

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 9 SMP GIS

Rajni Afifa Barent

Universitas Bina Nusantara, Indonesia

Email: afarajni03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap konsentrasi belajar siswa dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh gawai terhadap prestasi belajar. Metode penelitian yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah metode kualitatif. Data yang disajikan akan bersifat naratif atau penjelasan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membuat angket dan daftar pertanyaan. Hasil penelitian pada karya ilmiah ini adalah mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS menggunakan laptop untuk belajar selama lebih dari 3 jam tanpa pendamping. Persentase siswa mengunjungi situs pendidikan adalah 65%, mengunjungi sosial media adalah kurang lebih 50%, dan mengunjungi Youtube adalah kurang dari 50%. Gawai mempengaruhi kurang lebih 56% dari nilai siswa. Siswa cukup tertarik untuk memahami materi yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru. Seluruh siswa memiliki konsentrasi dalam menerima pembelajaran meskipun pembelajaran dilakukan melalui gawai. Dengan adanya gawai, nilai rata-rata per-mata pelajaran siswa tetap stabil dan untuk rata-rata semua nilai meningkat. Jadi pengaruh gawai terhadap prestasi belajar siswa itu tidak besar karena pengaruh gawai terhadap prestasi belajar siswa juga bergantung pada individu. Tetapi ternyata, banyak siswa yang prestasinya meningkat karena gawai dapat menjadi alat untuk mencari materi diluar dari referensi buku yang tersedia.

Kata kunci: Penggunaan gawai; Konsentrasi; Prestasi belajar; Keterlibatan siswa

Abstract

This study aims to determine the impact of device usage on students' concentration and to assess how much influence devices have on academic performance. The research method used in this academic work is qualitative. The data presented will be narrative or explanatory in nature. Data collection was carried out through the creation of questionnaires and a list of questions. The results of this research indicate that the majority of 9th-grade students at SMP GIS use laptops for studying for more than 3 hours without supervision. The percentage of students visiting educational sites is 65%, those visiting social media is approximately 50%, and those accessing YouTube is less than 50%. Devices influence about 56% of students' grades. Students show sufficient interest in understanding the material presented by their teachers. All students maintain concentration during learning, even when it is conducted through devices. With the presence of devices, the average grades per subject remain stable, and the overall average grade increases. Therefore, the impact of devices on students' academic performance is not significant, as it also depends on the individual. However, many students show improved performance because devices can serve as tools for finding materials beyond the available book references.

Keywords: Device usage; Concentration; Academic performance; Student engagement

*Correspondence Author: Rajni Afifa Barent

Email: afarajni03@gmail.com



PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini teknologi semakin canggih dan berkembang pesat diberbagai bidang kehidupan (Prabowo et al., 2023; Widyanarti et al., 2024). Menurut data Badan Pusat Statistik (2022), 80% masyarakat Indonesia kini memiliki akses ke teknologi digital, yang memudahkan mereka untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi. Salah satu perkembangan teknologi komunikasi saat ini adalah gawai. Gawai digunakan sebagai media pembelajaran di masa pandemi seperti saat ini (Asrori et al., 2023; Isrofah et al., 2022). Sejak Covid-19 dinyatakan sebagai pandemi di Indonesia, masyarakat diminta untuk melakukan isolasi, diwajibkan untuk belajar dan bekerja dari rumah.

Terkait pembelajaran di rumah, penggunaan gawai adalah langkah yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dengan berpusat pada siswa sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun. Gawai digunakan sebagai media pembelajaran e-learning yang melibatkan berbagai bahan ajar termasuk video, situs internet, dan telekonferens (Hijah et al., 2023; Muzaki, 2023).

Sebuah studi oleh Smith et al. (2023) menunjukkan bahwa 65% siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan gawai, namun juga mengindikasikan bahwa 45% dari mereka mengalami penurunan konsentrasi. Untuk dapat mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan baik, selain jaringan internet yang bagus, konsentrasi belajar siswa pun harus baik juga. Karena, konsentrasi belajar merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Jika konsentrasi siswa rendah, maka akan menimbulkan aktivitas belajar yang berkualitas rendah, dengan data menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa dapat turun hingga 30% (Connors et al., 2025; Tang et al., 2021). Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko penurunan daya konsentrasi dan ingatan, serta dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar (Anwar et al., 2024; Muzaki, 2023). Hal ini disebabkan. Hal ini disebabkan banyak siswa mempergunakan gawainya untuk chatingan, membuka media sosial, bahkan main game. Sehingga, dibutuhkan kesepakatan antara guru, orang tua dan siswa dalam pemanfaatan gawai dalam pembelajaran ini.

Oleh karena alasan itulah, penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 9 SMP Global Islamic School”

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian pada karya ilmiah ini adalah langkah – langkah dalam mendapatkan data:

Jenis penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah metode kualitatif (Pahleviannur et al., 2022; Rustamana et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa melalui pengumpulan data yang bersifat naratif.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 9 di SMP Global Islamic School. Sampel penelitian diambil secara purposive, yang terdiri dari 30 siswa, yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti frekuensi penggunaan gawai dalam pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

- a. Angket: Angket disebarakan kepada siswa dan orang tua murid untuk mengumpulkan informasi mengenai frekuensi dan cara penggunaan gawai dalam pembelajaran.
- b. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan beberapa guru mata pelajaran untuk mendapatkan pandangan mereka tentang pengaruh gawai terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa.
- c. Observasi: Observasi dilakukan untuk melihat langsung interaksi siswa dengan gawai dalam konteks pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket dan wawancara dianalisis secara kualitatif dengan cara mengelompokkan informasi berdasarkan tema-tema yang muncul. Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk naratif dan tabel untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa. Data sekunder dari buku dan internet juga digunakan untuk memperkuat temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa SMP GIS

Menurut Maslow, bicara tentang siswa, maka memaparkan adanya kebutuhan biologi, rasa kasih sayang, harga diri, realisasi, aman dan nyaman. Sementara menurut para ahli psikologi kognitif menjelaskan anak didik “siswa” sebagai manusia yang menggunakan ranah kognitifnya sejak berfungsinya kapasitas motor dan sesorinya (Jamil et al., 2021; Xiao et al., 2024).

Menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan, siswa merupakan orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan, selanjutnya orang ini disebut pelajar atau orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapapun usianya, dari manapun, siapa pun, dalam bentuk apapun, dengan biaya apapun untuk meningkatkan pengetahuan dan moral pelaku belajar (Azubuike et al., 2021; Milićević et al., 2021; Selvaraj et al., 2021).

Berdasarkan data, siswa kelas 9 dalam SMP Global Islamic School adalah 133. Siswa-siswa inilah yang akan saya teliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar masing-masing.

Data Penelitian

Karena penelitian dalam Karya Ilmiah ini dilakukan dengan metode survei, penulis sudah menyiapkan 4 survei untuk dibagikan ke siswa kelas 9 SMP GIS, orang tua siswa, dan guru kelas 9 SMP GIS.

Berikut adalah survei yang dibagikan:

1. Survei pemanfaatan gawai untuk siswa. Dalam waktu 1 minggu, penulis mendapatkan 80 masukan dari siswa kelas 9 SMP GIS.
2. Survei pendampingan kegiatan pembelajaran jarak jauh untuk orang tua siswa. Dalam waktu 1 minggu penulis, mendapatkan 45 masukan dari orang tua siswa.
3. Survei hasil pembelajaran jarak jauh untuk siswa. Dalam waktu 3 hari, penulis mendapatkan 55 masukan dari siswa kelas 9 SMP GIS.
4. Survei hasil pembelajaran jarak jauh untuk guru. Dalam waktu 3 hari penulis mendapatkan 9 masukan dari guru kelas 9 SMP GIS

Adapun pertanyaan yang penulis berikan serta jawaban siswa dalam survei pemanfaatan gawai:

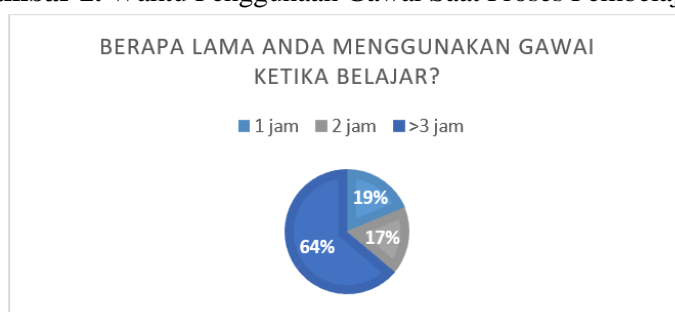
1. Apakah dalam proses pembelajaran Anda menggunakan gawai? 100% menjawab iya.
2. Berapa lama Anda menggunakan gawai ketika belajar? 19% menjawab 1 jam, 17% menjawab 2 jam, dan 64% menjawab >3 jam.
3. Apakah selama menggunakan gawai ada pendamping? 17% menjawab iya dan 83% menjawab tidak.
4. Biasanya browsing menggunakan apa? 100% menjawab Google.
5. Berapa persentase waktu yang Anda habiskan untuk mengunjungi situs pendidikan? 17% menjawab 80%, 24% menjawab 70%, 35% menjawab 50%, dan 24% menjawab <50%.
6. Berapa persentase waktu yang Anda habiskan untuk mengunjungi Instagram dan media sosial lainnya? 41% menjawab 80%, 15% menjawab 17%, 30% menjawab 50%, dan 14% menjawab <50%.
7. Berapa persentase waktu yang Anda habiskan untuk mengunjungi Youtube? 18% menjawab 80%, 24% menjawab 70%, 28% menjawab 50%, dan 30% menjawab <50%.

Gambar 1. Penggunaan gawai dalam proses belajar.



Hal pertama yang ditanyakan penulis adalah tentang penggunaan gawai dalam proses pembelajaran. Menurut hasil survei di atas, seluruh siswa kelas 9 SMP GIS menggunakan gawai dalam proses pembelajaran.

Gambar 2. Waktu Penggunaan Gawai Saat Proses Pembelajaran



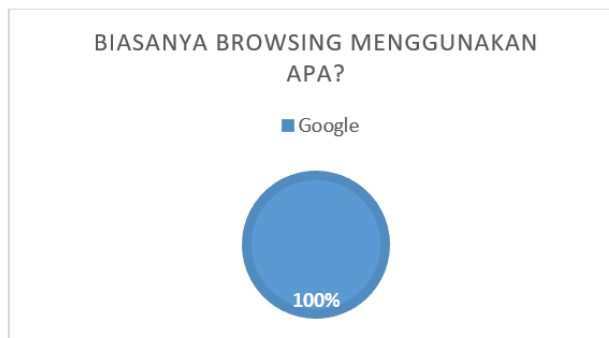
Terkait dengan pertanyaan pertama, pada pertanyaan kedua ini penulis juga menanyakan tentang waktu penggunaan gawai dalam proses pembelajaran. Menurut hasil survei di atas, mayoritas siswa menggunakan gawai lebih dari 3 jam dalam proses belajar. Diikuti dengan 19% yang menjawab 1 jam dan 17% menjawab 2 jam. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS menggunakan gawai lebih dari 3 jam dalam proses belajar.

Gambar 3. Selama penggunaan gawai, terdapat pendamping yang membantu siswa



Hal ketiga yang penulis tanyakan adalah tentang pendampingan saat menggunakan gawai. Menurut hasil survei di atas, mayoritas siswa tidak didampingi ketika menggunakan gawai dalam proses belajar dan diikuti dengan 17% siswa yang didampingi. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS tidak didampingi ketika menggunakan gawai.

Gambar 4. Browsing Menggunakan Berbagai Perangkat



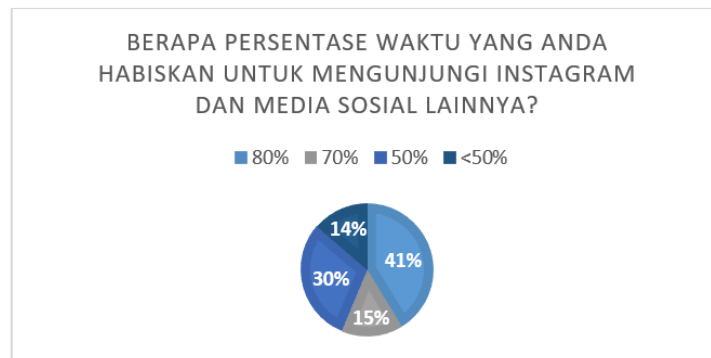
Hal keempat yang penulis tanyakan adalah tentang browsing. Menurut survei di atas, seluruh siswa kelas 9 SMP GIS menggunakan Google.

Gambar 5. Waktu Yang Dhabiskan Untuk Mengunjungi Situs Pendidikan



Terkait dengan pertanyaan keempat, pada pertanyaan kelima ini penulis menanyakan persentase waktu yang digunakan untuk mengunjungi situs pendidikan. Menurut survei di atas, mayoritas siswa menjawab bahwa mereka mengunjungi situs pendidikan sebanyak 50%. Diikuti dengan 24% siswa menjawab 80%, 24% siswa yang menjawab kurang dari 50%, dan 17% siswa yang menjawab 70%. Dapat disimpulkan mayoritas bahwa siswa kelas 9 SMP GIS mengunjungi situs pendidikan sebanyak 50%.

Gambar 6. Waktu Yang Dihabiskan Untuk Mengunjungi Media Sosial



Pada pertanyaan keenam ini penulis menanyakan tentang persentase waktu untuk mengunjungi atau menggunakan media sosial. Menurut hasil survei di atas, mayoritas siswa menjawab bahwa mereka mengunjungi atau menggunakan media sosial sebanyak 80%. Diikuti dengan 30% siswa yang menjawab 50%, 15% siswa yang menjawab 70%, dan 14% siswa yang menjawab kurang dari 50%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS mengunjungi atau menggunakan sosial media sebanyak 80%.

Gambar 7. Waktu Yang Dihabiskan Untuk Mengunjungi Youtube



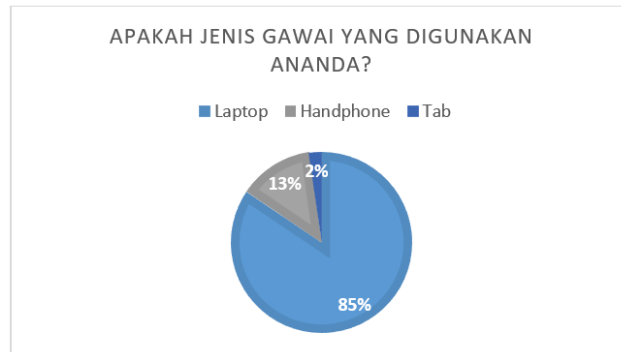
Hal terakhir yang penulis tanyakan adalah tentang persentase waktu untuk mengunjungi Youtube. Menurut hasil survei di atas, mayoritas siswa menjawab bahwa mereka mengunjungi Youtube sebanyak kurang dari 50%. Diikuti dengan 28% siswa menjawab 50%, 24% siswa menjawab 70%, dan 18% siswa menjawab 80%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS mengunjungi Youtube sebanyak kurang dari 50%.

Adapun pertanyaan yang penulis berikan serta jawaban orang tua siswa dalam survei pendampingan kegiatan pembelajaran jarak jauh:

1. Apakah jenis gawai yang digunakan Ananda? 85% menjawab laptop, 13% menjawab handphone, dan 2% menjawab tablet.
2. Berapa lama Ananda menggunakan gawai ketika belajar? Tidak ada yang menjawab 1 jam, 11% menjawab 2 jam, 89% menjawab >3 jam.
3. Apakah selama penggunaan gawai selalu didampingi? 27% menjawab iya dan 73% menjawab tidak.
4. Biasanya Ananda browsing menggunakan apa? 100% menjawab Google.
5. Berapa persentase waktu yang Ananda habiskan untuk mengunjungi situs pendidikan? 35% menjawab 80%, 15% menjawab 70%, 25% menjawab 50%, dan 25% menjawab <50%.

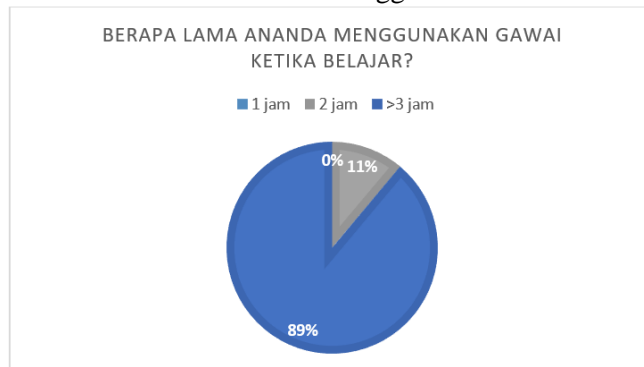
6. Berapa persentase waktu yang Ananda habiskan untuk mengunjungi Instagram dan media sosial lainnya? 15% menjawab 80%, 9% menjawab 70%, 29% menjawab 50%, dan 47% menjawab <50%.
7. Berapa persentase waktu yang Ananda habiskan untuk mengunjungi Youtube? 10% menjawab 80%, 15% menjawab 70%, 30% menjawab 50%, dan 45% menjawab <50%.

Gambar 8. Jenis-Jenis Gawai Yang Digunakan



Hal pertama yang penulis tanyakan adalah jenis gawai yang digunakan. Menurut hasil survei di atas, mayoritas orang tua menjawab laptop. Diikuti dengan 13% menggunakan handphone dan 2% menggunakan tablet. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas menggunakan laptop.

Gambar 9. Waktu Menggunakan Gawai



Terkait dengan pertanyaan pertama, pada pertanyaan kedua ini penulis menanyakan tentang waktu penggunaan gawai. Menurut hasil survei di atas, mayoritas orang tua menjawab bahwa anak-anak belajar selama lebih dari 3 jam. Diikuti dengan 11% orang tua yang menjawab 2 jam dan tidak ada yang menjawab 1 jam. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak-anak belajar dengan menggunakan gawai selama lebih dari 3 jam.

Gambar 10. Pendampingan Dalam Menggunakan Gawai



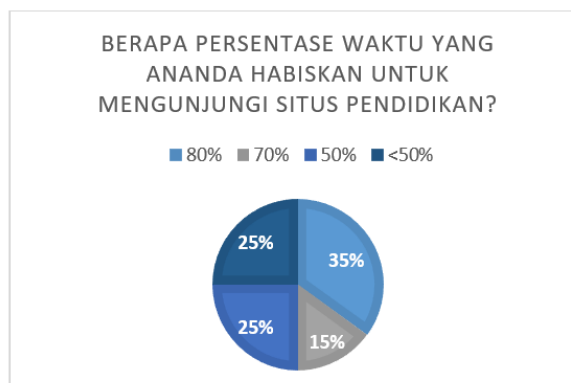
Hal ketiga yang penulis tanyakan adalah tentang pendampingan dalam menggunakan gawai. Menurut hasil survei di atas, mayoritas orang tua tidak mendampingi anak-anak dalam menggunakan gawai ketika belajar dan diikuti dengan 27% orang tua yang mendampingi anak-anak dalam menggunakan gawai ketika belajar. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang tua tidak mendampingi anak-anak ketika menggunakan gawai.

Gambar 11. Menggunakan Google Ketika Browsing



Pada pertanyaan keempat ini, penulis menanyakan tentang browsing. Menurut hasil survei di atas, seluruh orang tua menjawab bahwa anak-anak menggunakan Google ketika browsing.

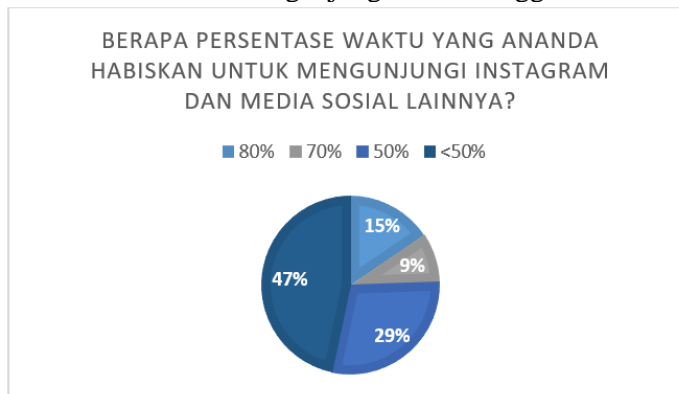
Gambar 12. Waktu Yang Dhabiskan Untuk Mengunjungi Situs Pendidikan



Terkait dengan pertanyaan keempat, pada pertanyaan kelima ini penulis menanyakan persentase waktu yang anak-anak habiskan untuk mengunjungi situs pendidikan. Menurut hasil survei di atas, mayoritas orang tua menjawab bahwa nanak-anak mengunjungi situs pendidikan sebanyak 80%. Diikuti dengan 25% orang tua yang

menjawab 50%, 25% orang tua yang menjawab kurang dari 50%, dan 15% orang tua yang menjawab 70%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang tua menjawab anak-anak mengunjungi situs pendidikan sebanyak 80%.

Gambar 13. Waktu Untuk Mengunjungi Atau Menggunakan Media Sosial



Pada pertanyaan keenam ini, penulis menanyakan tentang persentase waktu untuk mengunjungi atau menggunakan media sosial. Menurut hasil survei di atas, mayoritas orang tua menjawab kurang dari 50% waktu anak-anak mengunjungi atau menggunakan media sosial. Diikuti dengan 29% orang tua yang menjawab 50%, 15% orang tua yang menjawab 80%, dan 9% orang tua yang menjawab 70%. Dapat disimpulkan, mayoritas orang tua menjawab bahwa anak-anak menghabiskan waktu mengunjungi atau menggunakan media sosial sebanyak kurang dari 50%.

Gambar 14. Waktu Yang Dhabiskan Untuk Mengunjungi Youtube



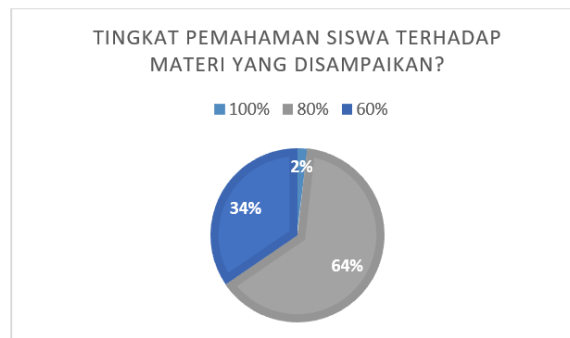
Hal terakhir yang penulis tanyakan adalah tentang persentase waktu anak-anak yang dihabiskan untuk mengunjungi Youtube. Menurut survei di atas, mayoritas orang tua menjawab bahwa anak-anak menghabiskan kurang dari 50% waktu untuk mengunjungi Youtube. Diikuti dengan 30% orang tua yang menjawab 50%, 15% orang tua yang menjawab 70%, dan 10% orang tua yang menjawab 80%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas mengunjungi Youtube sebanyak kurang dari 50%.

Adapun pertanyaan yang penulis berikan serta jawaban dalam survei hasil pembelajaran jarak jauh yang dibagikan kepada siswa:

1. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan? 2% menjawab 100%, 64% menjawab 80%, dan 34% menjawab 60%.
2. Berapa nilai rata-rata siswa? 14% menjawab 91-100, 62% menjawab 81-90, 20% menjawab 71-80, dan 4% menjawab <71.

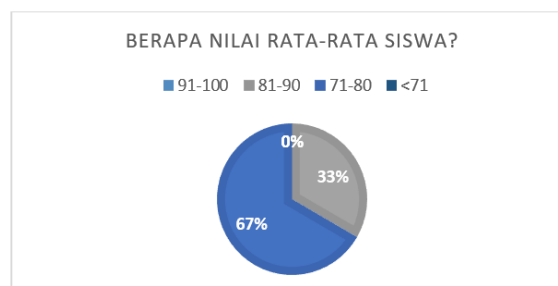
3. Tingkat kehadiran siswa? 36% menjawab 100%, 44% menjawab 90%, 15% menjawab 80%, dan 5% menjawab 70%.
4. Tingkat kedisiplinan siswa? 18% menjawab 100%, 33% menjawab 90%, 38% menjawab 80%, dan 11% menjawab 70%.
5. Daya tarik materi yang disampaikan? 4% menjawab 100%, 24% menjawab 90%, 47% menjawab 80%, dan 25% menjawab 70%.
6. Pergerakan grafik rata-rata per-mata pelajaran sebelum dan sesudah PTS? 28% menjawab meningkat, 61% menjawab statis, dan 11% menjawab menurun.
7. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami? 42% menjawab peningkatan, 13% menjawab penurunan, 34% menjawab tidak ada perubahan, dan 11% menjawab lain-lain.

Gambar 15. Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Materi



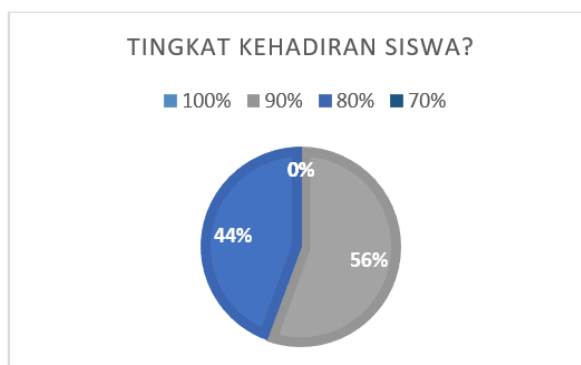
Hal pertama yang penulis tanyakan adalah tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Menurut hasil survei di atas, mayoritas siswa menjawab bahwa mereka dapat memahami materi sebanyak 80%. Diikuti dengan 34% siswa menjawab 60% dan 2% siswa menjawab 100%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS dapat memahami materi yang disampaikan sebanyak 80%.

Gambar 16. Nilai Rata-Rata Siswa



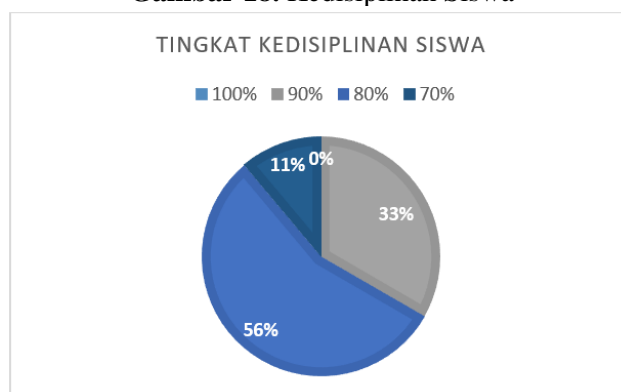
Terkait dengan pertanyaan pertama, pada pertanyaan kedua ini penulis menanyakan tentang nilai rata-rata siswa. Menurut hasil survei di atas, mayoritas guru menjawab bahwa nilai rata-rata siswa adalah 71-80. Diikuti dengan 33% guru yang menjawab 81-90, tidak ada yang menjawab 91-100 dan kurang dari 71. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa pada survei guru adalah 71-80.

Gambar 17. Kehadiran Siswa



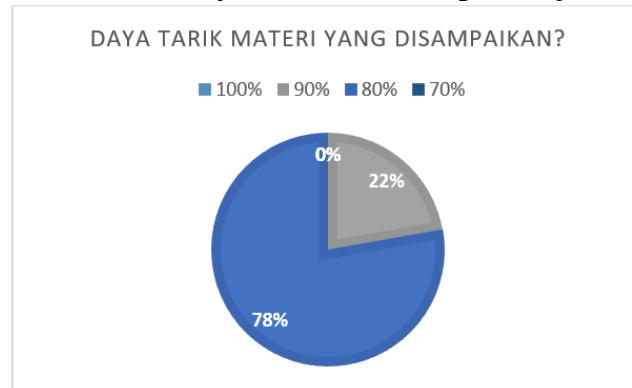
Pada pertanyaan ketiga ini, penulis menanyakan tentang kehadiran siswa. Menurut hasil survei di atas, mayoritas guru menjawab bahwa persentase kehadiran siswa adalah 90% diikuti dengan 44% guru yang menjawab 80%, dan tidak ada yang menjawab 100% dan 70%. Dapat disimpulkan bahwa persentase kehadiran siswa pada survei guru adalah 90%.

Gambar 18. Kedisiplinan Siswa



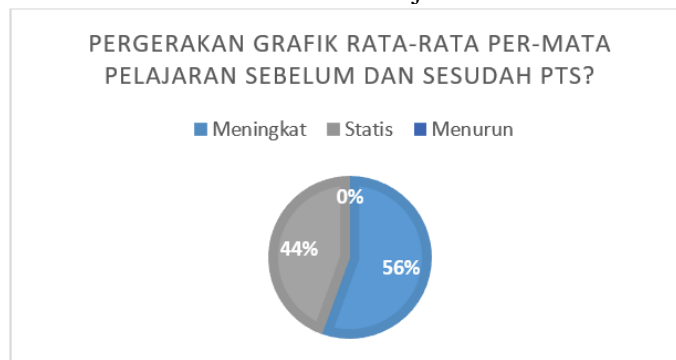
Terkait dengan pertanyaan ketiga, pada pertanyaan keempat ini penulis menanyakan tentang kedisiplinan siswa. Tingkat kedisiplinan siswa ini adalah ketepatan waktu, kepatuhan pada tata tertib pembelajaran jarak jauh. Menurut hasil survei di atas, mayoritas guru menjawab bahwa persentase kedisiplinan siswa adalah sebesar 56%. Diikuti dengan 33% guru yang menjawab 90% dan tidak ada yang menjawab 100% dan 70%. Dapat disimpulkan bahwa persentase kedisiplinan siswa pada survei guru adalah sebesar 56%.

Gambar 19. Daya Tarik Materi Yang Disampaikan



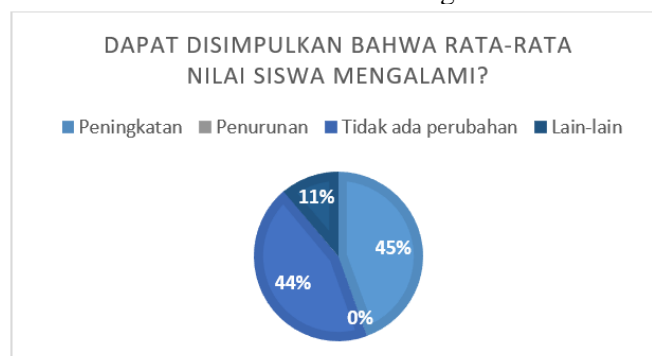
Pada pertanyaan kelima, penulis menanyakan tentang daya tarik materi yang disampaikan. Menurut hasil survei di atas, mayoritas guru menjawab bahwa persentase daya tarik materi adalah sebesar 80%, diikuti dengan 22% guru yang menjawab 90%, dan tidak ada yang menjawab 100% dan 70%. Dapat disimpulkan bahwa persentase daya tarik materi pada survei guru adalah 80%.

Gambar 20. Rata-Rata Nilai Per-Mata Pelajaran Sebelum Dan Sesudah PTS



Pada pertanyaan keenam, penulis menanyakan tentang rata-rata nilai per-mata pelajaran sebelum dan sesudah PTS. Nilai-nilai tersebut adalah gabungan dari nilai-nilai harian per-mata pelajaran. Menurut hasil survei di atas, mayoritas guru menjawab rata-rata nilai per-mata pelajaran meningkat diikuti dengan 44% guru menjawab statis dan tidak ada yang menjawab menurun. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai per-mata pelajaran pada survei guru adalah 56%.

Gambar 21. Rata-Rata Nilai Yang Dialami Siswa



Hal terakhir yang penulis tanyakan adalah tentang rata-rata nilai yang dialami siswa. Menurut hasil survei di atas, mayoritas guru menjawab bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan. Diikuti dengan 44% guru menjawab tidak ada perubahan, 11% guru menjawab lain-lain, dan tidak ada yang menjawab penurunan. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa pada survei guru mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas 9 SMP GIS menggunakan laptop untuk belajar selama lebih dari 3 jam tanpa pendamping, dengan 65% mengunjungi situs pendidikan, sekitar 50% menggunakan media sosial, dan kurang dari 50% mengakses YouTube. Penggunaan gawai memengaruhi sekitar 56% nilai siswa, di mana mereka menunjukkan ketertarikan yang cukup untuk memahami materi dari guru dan mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran meskipun dilakukan melalui gawai. Meskipun pengaruh gawai terhadap prestasi belajar tidak terlalu besar dan tergantung pada individu, banyak siswa mengalami peningkatan prestasi karena gawai berfungsi sebagai alat pencarian materi tambahan di luar referensi buku yang tersedia, sehingga nilai rata-rata per mata pelajaran tetap stabil dan rata-rata keseluruhan nilai siswa meningkat.

BIBLIOGRAFI

- Anwar, M. S., Choi, A., Ahmad, S., Aurangzeb, K., Laghari, A. A., Gadekallu, T. R., & Hines, A. (2024). A Moving Metaverse: QoE challenges and standards requirements for immersive media consumption in autonomous vehicles. *Applied Soft Computing*, 159, 111577. <https://doi.org/10.1016/j.asoc.2024.111577>
- Asrori, M., Wibowo, A. M., Erfantinni, I. H., & Wahyuningtyas, D. P. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Dalam Desain Pembelajaran Daring Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal On Education*, 5(3), 9549–9560. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1827>
- Azubuike, O. B., Adegboye, O., & Quadri, H. (2021). Who gets to learn in a pandemic? Exploring the digital divide in remote learning during the COVID-19 pandemic in Nigeria. *International Journal of Educational Research Open*, 2, 100022. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100022>
- Connors, M. C., Loewe, S. B. E., Stein, A. G., Francis, J., Kabourek, S., & Easton, J. Q. (2025). Closer to home: A study of equity-focused pre-k access and enrollment policies in Chicago. *Early Childhood Research Quarterly*, 71, 135–144. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2024.12.008>
- Hijah, S., Agung, S., & Sapinatul Bahriah, E. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Kualitas E-Learning Madrasah Dan Pembelajaran Daring Kimia Menggunakan E-Learning Madrasah. *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 5(1), 127–145. <https://doi.org/10.20414/spin.v5i1.7114>
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1748–1756.
- Jamil, N., Belkacem, A. N., Ouhbi, S., & Guger, C. (2021). Cognitive and affective brain–computer interfaces for improving learning strategies and enhancing student capabilities: A systematic literature review. *Ieee Access*, 9, 134122–134147. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3115263>
- Milićević, V., Denić, N., Milićević, Z., Arsić, L., Spasić-Stojković, M., Petković, D., Stojanović, J., Krkic, M., Milovančević, N. S., & Jovanović, A. (2021). E-learning

- perspectives in higher education institutions. *Technological Forecasting and Social Change*, 166, 120618. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120618>
- Muzaki, A. F. (2023). *Pengaruh E-Learning Berbasis Sevima Edlink dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPA SMAN 1 Tangerang Selatan pada Konsep Sistem Gerak*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisy, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Prabowo, O. H., Merthayasa, A., & Saebah, N. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Manajemen Perubahan pada Kegiatan Bisnis di Era Globalisasi. *Syntax Idea*, 5(7), 883–892. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v5i7.2522>
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian metode kuantitatif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(6), 81–90. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i6.4186>
- Selvaraj, A., Radhin, V., Nithin, K. A., Benson, N., & Mathew, A. J. (2021). Effect of pandemic based online education on teaching and learning system. *International Journal of Educational Development*, 85, 102444. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102444>
- Tang, Y. M., Chen, P. C., Law, K. M. Y., Wu, C.-H., Lau, Y., Guan, J., He, D., & Ho, G. T. S. (2021). Comparative analysis of Student's live online learning readiness during the coronavirus (COVID-19) pandemic in the higher education sector. *Computers & Education*, 168, 104211. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104211>
- Widyanarti, T., Syahrani, R. H., Fadhillah, N., Adawiyah, N., Setiawaty, S. H., & Putri, A. O. A. (2024). Tantangan dan Inovasi dalam Komunikasi Antar Budaya di Era Globalisasi. *Interaction Communication Studies Journal*, 1(3), 24. <https://doi.org/10.47134/interaction.v1i3.3320>
- Xiao, T., Bing, Z., Wu, Y., Chen, W., Zhou, Z., Fang, F., Liang, S., Guo, R., Tu, S., & Pan, G. (2024). A multi-dimensional tactile perception system based on triboelectric sensors: towards intelligent sorting without seeing. *Nano Energy*, 123, 109398. <https://doi.org/10.1016/j.nanoen.2024.109398>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).