



PEMANFAATAN GAWAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI DITINJAU DARI PERSPEKTIF GURU DAN SISWA

Farin Fadillah, Budi Santosa, Harmanto, Siti Maizul Habibah

Universitas Negeri Surabaya

e-mail: farinfadillah.22001@mhs.unesa.ac.id, budisantosa@unesa.ac.id,
harmanto@unesa.ac.id, sitihabibah@unesa.ac.id

Diterima: 11/06/2026; Direvisi: 22/06/2026; Diterbitkan: 23/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi informasi yang mendorong pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran di sekolah, termasuk di SMP Negeri 32 Surabaya yang memiliki kebijakan penggunaan gawai dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran ditinjau dari perspektif guru dan siswa, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik penentuan informan melalui purposive sampling. Informan penelitian terdiri atas guru, siswa kelas VII dan VIII, serta wakil kepala sekolah bidang humas dan kurikulum sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gawai dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, media pembelajaran interaktif, alat evaluasi pembelajaran, sarana peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar, pendukung kemandirian belajar, serta digunakan secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan tersebut menunjukkan adanya proses pembelajaran berbasis konektivisme yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui koneksi dengan berbagai sumber informasi digital. Adapun tantangan yang dihadapi meliputi tantangan teknis berupa kendala jaringan internet, keterbatasan kuota, dan kesiapan perangkat, serta tantangan nonteknis berupa distraksi penggunaan gawai, keterbatasan pengawasan, dan kesulitan memvalidasi informasi digital. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa gawai berpotensi mendukung pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan adaptif, namun memerlukan pengelolaan pembelajaran, dukungan infrastruktur, dan penguatan literasi digital agar penggunaannya lebih optimal dan bermakna.

Kata Kunci: *Pemanfaatan Gawai, Media Pembelajaran, Perspektif Guru Dan Siswa, Konektivisme, Pembelajaran Digital.*

ABSTRACT

This research is motivated by the development of information technology that encourages the use of gadgets as a learning medium in schools, including at SMP Negeri 32 Surabaya which has a policy on the use of gadgets in learning. This study aims to describe the use of gadgets as a learning medium from the perspective of teachers and students, and to identify the challenges faced in their use. This study uses a descriptive qualitative approach with a purposive sampling technique for determining informants. The research informants consisted of teachers, students in grades VII and VIII, and the vice principal for public relations and curriculum as supporting informants. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation, while data validity was tested using technical triangulation. The results of the



study indicate that gadgets are used as digital learning resources, interactive learning media, learning evaluation tools, means of increasing motivation and learning engagement, supporting independent learning, and are used flexibly according to learning needs. This utilization indicates the existence of a connectivism-based learning process that allows students to build knowledge through connections with various digital information sources. The challenges faced include technical challenges such as internet network constraints, limited data quotas, and device availability, as well as nontechnical challenges such as device distractions, limited supervision, and difficulties validating digital information. The study's conclusions indicate that devices have the potential to support interactive, flexible, and adaptive learning, but require learning management, infrastructure support, and digital literacy enhancement to ensure optimal and meaningful use.

Keywords: *Utilization Of Gadgets, Learning Media, Teacher And Student Perspectives, Connectivism, Digital Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Kehadiran teknologi memungkinkan terjadinya transformasi dalam cara guru menyampaikan materi, cara siswa memperoleh informasi, serta bentuk interaksi yang terbangun selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut satuan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi secara lebih sistematis agar pembelajaran mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang dibutuhkan peserta didik pada era digital (Agustian & Salsabila, 2021).

Transformasi pendidikan pada era digital telah mengubah cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memungkinkan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, mendukung penyampaian materi yang lebih variatif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif (Santosa & Abdullah, 2025). Kehadiran teknologi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif mencari, mengolah, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber sesuai kebutuhan belajarnya. Dalam konteks tersebut, literasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh guru dan siswa agar mampu menggunakan teknologi secara kritis, bertanggung jawab, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Sari et al., 2025).

Dalam konteks yang lebih luas, digitalisasi pendidikan menjadi salah satu strategi yang diterapkan sekolah untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran. Pemanfaatan berbagai perangkat dan platform digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, sekaligus membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Digitalisasi juga memungkinkan terjadinya integrasi antara pembelajaran di dalam dan di luar kelas melalui pemanfaatan teknologi yang mendukung akses informasi secara cepat dan luas. Dengan demikian, adaptasi terhadap perkembangan teknologi menjadi langkah penting bagi sekolah dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan masyarakat yang semakin berbasis digital (Firmansyah et al., 2023).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik adalah penggunaan gawai. Perangkat ini tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Melalui gawai, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, mencari informasi

dari berbagai sumber, berkomunikasi dengan guru, serta mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis digital secara lebih fleksibel. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa gawai memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih mandiri, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Faridah et al., 2022). Selain itu, pemanfaatan smartphone dalam dunia pendidikan juga membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Haerunnisa et al., 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi digital, termasuk yang diakses melalui gawai, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih efektif (Machfud, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Padilah et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan komputer dan smartphone dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Sementara itu, Zahra et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran PPKn dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Namun, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada konteks mata pelajaran tertentu sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan gawai dalam kegiatan pembelajaran secara umum.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus menelaah pemanfaatan gawai dari perspektif guru dan siswa secara bersamaan masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang dilakukan pada sekolah yang memiliki kebijakan memperbolehkan penggunaan gawai dalam proses pembelajaran. Padahal, keberadaan kebijakan tersebut dapat memengaruhi pola pemanfaatan gawai, pengalaman belajar siswa, serta strategi yang diterapkan guru dalam pembelajaran. SMP Negeri 32 Surabaya merupakan salah satu sekolah yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan gawai dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 32 Surabaya ditinjau dari perspektif guru dan siswa, serta mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 32 Surabaya ditinjau dari perspektif guru dan siswa. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengungkapan pengalaman, pandangan, dan praktik penggunaan gawai dalam proses pembelajaran secara alami sesuai kondisi yang terjadi di lapangan. Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan dan pengalaman mereka dalam penggunaan gawai pada kegiatan pembelajaran. Informan terdiri atas 5 guru, 16 siswa kelas VII dan VIII, serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan humas sebagai informan pendukung.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Instrumen wawancara yang digunakan telah divalidasi. Observasi dilakukan untuk mengamati praktik pemanfaatan gawai dalam pembelajaran, wawancara digunakan untuk menggali perspektif guru dan siswa mengenai manfaat serta tantangan penggunaan gawai,

sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, modul ajar, dan dokumen sekolah yang relevan. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh temuan yang kredibel dan sesuai dengan kondisi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, pemanfaatan gawai telah menjadi bagian dari proses pembelajaran di SMP Negeri 32 Surabaya. Gawai digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung berbagai aktivitas pembelajaran sesuai kebutuhan guru dan siswa. Pemanfaatannya mencakup pencarian informasi, akses materi pembelajaran digital, penyelesaian tugas, penggunaan aplikasi pembelajaran, hingga pelaksanaan evaluasi berbasis daring. Dari perspektif guru, penggunaan gawai membantu memperluas sumber belajar dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel. Sementara itu, siswa memandang gawai sebagai sarana yang memudahkan mereka memperoleh informasi dan memahami materi pembelajaran. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar siswa, meskipun dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai tantangan yang perlu mendapat perhatian.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gawai dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar digital untuk memperoleh informasi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan gawai ketika diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama untuk mencari materi tambahan, menelusuri informasi yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari, serta memperkaya pemahaman terhadap materi yang belum dipahami melalui buku teks. Pemanfaatan tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi dari berbagai sumber secara cepat dan mudah sesuai kebutuhan belajar masing-masing.

Tabel 1. Sintesis Pemanfaatan Gawai sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Perspektif Guru dan Siswa

Aspek	Perspektif Guru	Perspektif Siswa
Sumber belajar digital	Memudahkan siswa mengakses informasi dan materi tambahan	Membantu mencari informasi dan memahami materi lebih cepat
Media pembelajaran	Mendukung penyampaian materi yang lebih variatif dan interaktif	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton
Evaluasi pembelajaran	Mempermudah pemberian tugas dan pelaksanaan penilaian	Memudahkan pengerjaan tugas dan evaluasi secara daring
Motivasi dan keterlibatan belajar	Meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran	Membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran
Kemandirian belajar	Mendorong siswa belajar secara mandiri	Memungkinkan belajar kapan saja sesuai kebutuhan
Tantangan	Pengawasan penggunaan gawai dan kendala jaringan	Distraksi game/media sosial dan kendala internet

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki pandangan yang relatif positif terhadap pemanfaatan gawai dalam pembelajaran. Ringkasan temuan penelitian disajikan pada Tabel 1. Secara umum, gawai dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, media pembelajaran interaktif, alat evaluasi, serta sarana yang mendukung motivasi dan kemandirian belajar siswa. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa tantangan baik dari aspek teknis maupun nonteknis yang memengaruhi efektivitas penggunaannya.

Temuan observasi menunjukkan bahwa siswa secara aktif menggunakan mesin pencari dan berbagai sumber informasi daring untuk menemukan materi yang relevan dengan tugas maupun pembelajaran di kelas. Kondisi ini terlihat ketika siswa mengakses gawai untuk mencari informasi yang telah diarahkan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa gawai tidak hanya berfungsi sebagai perangkat komunikasi, tetapi juga telah dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperluas akses terhadap sumber belajar digital.



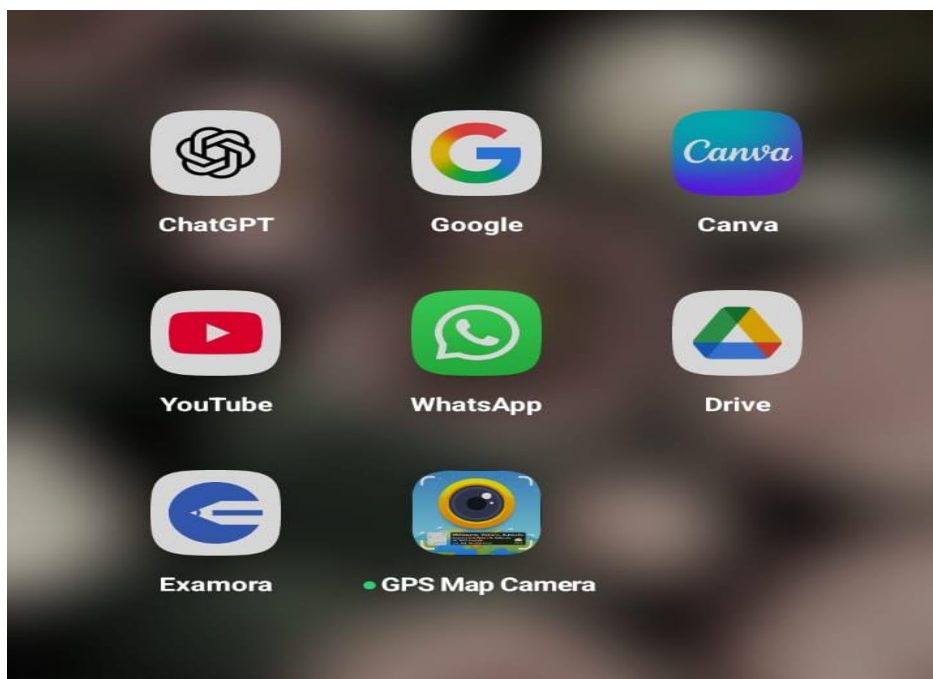
Gambar 1. Siswa memanfaatkan gawai dalam mencari informasi
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, siswa memanfaatkan gawai untuk mengakses berbagai informasi yang mendukung proses pembelajaran. Dari perspektif siswa, penggunaan gawai membantu mereka memperoleh materi secara lebih cepat dibandingkan hanya mengandalkan buku pelajaran. Sementara itu, guru memandang pemanfaatan gawai sebagai alternatif untuk memperkaya sumber belajar dan mendorong siswa lebih aktif dalam menemukan informasi secara mandiri. Dengan demikian, gawai berperan sebagai sumber belajar digital yang memperluas kesempatan siswa dalam mengakses pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia secara daring.

Selain dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, gawai juga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk membagikan materi, memberikan tugas,

serta memfasilitasi komunikasi dengan siswa. Melalui penggunaan aplikasi tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung saat tatap muka di kelas, tetapi juga dapat dilanjutkan di luar jam pelajaran. Kondisi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi dan menyelesaikan tugas sesuai kebutuhan belajar masing-masing.

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran juga membantu siswa memperoleh materi secara lebih terorganisir dan mudah diakses. Berbagai dokumen pembelajaran, tugas, maupun informasi terkait kegiatan belajar dapat tersimpan dalam satu platform sehingga memudahkan siswa untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari. Dari perspektif guru, penggunaan aplikasi digital mempermudah pengelolaan pembelajaran sekaligus meningkatkan efisiensi penyampaian materi dan tugas kepada siswa.



Gambar 2. Tangkapan layar aplikasi yang digunakan siswa
Sumber: Dokumentasi Siswa

Gambar 2 menunjukkan tangkapan layar berisi aplikasi yang sering digunakan siswa sebagai sarana untuk mengakses materi dan mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa gawai telah mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel karena memungkinkan akses terhadap sumber belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya kemudahan tersebut, siswa dapat mengulang materi, mencari informasi tambahan, serta menyelesaikan tugas pembelajaran secara lebih mandiri sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gawai juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan alat evaluasi. Guru tidak hanya menggunakan gawai untuk memberikan materi, tetapi juga untuk melaksanakan berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Pemanfaatan tersebut terlihat pada kegiatan pembuatan tugas berbasis video, penggunaan platform pembelajaran daring, serta pelaksanaan evaluasi melalui web ujian sekolah. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Siswa memanfaatkan gawai membuat tugas video pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Penggunaan gawai juga mempermudah pelaksanaan evaluasi belajar. Guru dapat menyelenggarakan penilaian secara daring sehingga proses pengumpulan dan pengolahan hasil evaluasi menjadi lebih efisien. Temuan observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengerjakan tugas maupun evaluasi melalui perangkat gawai dengan memanfaatkan berbagai platform yang telah disediakan sekolah. Aktivitas tersebut terlihat pada penggunaan tugas video pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 3. Dengan demikian, gawai berperan tidak hanya sebagai sarana akses informasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung interaksi dan evaluasi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Guru mengungkapkan bahwa siswa cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan penggunaan gawai dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional. Kehadiran gawai memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik karena mereka dapat mengakses materi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, video, maupun sumber informasi digital lainnya. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah terlibat dalam aktivitas belajar yang diberikan oleh guru.



(a)



(b)

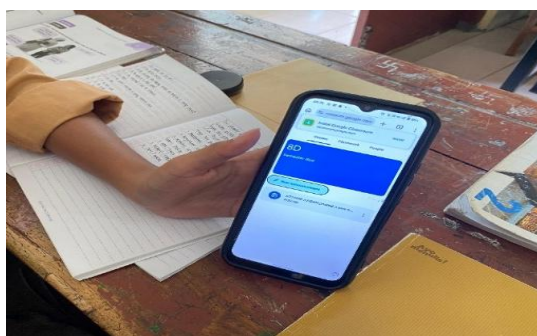
Gambar 4. Dampak pemanfaatan gawai terhadap pembelajaran

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Gambar 4(a) menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berbasis gawai berlangsung. Siswa tampak lebih aktif mengikuti arahan guru, mencari informasi yang dibutuhkan, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Sementara itu, Gambar 4(b) menunjukkan bahwa gawai juga dimanfaatkan untuk mendukung kemandirian belajar siswa. Melalui perangkat tersebut, siswa dapat mengakses materi tambahan, meninjau kembali materi yang telah dipelajari, serta menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru di kelas.

Temuan wawancara memperlihatkan bahwa siswa merasakan kemudahan dalam memperoleh informasi dan memahami materi ketika menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar mendorong siswa untuk lebih aktif mencari informasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Dari perspektif guru, kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan peran siswa dari penerima informasi menjadi peserta didik yang lebih mandiri dalam membangun pengetahuannya. Dengan demikian, pemanfaatan gawai tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong berkembangnya kemandirian belajar yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran di era digital.

Meskipun memberikan berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, pemanfaatan gawai di SMP Negeri 32 Surabaya masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tantangan tersebut meliputi aspek teknis dan nonteknis yang berpengaruh terhadap kelancaran pembelajaran. Dari aspek teknis, kendala yang paling sering ditemukan adalah kualitas jaringan internet yang kurang stabil sehingga menghambat akses terhadap materi maupun platform pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan saat mengakses informasi atau menyelesaikan tugas berbasis daring.



(a)



(b)

Gambar 5. Tantangan penggunaan gawai dalam pembelajaran

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Sebagaimana terlihat pada Gambar 5(a), kendala jaringan internet menjadi salah satu hambatan yang memengaruhi efektivitas penggunaan gawai dalam pembelajaran. Keterbatasan akses internet menyebabkan proses pencarian informasi dan penggunaan aplikasi pembelajaran tidak selalu berjalan secara optimal. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya tantangan nonteknis berupa distraksi penggunaan gawai yang ditunjukkan pada Gambar 5(b). Pada kondisi tertentu, siswa memanfaatkan gawai untuk membuka aplikasi di luar kebutuhan pembelajaran sehingga perhatian terhadap materi yang sedang dipelajari menjadi berkurang.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas infrastruktur pendukung serta kemampuan siswa dalam menggunakan gawai secara bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan yang konsisten dari guru agar penggunaan gawai tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Pemanfaatan Gawai sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Perspektif Guru dan Siswa

Pemanfaatan gawai dalam pembelajaran menunjukkan bahwa teknologi telah berperan sebagai jembatan yang memperluas akses siswa terhadap sumber pengetahuan. Ketersediaan berbagai informasi melalui internet memungkinkan siswa memperoleh materi pembelajaran dari beragam sumber sehingga proses belajar tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku teks maupun penjelasan guru. Kemudahan akses tersebut mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih terbuka dan fleksibel karena siswa dapat menyesuaikan kebutuhan belajarnya dengan sumber informasi yang tersedia secara digital (Winarti, 2025). Dalam kondisi ini, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar secara efektif.

Pemanfaatan gawai juga memperlihatkan adanya perubahan dalam pola interaksi pembelajaran. Berbagai aplikasi dan platform digital memungkinkan guru menyampaikan materi, memberikan tugas, serta melaksanakan evaluasi secara lebih efisien. Keberadaan media digital tidak hanya mempermudah pengelolaan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui integrasi berbagai bentuk media seperti teks, gambar, video, maupun kuis digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat memperluas peluang terjadinya interaksi pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada aktivitas siswa (Purwanti et al., 2023; Handayani et al., 2022).

Dari perspektif siswa, kemudahan memperoleh informasi dan mengakses materi pembelajaran berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi dan keterlibatan belajar. Ketika siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai sumber informasi secara mandiri, mereka cenderung lebih aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Lingkungan belajar yang didukung teknologi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis penggunaan perangkat, tetapi juga berhubungan dengan munculnya dorongan belajar yang lebih kuat dari dalam diri siswa (Amiati et al., 2025).

Sementara itu, dari perspektif guru, penggunaan gawai memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih variatif sehingga kebutuhan belajar siswa yang beragam dapat lebih terakomodasi. Selain mendukung efisiensi pembelajaran, penggunaan teknologi juga memperluas kesempatan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Billa et al., 2025; Mutmainnah & Khaerunnisa, 2024).

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konektivisme yang dikemukakan oleh Siemens (2005). Teori konektivisme memandang bahwa pembelajaran terjadi melalui



proses membangun koneksi dengan berbagai sumber informasi yang tersedia dalam suatu jaringan. Dalam perspektif ini, kemampuan untuk menemukan, mengakses, dan menghubungkan informasi menjadi aspek penting dalam proses belajar. Pemanfaatan gawai di SMP Negeri 32 Surabaya menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru, tetapi juga memanfaatkan berbagai sumber digital untuk memperluas pemahamannya terhadap materi pembelajaran. Aktivitas mencari informasi melalui internet, mengakses materi digital, serta menggunakan aplikasi pembelajaran mencerminkan proses pembelajaran yang berlangsung melalui jaringan pengetahuan yang saling terhubung. Dengan demikian, gawai berperan sebagai media yang memungkinkan siswa membangun koneksi dengan berbagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih luas, fleksibel, dan tidak terbatas pada lingkungan kelas.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Downes (2022) yang menjelaskan bahwa pengetahuan tidak hanya berada pada individu, tetapi juga tersebar dalam jaringan yang terdiri atas manusia, teknologi, dan berbagai sumber informasi. Dalam konteks penelitian ini, gawai menjadi sarana yang menghubungkan siswa dengan jaringan pengetahuan tersebut sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih mandiri. Semakin banyak koneksi yang dapat diakses dan dimanfaatkan siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk memperoleh informasi dan membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Tantangan Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 32 Surabaya masih menghadapi berbagai tantangan yang dapat memengaruhi efektivitas proses belajar. Tantangan tersebut berasal dari faktor teknis maupun nonteknis. Dari aspek teknis, kendala yang paling sering ditemukan adalah kualitas jaringan internet yang kurang stabil sehingga menghambat akses terhadap materi, aplikasi pembelajaran, maupun pelaksanaan tugas berbasis daring. Ketergantungan pembelajaran digital terhadap koneksi internet menunjukkan bahwa ketersediaan infrastruktur menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Ketika akses internet mengalami gangguan, siswa tidak dapat memanfaatkan sumber belajar digital secara optimal sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Selain kendala teknis, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan nonteknis berupa distraksi penggunaan gawai selama pembelajaran berlangsung. Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi dalam satu perangkat menyebabkan siswa memiliki peluang untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar, seperti permainan maupun media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai dalam pembelajaran tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan kualitas belajar apabila tidak disertai pengawasan yang memadai. Kehadiran berbagai fitur hiburan dalam gawai dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran dan mengurangi fokus mereka selama proses belajar berlangsung.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gawai memiliki dua sisi yang perlu dikelola secara seimbang. Di satu sisi, gawai memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan sumber belajar, namun di sisi lain juga berpotensi menimbulkan gangguan konsentrasi belajar. Risiko distraksi ini menjadi tantangan yang perlu diperhatikan karena kemampuan siswa dalam mengendalikan penggunaan gawai masih beragam. Oleh karena itu, peran guru menjadi penting dalam mengarahkan penggunaan gawai agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran melalui pemberian aturan, pendampingan, dan pengawasan selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai kajian yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai dalam pembelajaran dapat menimbulkan hambatan apabila tidak dikelola secara tepat. Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi digital diketahui dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa karena perhatian mereka mudah teralihkan pada aktivitas lain di luar pembelajaran (Julfan & Haifaturrahmah, 2025). Penggunaan gawai yang tidak terkontrol juga berpotensi memengaruhi prestasi belajar karena waktu dan perhatian siswa terbagi antara kegiatan belajar dan aktivitas hiburan digital (Adi et al., 2020; Barent, 2025). Selain itu, penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengurangi efektivitas belajar apabila tidak diimbangi dengan pengelolaan penggunaan yang baik dan pengawasan yang memadai (Nurhati & Yanti, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran perlu disertai dengan penguatan literasi digital, pengawasan yang konsisten, serta dukungan infrastruktur yang memadai agar manfaat teknologi dapat diperoleh secara optimal dan risiko penggunaannya dapat diminimalkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 32 Surabaya dipandang positif oleh guru maupun siswa. Gawai dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, media pembelajaran interaktif, sarana evaluasi, serta pendukung motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar siswa. Dari perspektif guru, penggunaan gawai membantu penyampaian materi dan pengelolaan pembelajaran secara lebih fleksibel, sedangkan dari perspektif siswa gawai memudahkan akses informasi dan mendukung proses belajar yang lebih mandiri. Namun, pemanfaatannya masih menghadapi tantangan berupa kendala jaringan internet, keterbatasan perangkat dan kuota, distraksi penggunaan gawai, keterbatasan pengawasan, serta kesulitan dalam memvalidasi informasi digital.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa pemanfaatan gawai dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif apabila didukung oleh infrastruktur yang memadai, penguatan literasi digital, serta pengelolaan dan pengawasan yang tepat. Oleh karena itu, sekolah perlu mengembangkan kebijakan dan strategi pemanfaatan gawai yang terarah agar manfaatnya dalam mendukung pembelajaran dapat dioptimalkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, H. I., Suwarno, S., & Innayah, R. (2020). Pengaruh gadget terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Oportunitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi*, 1(01), 1-6. <https://journal.unirow.ac.id/index.php/oportunitas/article/view/123/>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Akmal, J., Ulfa, M., Aprilia, W., Sandikaduana, F., & Subhan, M. (2025). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-Issn: 3026-6629, 3(1), 35-40. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/1011>
- Amiati, D. L., Yanti, F., Rohman, R., Erviana, R., Sepriliani, S. P., & Cahyani, L. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran



- Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 9(1), 16-26.
<https://doi.org/10.32502/jp2m.v9i1.10361>
- Barent, R. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 9 SMP GIS. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(1).
<https://doi.org/10.59141/cerdika.v5i1.2401>
- Billa, E. S. B., Vibriana, N. E. V., Legita, A. A. L., Rahma, V. N. R., Hermawan, C. H., & Astuti, K. I. A. (2025). Perspektif Guru Tentang Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Biologiei Educația*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.62734/be.v5i1.400>
- Downes, S. (2022). Connectivism. *Asian Journal of Distance Education*, 17(1).
<https://asianjde.com/ojs/index.php/AsianJDE/article/view/623>
- Faridah, S., Muarifuddin, M., Naefi, M., Firdaus, A., & Khoirunisa, D. P. (2022). Perspektif Pendidikan: Gawai sebagai Sarana Belajar Anak. *Jurnal Bina Desa*, 4(1), 57-62.
<https://doi.org/10.15294/jbd.v4i1.23732>
- Firmansyah, R., Komalasari, Y., Dewi, S. W. K., Mauliana, P., Sulastriningsih, R. D., & Hunaifif, N. (2023). Digitalisasi sekolah sebagai metode pembelajaran di era pendidikan 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3), 49-55.
<https://doi.org/10.56127/jushpen.v2i3.1052>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Haerunnisa, Permana, A., & Firmansyah, R. (2020). Peranan Smartphone Dalam Dunia Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK*, 7(2), 140–146.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v7i2.460>
- Handayani, L., Praherdhiono, H., & Utama, C. (2022). Pemanfaatan Media Digital pada Guru SD di Kota Blitar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 250(2), 250–255.
<https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.487>
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310-3326.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.621>
- Machfud, M. (2021). Efektivitas penggunaan media video pembelajaran di SMP Negeri 2 Tarakan pada masa pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 179–188.
<https://jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/645>
- Mutmainnah, M., & Khaerunnisa, K. (2024). Analisis Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 53-62.
<https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1333>
- Nurhati, N., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7586–7592.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>



- Padilah, A. N., Septiani, S., Latip, A., & Rahmaniari, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Smartphone dalam Pembelajaran IPA di SMP: A Literature Review. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 1-6. <https://doi.org/10.56842/infotika.v3i2.319>
- Purwanti, Y., Falahiyah, S., Supriyadi, D., & Imania, K. A. N. (2023). Persepsi Siswa dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(1), 76-83. <https://doi.org/10.31980/petik.v9i1.1274>
- Santosa, B., & Abdullah, W. (2025, October). Desain Pembelajaran Microlearning Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Teknologi Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)* (Vol. 9, pp. 685-692). <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/SAINSTEKNOPAK/article/view/10431>
- Sari, B. I., Habibah, S. M., Harmanto, H., Listyaningsih, L., Usmi, R., & Santosa, B. (2025). Pelatihan peningkatan kemampuan guru rumpun mata pelajaran Sosial Humaniora dalam merancang dan menggunakan pendekatan deep learning di Lab School UNESA. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4), 1531-1537. <https://doi.org/10.31004/31yjvs15>
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10. http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Winarti, I. (2025). Pemanfaatan Gadget untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 185–191. <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.456>
- Zahra, F. A., Simbolon, B. D. T., Situmorang, L., Panggabean, N., Margaretha, S., Boangmanalu, V. S., & Rachman, F. (2024). Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Digital di SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan. *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 3(2), 49-52. <https://doi.org/10.30596/pcej.v3i2.17571>