 208–216. https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062

Susanti, S., et al. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK), 2*(1), 57–65.

Virdos, N. S., Zainulhaq, M. T., Utami, Y. T., & Wafa, M. H. (2022). Analisis pengaruh gawai dalam perkembangan pola belajar mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology, 2*(1), 34–40.