



Penerapan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Mengurangi Penggunaan *Gadget* Berlebihan dalam Pembelajaran pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Gowa

Muhammad Sarfito Patto^{1*}, Fatiamah², Lukman Ismail³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email : muhsarfito@gmail.com^{*}, fatiamafatil6@gmail.com², lukmanismail@unismuh.ac.id³

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Kec. Rappocini, Gunung Sari, Kota Makassar, 90221

Korespondensi penulis: muhsarfito@gmail.com

Abstract. *This classroom action research aimed to reduce excessive gadget use that disrupts concentration and learning outcomes among 11th-grade students at SMA Negeri 13 Gowa through the implementation of Project-Based Learning (PjBL). Conducted from February 4 to April 30, 2025, the study employed a classroom action research method, encompassing planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 30 11th-grade students, with data collected via observation, interviews, and quantitative analysis. Results showed a reduction in irrelevant gadget use by 60% in cycle I and 80% in cycle II, alongside an increase in student engagement from 40% to 60%. PjBL effectively enhanced social interaction and learning motivation. This study demonstrates that active learning strategies can shift students' focus from gadgets to meaningful learning activities.*

Keywords *Project-Based Learning, gadget use, student concentration, social interaction, active learning*

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan gadget berlebihan yang mengganggu konsentrasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 13 Gowa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Penelitian dilakukan dari 4 Februari hingga 30 April 2025 dengan metode PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas XI, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis kuantitatif. Hasil menunjukkan penurunan penggunaan gadget yang tidak relevan sebesar 60% pada siklus I dan 80% pada siklus II, serta peningkatan keterlibatan siswa dari 40% menjadi 60%. PjBL efektif meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif dapat mengalihkan perhatian siswa dari gadget menuju aktivitas pembelajaran yang bermakna..

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, penggunaan gadget, konsentrasi siswa, interaksi sosial, pembelajaran aktif

1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi menyebabkan beberapa perubahan besar dalam dunia terutama bagi lingkup kehidupan manusia seperti, yang ditunjukkan oleh kemampuan manusia untuk memanfaatkan berbagai fasilitas teknologi digital dan dengan mudah mengakses informasi. Salah satu teknologi yang banyak digemari saat ini yaitu *gadget (smartphone)*. *Gadget* adalah alat canggih yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat menghubungkan berbagai jenis konten, hobi, media berita, dan jejaring sosial. Gadget semakin mempermudah Kegiatan komunikasi manusia karena *gadget* Selalu mengalami peningkatan teknologi atau pembaruan yang membuat gadget lebih nyaman dan praktis bagi pengguna

Internet, kamera, telepon, email, SMS, video call, Bluetooth, game, MP3, browser, dan fitur lainnya adalah fitur umum dari perangkat. (Boiliu, 2020). Semua orang di dunia pasti memiliki *gadget* bahkan sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. (Rahmandani et al., 2018)

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Padahal tahun 2001, hanya setengah juta orang di Indonesia yang menggunakan internet, saat ini kurang lebih 45 juta orang menggunakan, sembilan juta di antaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Jumlah ini terus meningkat karena ponsel pintar menjadi lebih mudah diakses dan lebih murah (Marpaung, 2018). Pembelajaran pada era yang dikenal sebagai Sesuai dengan istilah 4.0, guru harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat. Pendidikan formal sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang kondusif. Perkembangan dan pertumbuhan siswa dapat dibimbing dan didorong untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kemajuan teknologi. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap cara siswa belajar. Salah satu fenomena yang muncul adalah penggunaan gadget yang berlebihan, yang sering kali mengalihkan perhatian siswa dari proses pembelajaran yang efektif. Di SMA Negeri 13 Gowa khususnya di kelas XI, penggunaan gadget dalam pembelajaran telah menjadi perhatian utama, mengingat dampaknya terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi masalah ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 4 februari 2025 terhadap peserta didik kelas XI di SMA Negeri 13 Gowa di dapatkan hasil: 76% siswa menggunakan gadget lebih dari 5 jam per hari bahkan ada yang mencapai 12 jam, Mayoritas gadget digunakan untuk media sosial dan hiburan (nonton video/game), Sebagian siswa mengaku tetap menggunakan gadget selama jam pelajaran, Beberapa siswa menyatakan hubungan sosialnya dengan teman atau keluarga terganggu akibat penggunaan gadget yang tidak terkendali.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan telah memengaruhi efektivitas pembelajaran, konsentrasi siswa, serta interaksi sosialnya. Oleh karena itu masalah perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Yaitu upaya strategis dari pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang mampu mengalihkan perhatian siswa

dari ketergantungan gadget. Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai tepat adalah *Project Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menuntut keterlibatan aktif melalui penyelesaian proyek-proyeknya secara kolaboratif. (Ratnawati, 2020).

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memanfaatkan masalah sebagai langkah awal untuk mendapatkan informasi baru. Model ini dapat digunakan untuk mengintegrasikan pengetahuan tersebut ke dalam aktivitas dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek adalah jenis pembelajaran di mana siswa diberi kesempatan untuk memecahkan masalah dan membuat karya yang menjawab masalah kontekstual. (Makrufi et al., 2018). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberi siswa kesempatan untuk berpikir lebih kompleks karena mereka dapat melakukan penelitian langsung pada masalah yang ada di lingkungan mereka.

Dengan model pembelajaran berbasis proyek, siswa memperoleh: (1) pengetahuan dan keterampilan yang kuat dan relevan yang diperoleh melalui latihan praktis. (2) Memperluas pengetahuan melalui kredibilitas kegiatan dalam kurikulum yang menjadi subjek proses pembelajaran, dan secara bertahap melakukan perencanaan atau penelitian yang sebelumnya tidak ditentukan hasil atau jawaban dari perspektif khusus. (3) Memperoleh pengetahuan melalui pengalaman praktis dan percakapan kognitif dengan orang lain di tempat kerja kolaboratif. (Anwar et al., 2021).

Berdasarkan pernyataan uraian diatas, menerapkan strategi PjBL, siswa didorong untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas berbasis proyek yang menarik dan bermakna. Aktivitas ini diharapkan dapat mengurangi Ketergantungan terhadap gadget selama belajar, sekaligus belajar serta kualitas interaksi sosial siswa. Oleh karena itu Peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Berlebihan Dalam Pembelajaran Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 13 Gowa” untuk mengevaluasi efektivitas penerapannya.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dapat dibuat sebagai berikut: Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa saat belajar?, Apakah strategi pembelajaran aktif dapat mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan?, dan Bagaimana dampak penerapan strategi tersebut terhadap hasil belajar dan interaksi sosial siswa?.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: Mengidentifikasi pengaruh penggunaan gadget terhadap fokus dan hasil belajar, Menerapkan strategi pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan langsung siswa, dan Meningkatkan kualitas interaksi dan kerja sama siswa selama pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori-teori yang mendasari penelitian serta mendukung latar belakang pentingnya penerapan Project Based Learning (PjBL) untuk mengurangi penggunaan gadget berlebihan di kalangan siswa.

Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget dan dikembangkan oleh Lev Vygotsky menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran, siswa perlu terlibat secara langsung untuk membentuk makna dari apa yang mereka pelajari (Vygotsky, dalam Permatasari & Yuliana, 2021). Model PjBL selaras dengan pendekatan ini karena mendorong siswa menyelidiki masalah dunia nyata dan menghasilkan solusi melalui proyek.

PjBL memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bermakna karena siswa aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi, kerja tim, dan presentasi hasil proyek (Syukriah et al., 2020).

Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory)

Menurut Bandura, proses belajar terjadi dalam konteks sosial melalui pengamatan dan interaksi. Penggunaan gadget yang berlebihan mengurangi interaksi sosial dan pembelajaran melalui lingkungan sekitar. Model PjBL justru memperkuat aspek ini dengan memberikan ruang kolaboratif bagi siswa untuk belajar bersama, berdiskusi, dan berbagi tanggung jawab.

Kegiatan proyek kolaboratif memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui interaksi sosial, mendukung teori Bandura bahwa pembelajaran efektif terjadi dalam situasi sosial (Wahid, 2024).

Teori Kognitivisme dan Perhatian

Menurut teori kognitivisme, perhatian (attention) adalah komponen penting dalam proses belajar. Penggunaan gadget secara berlebihan memecah fokus perhatian siswa, yang

berdampak pada penurunan retensi dan pemahaman materi (Setiadi et al., 2024). Strategi PjBL mampu mengembalikan fokus perhatian karena siswa terlibat dalam tugas yang kompleks dan menantang.

Pembelajaran berbasis proyek memicu aktivasi kognitif yang lebih tinggi karena siswa harus berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata, sehingga perhatian lebih terfokus pada proses belajar (AZMAN et al., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian dilakukan pada 04 februari 2025 hingga 30 april 2025, pelaksanaan penelitian akan dilakukan melalui beberapa tahap (1)Perencanaan: Menyusun strategi seperti diskusi kelompok, problem-solving, ice breaking, dan penggunaan media belajar interaktif seperti *Quizziz* (2) Pelaksanaan: Menerapkan pembelajaran aktif selama 2 bulan. (3) Observasi: Mengamati perubahan perilaku siswa (frekuensi melihat gadget, keaktifan, dan interaksi). (4)Refleksi: Mengevaluasi hasil dan menyesuaikan tindakan berikutnya. Kriteria keberhasilan perapan (1)Penurunan penggunaan gadget yang tidak relevan selama pembelajaran $\geq 50\%$ (2) Peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi $\geq 60\%$ (3) Siswa melaporkan kenyamanan interaksi sosial meningkat

subyek penelitian adalah 30 siswa kelas XI di SMA N 13 GOWA dengan obyek penelitian adalah penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, data di kumpulan melalui observasi dan wawancara. Data di analisis secara deskriptif dan di sajikan dalam bentuk tabel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang dilakukan sebanyak 10 pertemuan, di peroleh data bahwa penggunaan gadget dalam proses pembelajaran mengalami penurunan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga ikut meningkat, dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil observasi, wawancara dan penerapan dapat di lihat melalui tabel berikut:

Tabel 1. Wawancara Awal terkait penggunaan gadget

Indikator	Persentase
Penggunaan gadget > 5 jam/hari	±76%
Tujuan penggunaan: media sosial/game	±60%
Merasa terganggu interaksi sosial	±40%
Menyadari dampak negatif	±65%
Lebih nyaman ngobrol langsung	±70%

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget secara berlebihan, melebihi 5 jam per hari. Penggunaan utama adalah untuk hiburan seperti media sosial dan game. Sekitar 40% siswa merasa bahwa hubungan sosial mereka terganggu karena penggunaan gadget, sementara sebagian besar menyadari dampak negatif dan menyatakan lebih nyaman berkomunikasi langsung. Temuan ini menjadi dasar dilakukannya intervensi melalui model pembelajaran aktif.

Tabel 2. Perbandingan penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam dua siklus

Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek	
Siklus 1	Siklus 2
60%	80%
Baik	Sangat baik

Data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengurangan penggunaan gadget untuk hal-hal yang tidak relevan selama pembelajaran. Pada siklus I, penggunaan gadget mulai berkurang, dan pada siklus II, sebagian besar siswa dapat mengalihkan fokusnya pada kegiatan belajar yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek efektif dalam menarik perhatian dan mengurangi distraksi gadget.

Tabel. 3 perbandingan keaktifan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek selama 2 siklus

Keterlibatan siswa dalalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek	
Siklus 1	Siklus 2
40%	60%
Cukup baik	Baik

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat setelah penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus pertama, keterlibatan masih berada pada kategori cukup, namun meningkat menjadi kategori baik pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas-tugas proyek yang diberikan.

Peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan penerapan model Project Based Learning. Pada siklus pertama, meskipun masih tergolong cukup baik, siswa mulai menunjukkan minat dan partisipasi dalam diskusi serta kerja kelompok. Peningkatan yang signifikan terlihat pada siklus kedua, di mana siswa lebih aktif dalam menyampaikan ide, bertanggung jawab atas tugas proyek, dan bekerja sama dengan rekan sekelompoknya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi informasi, khususnya penggunaan gadget, telah membawa dampak besar dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Meskipun gadget memberikan kemudahan akses informasi dan komunikasi, penggunaannya yang berlebihan—terutama untuk hiburan dan media sosial—telah mengganggu konsentrasi belajar dan interaksi sosial siswa, sebagaimana yang terjadi di kelas XI SMA Negeri 13 Gowa. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget lebih dari 5 jam per hari, dan sebagian besar untuk kegiatan non-akademik. Penggunaan gadget juga mengganggu interaksi sosial serta fokus belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Model ini mendorong siswa untuk aktif, kolaboratif, dan fokus dalam menyelesaikan proyek nyata yang bermakna. Penerapan strategi ini terbukti efektif, ditunjukkan oleh:

- a. Penurunan penggunaan gadget yang tidak relevan selama pembelajaran,
- b. Peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok,
- c. Perbaikan dalam interaksi sosial siswa selama proses belajar.

Dengan demikian, strategi PjBL dapat menjadi solusi inovatif untuk mengurangi ketergantungan gadget di kalangan siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kualitas hubungan sosial mereka.

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) secara konsisten dengan rancangan yang menarik dan relevan agar siswa lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi oleh gadget. Siswa diharapkan lebih bijak dalam menggunakan gadget, terutama saat belajar, serta meningkatkan interaksi sosial secara langsung. Sekolah perlu mendukung penerapan PjBL melalui pelatihan guru dan penyediaan fasilitas yang memadai, serta menetapkan kebijakan penggunaan gadget yang mendidik. Orang tua juga berperan penting dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah dan menciptakan suasana belajar yang positif. Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk memperluas cakupan penelitian guna mengevaluasi efektivitas strategi ini di berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Anwar, Y., Fadillah, A., & Syam, M. (2021). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 399. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1753>
- Azman, N. N., Abdul Rahman, N. A., & Goh, Y. S. (2024). The implementation of project-based learning (PjBL) in writing skills: An analysis of learning approach. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 8(2), 93–102. <https://doi.org/10.33306/mjssh/278>
- Boiliu, F. M. (2020). Peran pendidikan agama Kristen di era digital sebagai upaya mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dalam keluarga di era disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), 25–38. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>
- Makrufi, A., Hidayat, A., & Muhardjito. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah pokok bahasan fluida dinamis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(7), 878–881. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nurhayati, H., & Handayani, N. W. L. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>

- Ratnawati, K. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan strip komik untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 481–495. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4286867>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/muaddib/article/view/24432>
- Syukriah, S., Nurmaliah, C., & Abdullah, A. (2020). The implementation of project-based learning model to improve students' learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), 012064. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012064>
- Wahid, S. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 22 Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 24(2), 358–368. <https://doi.org/10.35965/eco.v24i2.4708>