

Distraksi Gawai dan Optimalisasi Media Pembelajaran: Faktor Penentu Rendahnya Literasi Siswa SMA Hang Tuah Makassar

Fina Damayanti¹, Elsa Fitri², Nensilanti³, Muhammad Saleh⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Makassar

250001301039@student.unm.ac.id¹,

250001301044@student.unm.ac.id²,

nensilanti@unm.ac.id³, muhammadsaleh.unm@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji problematika rendahnya literasi siswa yang dipengaruhi oleh distraksi gawai yang tidak terkontrol serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada siswa SMA Hang Tuah Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam dengan guru Bahasa Indonesia, serta didukung oleh studi literatur yang relevan. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan triangulasi sumber untuk menjaga keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai selama proses pembelajaran sering menimbulkan distraksi, seperti akses media sosial dan permainan digital, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan munculnya kejenuhan yang mendorong siswa beralih pada aktivitas nonakademik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, seperti Wordwall, untuk mengarahkan penggunaan gawai menjadi lebih produktif serta meningkatkan keterlibatan dan literasi siswa.

Kata Kunci: literasi siswa, distraksi gawai, media pembelajaran, Wordwall, keterlibatan siswa

Abstract

This study aims to examine the issue of low literacy levels among students, which is influenced by uncontrolled distraction from mobile devices and the suboptimal use of learning materials at Hang Tuah High School in Makassar. This study employs a qualitative approach of a descriptive nature. Data were collected through observation and in-depth interviews with Indonesian language teachers, and supported by relevant literature reviews. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, using source triangulation to ensure data validity. The results of the study indicate that the use of mobile devices during the learning process often causes distractions, such as access to social media and digital games, which lead to a decline in students' concentration and engagement. Furthermore, the lack of variety in the use of learning media leads to boredom, prompting students to turn to non-academic activities. Therefore, innovation is required in the use of interactive digital learning media, such as Wordwall, to steer the use of mobile devices towards more productive purposes and to enhance student engagement and literacy.

Keywords: student literacy, mobile device distractions, learning media, Wordwall, student engagement

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan kemudahan akses informasi serta membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Namun demikian, penggunaan teknologi, khususnya gawai, tidak selalu memberikan dampak positif. Dalam

praktiknya, gawai sering kali menjadi sumber distraksi yang dapat mengganggu konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rosen et al., 2013).

Dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Integrasi teknologi, seperti penggunaan gawai, internet, dan berbagai platform digital, memberikan kemudahan akses informasi yang luas serta memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam kerangka pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan teknologi tidak lagi bersifat opsional, melainkan menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki siswa, terutama dalam mendukung keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi berperan penting dalam membentuk ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan dukungan teknologi, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri, memperkaya wawasan, serta mengembangkan kemampuan literasi digital yang relevan dengan tuntutan global (Hidayat & Khotimah, 2019).

Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak selalu berjalan selaras dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam praktiknya, penggunaan gawai oleh siswa sering kali menimbulkan distraksi yang dapat mengganggu konsentrasi dan efektivitas belajar. Akses yang tidak terbatas terhadap berbagai aplikasi non-edukatif, seperti media sosial dan hiburan digital, membuat siswa rentan mengalihkan perhatian dari kegiatan belajar ke aktivitas yang kurang produktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi memerlukan kontrol dan pendampingan yang tepat agar tidak berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua menjadi sangat penting dalam mengawasi, membimbing, serta mengatur penggunaan gawai di lingkungan rumah maupun sekolah.

Peran orang tua tidak hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan adanya sinergi antara orang tua dan sekolah, diharapkan penggunaan teknologi dapat lebih terarah dan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa (Afifatinnisa & Rohman, 2025). Fenomena distraksi digital ini semakin nyata pada jenjang sekolah menengah atas, di mana siswa umumnya telah memiliki kebebasan untuk membawa dan menggunakan gawai di lingkungan sekolah.

Akses yang luas terhadap berbagai aplikasi, khususnya media sosial seperti TikTok, Instagram, dan platform sejenis, sering kali dimanfaatkan di luar kepentingan akademik. Bahkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai belum sepenuhnya terkontrol, sehingga berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar yang seharusnya menjadi prioritas utama (Julfan & Haifaturrahmah, 2025). penggunaan gawai yang tidak terkelola dengan baik dapat menurunkan konsentrasi belajar serta mengganggu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sari & Setiawan, 2021). Dengan demikian, kehadiran teknologi yang seharusnya mendukung pembelajaran justru berpotensi menjadi sumber distraksi yang menghambat pencapaian tujuan pendidikan.

Tingginya intensitas penggunaan media sosial turut memengaruhi pola perilaku belajar siswa, di mana mereka cenderung lebih tertarik pada konten hiburan yang bersifat instan dibandingkan dengan aktivitas belajar yang membutuhkan konsentrasi dan pemikiran mendalam (Kurniawati & Baroroh, 2020). Hal ini berdampak tidak hanya pada menurunnya fokus belajar, tetapi juga pada rendahnya kualitas pemahaman materi serta kemampuan berpikir kritis siswa (Wulandari & Fauziyah, 2022).

Namun demikian, sebagian besar penelitian yang mengkaji penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran masih berfokus pada dampak positif dan efektivitas media

pembelajaran, serta belum secara komprehensif mengaitkan fenomena distraksi gawai dengan rendahnya literasi siswa, khususnya pada jenjang sekolah menengah atas. Selain itu, kajian yang mengintegrasikan permasalahan distraksi digital dengan optimalisasi media pembelajaran sebagai solusi pedagogis masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengkaji keterkaitan antara distraksi gawai, rendahnya literasi siswa, serta pemanfaatan media pembelajaran secara lebih integratif dalam konteks pembelajaran di SMA Hang Tuah Makassar khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, rendahnya tingkat literasi digital memperparah kondisi tersebut, karena siswa belum mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, selektif, dan produktif dalam menunjang pembelajaran. Padahal, literasi digital memiliki peran penting dalam membantu siswa mengelola informasi serta menggunakan teknologi secara efektif dalam proses belajar (Rahmawati & Nugroho, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis melalui penguatan literasi digital serta pengelolaan penggunaan gawai secara terarah agar teknologi dapat berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan sebagai penghambat.

Di sisi lain, rendahnya kemampuan literasi siswa masih menjadi permasalahan krusial dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, serta menggunakan informasi secara kritis dalam berbagai konteks (Rendi et al., 2024). Dalam perspektif pembelajaran abad ke-21, literasi menjadi kompetensi fundamental yang berperan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Rendahnya tingkat literasi siswa diduga tidak terlepas dari tingginya intensitas distraksi digital yang menghambat keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran. Distraksi digital terjadi ketika perhatian siswa teralihkan dari aktivitas belajar ke penggunaan perangkat digital untuk kepentingan nonakademik (Aziz et al., 2026). Kondisi ini berdampak pada menurunnya fokus, pemahaman materi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran oleh guru yang belum optimal turut memperkuat permasalahan tersebut, karena teknologi belum dimanfaatkan secara strategis sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Prinanda, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan (Aryati et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif berbasis Wordwall memiliki keunggulan dalam kemudahan akses, mendukung perkembangan kognitif, serta mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh (Adabiah & Chandra, 2024) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall melalui model ADDIE dan membuktikan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, (Raharjo et al., 2024) menegaskan bahwa pendekatan game-based learning berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif baik secara verbal maupun nonverbal serta meningkatnya konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, di tengah potensi positif tersebut, penggunaan teknologi digital juga menghadirkan tantangan tersendiri. (Kusumaningrum & Guntar, 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat digital di kelas sering kali membuka peluang terjadinya distraksi, di mana siswa mengakses konten di luar kepentingan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa literasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti distraksi digital dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Isna et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih produktif guna meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi siswa konten di luar kepentingan pembelajaran seperti permainan dan media sosial, sehingga mengganggu fokus belajar (Hariyasasti, 2025).

Selain itu, penelitian tersebut juga menekankan pentingnya strategi pengelolaan penggunaan teknologi, seperti penerapan aturan penggunaan perangkat, pemanfaatan aplikasi monitoring, serta perancangan pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meminimalkan distraksi digital. Dengan demikian, meskipun berbagai studi telah menunjukkan efektivitas media digital seperti Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan siswa, permasalahan terkait distraksi gawai dan rendahnya literasi masih memerlukan kajian lebih lanjut, khususnya dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas (Amatulloh, 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sebagian besar masih berfokus pada pencapaian hasil belajar yang bersifat kognitif semata. Aspek keterlibatan siswa (*student engagement*), khususnya dalam konteks distraksi digital, masih belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitria et al., n.d.) menegaskan bahwa distraksi digital adalah tantangan serius bagi siswa di era teknologi saat ini. Namun, dengan strategi yang adaptif, berbasis literatur mutakhir, serta sesuai dengan kondisi sosial dan potensi wilayah, peningkatan motivasi belajar siswa tetap dapat dicapai.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mereposisi media pembelajaran berbasis digital, khususnya Wordwall, bukan sekadar alat evaluasi atau kuis, melainkan sebagai instrumen untuk meningkatkan kembali keterlibatan siswa (*re-engagement*) dalam pembelajaran. Pendekatan ini berupaya mentransformasikan gawai yang semula menjadi sumber distraksi menjadi media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa secara interaktif dan bermakna.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji problematika rendahnya literasi siswa yang dipengaruhi oleh distraksi gawai yang tidak terkontrol serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada siswa SMA Hang Tuah Makassar, sekaligus menawarkan alternatif solusi melalui pemanfaatan media digital yang lebih adaptif dan kontekstual.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan mengkaji secara mendalam problematika rendahnya literasi siswa dalam kaitannya dengan distraksi gawai serta penggunaan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMA Hang Tuah Makassar pada bulan Februari 2026 dengan subjek penelitian satu orang guru Bahasa Indonesia yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan pengalaman dalam menghadapi penggunaan gawai oleh siswa. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder, di mana data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran serta wawancara mendalam dengan guru, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari berbagai sumber ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengamati perilaku siswa dalam menggunakan gawai selama pembelajaran, wawancara semi-terstruktur untuk menggali

informasi secara mendalam terkait bentuk distraksi dan strategi pembelajaran, serta dokumentasi sebagai data pendukung berupa catatan kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan model (Miles, 1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan yang hanya satu orang, data yang diperoleh tetap dianggap representatif karena informan memiliki pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil

Bentuk Distraksi Gawai dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi di SMA Hang Tuah Makassar, ditemukan bahwa penggunaan gawai oleh siswa selama proses pembelajaran masih belum terkontrol secara optimal. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya di tengah penyampaian materi, sebagian siswa terlihat mulai kehilangan fokus dan beralih menggunakan gawai yang mereka bawa. Bentuk Distraksi Gawai dalam Pembelajaran berdasarkan hasil observasi di SMA Hang Tuah Makassar, ditemukan bahwa penggunaan gawai oleh siswa selama proses pembelajaran masih belum terkontrol secara optimal. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya di tengah penyampaian materi, sebagian siswa terlihat mulai kehilangan fokus dan beralih menggunakan gawai yang mereka bawa.

Secara lebih spesifik, dari hasil observasi terhadap ± 30 siswa dalam satu kelas, ditemukan bahwa sekitar 10–15 siswa ($\pm 33\text{--}50\%$) menggunakan gawai di luar kepentingan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Bentuk distraksi yang muncul antara lain membuka media sosial seperti TikTok dan Instagram, serta memainkan permainan digital secara diam-diam di dalam kelas. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia (D1) yang menyatakan:

Data 1

“Biasanya saya mendapati beberapa siswa membuka media sosial saat pembelajaran berlangsung, terutama ketika mereka mulai merasa bosan.” (D1)

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa intensitas distraksi gawai cenderung meningkat pada saat siswa mulai merasa jenuh terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan gawai di luar kepentingan pembelajaran paling sering terjadi pada pertengahan hingga akhir sesi pembelajaran, yaitu sekitar 20–30 menit setelah pembelajaran dimulai.

Pada fase tersebut, tercatat bahwa jumlah siswa yang terdistraksi meningkat dibandingkan pada awal pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa cenderung menurun seiring berjalannya waktu pembelajaran.

Faktor Penyebab Distraksi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia (D2), diketahui bahwa salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa terdistraksi adalah munculnya rasa jenuh selama pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran serta metode yang kurang interaktif turut menjadi faktor pemicu.

Data 2

“Kalau pembelajaran terlalu monoton, siswa biasanya cepat bosan dan akhirnya mencari aktivitas lain di gawai mereka.”

Bentuk distraksi yang muncul antara lain membuka media sosial, seperti Tiktok dan Instagram, serta memainkan permainan digital secara diam-diam di dalam kelas. Pernyataan tersebut diperkuat oleh ungkapan guru bahasa Indonesia yang mengatakan “Biasanya saya mendapati siswa yang membuka media sosial saat pembelajaran berlangsung.”

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa terdistraksi adalah munculnya rasa jenuh selama pembelajaran. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran serta metode yang kurang interaktif membuat siswa cenderung mencari alternatif aktivitas lain, seperti menggunakan gawai untuk hiburan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol selama proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap menurunnya konsentrasi dan keterlibatan siswa. Fenomena ini dapat dipahami melalui konsep penelitian (Afifatinnisa & Rohman, 2025) *task switching*, yaitu peralihan perhatian dari satu aktivitas ke aktivitas lain yang menyebabkan terganggunya fokus belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran di kelas, keberadaan gawai tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga menjadi sumber distraksi yang sulit dihindari apabila tidak dikelola secara tepat.

Selain itu, temuan terkait meningkatnya distraksi pada saat siswa mengalami kejenuhan menunjukkan bahwa faktor internal siswa juga turut berperan dalam menurunnya kualitas pembelajaran. Kejenuhan yang muncul selama proses pembelajaran mengindikasikan bahwa strategi dan media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan (Yuliarti et al., 2024) yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan multimodal untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa. (Adabiah & Chkurniaandra, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara (Kurnia et al., 2023)) menegaskan bahwa media berbasis permainan mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, rendahnya literasi siswa tidak hanya disebabkan oleh distraksi gawai, tetapi juga oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa di era digital.

Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam mengelola penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pendekatan yang tidak hanya membatasi penggunaan gawai, tetapi juga mengintegrasikannya secara pedagogis menjadi sangat penting. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti Wordwall, dapat menjadi solusi alternatif untuk mengarahkan penggunaan gawai ke arah yang lebih produktif. Dengan demikian, teknologi tidak lagi menjadi sumber gangguan, melainkan menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa rendahnya literasi siswa di SMA Hang Tuah Makassar dipengaruhi oleh adanya distraksi gawai yang tidak terkontrol selama proses pembelajaran. Penggunaan gawai yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti mengakses media sosial dan permainan digital, menyebabkan menurunnya konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal turut berkontribusi terhadap munculnya kejenuhan siswa, sehingga mendorong mereka untuk beralih pada aktivitas lain di luar konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan literasi siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti Worwall yang dapat mengarahkan penggunaan gawai menjadi lebih produktif dan mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pengampu mata kuliah Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah yang telah memberikan ilmu yang sangat luar biasa selama proses perkuliahan, yaitu Prof. Dr. Nensiliati, S. Pd., M. Hum dan Dr. Muhammad Saleh, S. Pd., M. Pd. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Negeri Makassar atas fasilitas dan sarana yang diberikan guna menunjang kelancaran penelitian. Penulis juga menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada rekan-rekan yang senantiasa terlibat, memberikan motivasi, dukungan, dan doa hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Adabiah, R., & Chandra, C. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Menyukseskan Pembelajaran Majas di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1(2).
- Afifatinnisa, S., & Rohman, F. (2025). Strategi Guru Fikih dalam Menangani Fenomena Distraksi Gadget. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 254–274.
- Amatulloh, S. (2025). Keefektifan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 8 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Smp Al Huda Semarang. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Aryati, D. A., Mualimah, I., Araina, E., Putri, R. K., & Titin, T. (2025). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran IPA dengan Model Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 6(2), 369–378.
- Aziz, I. A., Syawal, A. P., Fathoni, A., & Maryati, S. (2026). Tantangan dan Solusi Peserta Didik d dalam Menghadapi Distraksi Gadget. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 18(3).
- Fitria, M. A., Riana, E., Musyrifah, F., & Firdaus, M. S. (n.d.). *Pengembangan Strategi dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa di Tengah Distraksi Digital*.
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar. *IJOSPOL-International Journal of Social, Policy and Law*, 6(3), 13–29.

- Isna, S. P., Syamsurijal, S. P., Titik Pitriani Muslimin, S. P., Darnawati, S. P., Heryon Bernard Mbuik, S., Uswatun Hasanah, M. P., Aditya Pratama, S. P., Ibrahim, S. P., & Shofi Nur Amalia, M. P. (2025). *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Strategi, dan Implementasi*. PT Bukuloka Literasi Bangsa.
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310–3326.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598.
- Kusumaningrum, N. K. V., & Guntar, E. L. (2025). Strategi Pengembangan Kompetensi Siswa Melalui Teknologi Digital: Refleksi Praktik Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Marga. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 5(1), 94–104.
- Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.
- Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 2(2), 329–353.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. *GERAM*, 12(2), 74–82.