

Utilitas dan Realitas dalam Perkspektif Pragmatisme Terhadap Implementasi *Handphone* (HP) sebagai Media Edukasi di SD N 2 Kawangkoan

Meisie Lenny Mangantes¹, Maria Imanuela Warangkiran²

^{1,2}Universitas Negeri Manado, Indonesia

E-mail: mmangantes@unima.ac.id¹, mariawarangkiran2206@gmail.com²

Article History:

Received: 11 November 2025

Revised: 27 November 2025

Accepted: 06 Desember 2025

Keywords: *learning motivation, gadget, elementary school students, educational philosophy*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan menganalisis utilitas dan realitas penggunaan gadget dalam pembelajaran siswa sekolah dasar berdasarkan perspektif pragmatisme dan kajian ontologis. Pendekatan penelitian menggunakan metode kualitatif fenomenologis untuk menggali pengalaman nyata guru dan siswa dalam pemanfaatan telepon pintar di SD N 2 Kawangkoan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki nilai guna yang positif sebagai media literasi digital melalui aplikasi yang telah disiapkan sekolah. Namun, realitas di lapangan memperlihatkan bahwa beberapa siswa menyalahgunakan HP, seperti mengecek notifikasi dan membuka aplikasi lain sehingga mengganggu fokus belajar. Temuan ini mengindikasikan adanya dualitas fungsi gadget sebagai media edukasi sekaligus sumber distraksi. Penelitian ini menegaskan bahwa nilai pragmatis gadget bergantung pada konsekuensi nyata penggunaannya serta kualitas pengawasan guru. Dengan demikian, pemanfaatannya perlu diarahkan secara lebih terstruktur agar manfaat edukatif lebih dominan.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui penetrasi penggunaan gadget seperti telepon pintar di kalangan siswa sekolah dasar. Dalam perspektif ontologi, keberadaan (being) gadget tidak hanya dilihat sebagai objek fisik, tetapi sebagai entitas yang memiliki fungsi, peran, serta konsekuensi nyata dalam kehidupan belajar siswa. Dengan demikian, HP bukan sekadar “hadir” sebagai alat, melainkan menjadi bagian dari realitas pembelajaran yang membentuk pengalaman belajar anak melalui interaksi langsung dengan konten digital.

Berbagai penelitian empiris lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki dua sisi ontologis: potensi edukatif dan potensi distraktif. Penelitian Asrori (2023) dan Rahma & Laeli (2022) menemukan bahwa gadget dapat meningkatkan keterlibatan belajar melalui media audiovisual, aplikasi edukasi, serta aktivitas literasi digital yang mendukung pemahaman materi. Namun, penelitian lain oleh Huir & Ernawati (2024) serta Rafianti (2024) mengungkapkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tidak terarah justru menurunkan fokus, mengurangi interaksi sosial langsung, serta mengganggu emosi siswa SD. Temuan ini

memperlihatkan bahwa keberadaan gadget dalam pembelajaran belum sepenuhnya memberikan manfaat optimal dan bergantung pada cara implementasinya di lapangan.

Dari sisi teoritis, perspektif pragmatisme yang dipelopori John Dewey menekankan bahwa nilai suatu alat pendidikan ditentukan oleh konsekuensi nyata yang dihasilkannya dalam pengalaman belajar peserta didik. Dengan demikian, keberadaan gadget harus dinilai dari utilitas (nilai gunanya) dan realitas (dampak nyatanya) terhadap proses belajar, bukan sekadar dari keberadaannya sebagai teknologi. Kajian ontologis menjadi penting karena memungkinkan peneliti memahami hakikat keberadaan gadget dalam dunia belajar siswa, yaitu apakah ia benar-benar berfungsi sebagai media edukasi yang menghadirkan pengalaman bermakna atau justru menjadi potensi gangguan.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, terlihat adanya celah penelitian berupa minimnya kajian yang memadukan analisis ontologis tentang kedudukan gadget dengan perspektif pragmatisme dalam konteks sekolah dasar, khususnya terkait bagaimana utilitas dan realitas penggunaan HP benar-benar muncul dalam pengalaman belajar anak. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji keberadaan gadget secara langsung dalam konteks sekolah tertentu seperti SD N 2 Kawangkoan, sehingga belum diketahui bagaimana gadget diimplementasikan di lapangan dan bagaimana dampaknya secara nyata bagi siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dikaji karena dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana gadget hadir dan berfungsi dalam kehidupan belajar siswa sekolah dasar, baik secara ontologis maupun pragmatis. Penelitian ini juga diperlukan untuk menjawab kebutuhan praktis sekolah dan guru dalam mengarahkan penggunaan gadget secara produktif, sehingga manfaatnya dapat dimaksimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pendidikan yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Secara keseluruhan, Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami hakikat keberadaan gadget (HP) sebagai media edukasi, serta mengungkap bagaimana utilitas (nilai guna) dan realitas (dampak nyata) implementasinya dalam proses pembelajaran siswa di SD N 2 Kawangkoan dalam perspektif pragmatisme.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami fenomena penggunaan gadget (HP) dalam kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar secara alami. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap makna dan pengalaman subjek penelitian tanpa manipulasi situasi. Menurut Creswell & Creswell (2023), penelitian kualitatif menekankan pemahaman mendalam terhadap proses, pengalaman, dan konteks yang melingkupi perilaku manusia, sehingga relevan digunakan untuk mengkaji dinamika penggunaan gadget dalam pembelajaran.

Desain penelitian yang diterapkan adalah studi kasus, karena penelitian ini berfokus pada satu situasi nyata yaitu implementasi kebijakan penggunaan HP untuk kegiatan literasi pada siswa kelas V di SD N 2 Kawangkoan. Mengacu pada Alpi & Evans (2019) dan dibarui oleh Zhang (2020), studi kasus digunakan untuk menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata ketika batas antara fenomena dengan konteks tidak terlihat jelas. Oleh karena itu, desain ini tepat digunakan untuk menganalisis bagaimana gadget dimanfaatkan maupun disalahgunakan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan purposive sampling, yaitu teknik memilih partisipan yang dianggap paling memahami dan relevan dengan fenomena penelitian. Menurut

Palinkas et al. (2020), purposive sampling efektif digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memastikan data yang diperoleh kaya, mendalam, dan kontekstual. Informan penelitian terdiri dari guru kelas V, kepala sekolah, serta tiga orang tua siswa yang anaknya aktif menggunakan HP saat kegiatan literasi dan menunjukkan variasi perilaku (fokus maupun terdistraksi). Pemilihan informan ini dimaksudkan agar data mencerminkan persepsi dan pengalaman pengguna langsung maupun pengambil keputusan.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung perilaku siswa saat menggunakan gadget, termasuk interaksi dengan HP dan frekuensi distraksi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V, kepala sekolah, dan orang tua siswa untuk menggali pemahaman mengenai pelaksanaan kebijakan, manfaat, serta kendala penggunaan gadget. Dokumentasi mencakup catatan hasil belajar, kebijakan sekolah, serta foto-foto pelaksanaan kegiatan.

Menurut Moleong (2021), kombinasi ketiga teknik ini memperkuat keabsahan data melalui triangulasi sumber dan metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa SD N 2 Kawangkoan menerapkan kebijakan yang memperbolehkan siswa kelas atas membawa telepon pintar sebagai media pendukung literasi digital pada awal pembelajaran. Kebijakan ini diambil sebagai upaya adaptasi sekolah terhadap perkembangan teknologi dan untuk memfasilitasi siswa dalam mengakses aplikasi literasi. Kepala sekolah menjelaskan

“Kami mengambil kebijakan ini karena literasi digital menjadi bagian penting dalam pembelajaran sekarang. HP dipakai khusus pada jam literasi, supaya siswa bisa memanfaatkan aplikasi membaca dan mencari informasi dasar.” Guru kelas 5 menambahkan bahwa kebijakan ini bersifat selektif dan tidak diberlakukan untuk semua mata pelajaran; ia menyatakan, *“Siswa hanya menggunakan HP pada mata pelajaran tertentu, terutama literasi. Kami tetap batasi supaya penggunaannya tidak mengganggu proses belajar.”*

Pernyataan-pernyataan ini memperlihatkan bahwa sekolah berusaha menata mekanisme penggunaan gadget agar tetap berada dalam koridor tujuan edukatif. Walaupun kebijakan telah ditetapkan, hasil observasi memperlihatkan adanya perbedaan praktik di lapangan. Sebagian siswa memanfaatkan HP sesuai arahan, membuka aplikasi membaca digital, dan mengerjakan aktivitas literasi. Namun sejumlah siswa tampak terdistraksi oleh notifikasi, membuka pesan, melihat gambar, atau mengaktifkan layar HP ketika guru sedang menjelaskan.



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Gambar 1. Situasi Pembelajaran: Sebagian Siswa Menggunakan HP untuk Literasi Sementara Siswa Lain Tidak

Dalam wawancara, seorang siswa mengakui,

“Biasanya kami pakai aplikasi membaca, tapi kadang kalau bosan saya lihat notifikasi dulu.”

Orang tua turut mengungkapkan keresahan yang mirip, *“Kami setuju HP dipakai untuk belajar, tapi memang ada rasa khawatir karena anak-anak suka penasaran buka hal lain.”*

Guru kelas 5 menegaskan tantangan pengawasan tersebut: *“Kami harus terus mengingatkan. Kadang siswa bilang mau lihat kamus, tapi ternyata buka yang lain. Jadi harus betul-betul diawasi.”*

Temuan-temuan ini menggambarkan dualitas fungsi gadget: di satu sisi menjadi perangkat edukatif yang membuka akses literasi, di sisi lain menjadi sumber distraksi yang menurunkan fokus dan keterlibatan dalam pembelajaran tatap muka.

Fenomena ini relevan dilihat melalui lensa ontologi teknologi. Dari perspektif ontologis, gadget bukan sekadar objek fisik, melainkan entitas yang membawa potensi, kecenderungan, dan relasi tertentu dalam konteks pendidikan. Ihde (2020) menegaskan konsep multi-stability, yakni teknologi dapat memperoleh makna berbeda bergantung pada interaksi manusia dengannya. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa perangkat yang sama HP dapat berfungsi sebagai sarana literasi digital bagi sebagian siswa dan sebagai sumber hiburan bagi sebagian lainnya. Dengan demikian, makna gadget terbentuk melalui hubungan antara teknologi, pengguna, dan konteks pembelajaran, bukan berasal dari sifat teknologinya semata.

Dalam kerangka pragmatisme, seperti yang dijelaskan Biesta (2020), nilai suatu alat ditentukan oleh konsekuensi praktis yang muncul dalam penggunaannya. Dalam konteks SD N 2 Kawangkoan, gadget memiliki nilai utilitas ketika membantu siswa mengakses bacaan digital, mencari informasi dasar, dan meningkatkan keterlibatan awal dalam pembelajaran. Namun, nilai ini menjadi relatif ketika konsekuensi negatif distraksi, penurunan fokus, dan peningkatan beban pengawasan bagi guru muncul dalam praktik. Oleh karena itu, efektivitas teknologi tidak otomatis bergantung pada penetapan kebijakan formal, melainkan pada bagaimana komunitas pendidikan mengelola, menyesuaikan, dan meregulasi penggunaan tersebut agar konsekuensi positif lebih dominan.

Menjawab ketegangan utilitas realitas tersebut, wawancara lanjutan mengungkapkan langkah-langkah konkret yang telah dan sedang diupayakan oleh guru, sekolah, dan orang tua. Guru kelas 5 menjelaskan bahwa di tingkat kelas mereka mulai menerapkan pola pengendalian sederhana namun konsisten; misalnya meminta siswa menaruh HP menghadap ke bawah saat tidak digunakan, menentukan waktu dan momen khusus ketika aplikasi literasi boleh diakses, serta memberi contoh aplikasi yang boleh dipakai sehingga siswa tidak bingung. Guru menegaskan,

“Biasanya kami minta siswa untuk menaruh HP di bagian pojok meja saat tidak digunakan.

Kalau ada yang mulai main-main, langsung kami tegur. Kami juga beri contoh aplikasi mana yang boleh dibuka.”

Kepala sekolah menambahkan bahwa pihak sekolah sedang merancang regulasi yang lebih terstruktur, termasuk kemungkinan penyusunan SOP (standar operasional prosedur) penggunaan HP, penjadwalan penggunaan yang rinci, dan mekanisme kerja sama dengan orang tua untuk pengawasan di rumah: *“Ke depan, kami berencana membuat jadwal penggunaan HP yang lebih rinci dan guru akan mengawasi langsung. Kami juga berencana bekerja sama dengan orang tua supaya ada kontrol dari rumah.”* Dari pihak orang tua muncul pula inisiatif pembatasan di rumah, dengan beberapa orang tua menyatakan mereka telah mengatur aplikasi apa yang boleh dipakai dan mengingatkan anak agar tidak membuka aplikasi lain saat di sekolah: *“Kalau dari rumah, kami sudah atur aplikasi mana yang dipakai. Kami juga ingatkan anak supaya jangan buka yang lain saat sekolah.”* Satu siswa juga menegaskan efek langsung pengawasan guru terhadap perilaku:

“Kalau guru ingatkan, kami jadi takut buka yang lain. Jadi lebih fokus baca.”

Langkah-langkah responsif ini memperlihatkan bahwa komunitas sekolah tidak pasif menghadapi masalah, melainkan mulai menginternalisasi prinsip-prinsip pragmatisme: menata praktik agar konsekuensi positif muncul lebih sering. Secara ringkas, temuan lapangan menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan gadget dapat diperkuat melalui pengelolaan yang mencakup regulasi yang lebih detail dan konsisten, penyusunan panduan literasi digital sekolah sebagai pedoman bersama, pengawasan intensif dan terstruktur selama penggunaan HP, koordinasi berkelanjutan antara guru dan orang tua untuk kontrol ganda, serta program pembelajaran yang menanamkan kontrol diri dan etika digital pada siswa. Langkah-langkah ini tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga pedagogis menuntut pembiasaan, pendidikan karakter digital, dan penyesuaian terus-menerus sesuai dinamika kelas.

Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa dinamika utama dalam penggunaan gadget di SD N 2 Kawangkoan berada pada ketegangan antara nilai utilitas dan potensi distraksi. Gadget berkontribusi pada akses informasi yang lebih cepat dan aktivitas literasi yang lebih fleksibel, tetapi juga menghadirkan tantangan berupa pengalihan perhatian. Kondisi ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran berlangsung dalam kerangka pragmatis, di mana nilai sebuah alat ditentukan oleh konsekuensi nyata dalam praktik. Oleh karena itu, keberadaan gadget menuntut strategi pengelolaan yang mampu memperkuat manfaatnya sekaligus meminimalkan gangguannya melalui pendampingan, regulasi yang lebih jelas, dan literasi digital yang memadai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di SD N 2 Kawangkoan memiliki dua sisi yang saling melengkapi, yaitu sisi utilitas dan realitas. Dari aspek utilitas, gadget terbukti memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, terutama pada kegiatan literasi digital melalui aplikasi yang telah disiapkan sekolah. Penggunaan HP membantu siswa mengakses materi dengan lebih mudah serta memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa gadget juga menghadirkan tantangan tersendiri. Beberapa siswa masih menyalahgunakan HP dengan mengecek notifikasi atau membuka aplikasi yang tidak berhubungan dengan pelajaran sehingga mengganggu fokus belajar dan mengurangi keterlibatan mereka dalam pembelajaran tatap muka. Hal ini memperlihatkan bahwa gadget memiliki potensi distraktif apabila tidak diarahkan dengan baik.

Melalui perspektif pragmatisme, nilai suatu media ditentukan oleh konsekuensi nyata yang muncul dari penggunaannya. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa manfaat gadget dalam pembelajaran hanya akan optimal apabila terdapat pengawasan, pembimbingan, serta batasan penggunaan yang jelas dari pihak sekolah dan guru. Oleh karena itu, implementasi gadget sebagai media edukasi perlu dirancang secara lebih terstruktur, agar sisi positifnya dapat dimaksimalkan dan potensi distraksinya dapat diminimalkan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Aiziah, N., & Suriani, S. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pengalaman belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 112–120.
- Alpi, S., & Evans, R. (2019). Case study research in contemporary educational settings. *Journal of Qualitative Education*, 14(2), 112–123.
- Asrori, M. (2023). Penggunaan gadget dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–57.

- Biesta, G. (2020). *Educational theory and the meaning of teaching in the digital age*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Huir, A., & Emmawati, S. (2024). Dampak intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan emosi siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(1), 21–34.
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2020). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health*, 47(5), 854–867.
- Putri, R., & Wahab, M. (2021). Tantangan implementasi teknologi dalam perilaku belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 133–147.
- Rahma, N., & Laeli, A. (2022). Peran gadget dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui media audiovisual. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 67–79.
- Rafianti, R. (2024). Pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap fokus dan interaksi sosial siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 56–70.
- Risde, F. (2020). Ontologi teknologi dalam pendidikan: Media, makna, dan risiko. *Jurnal Filsafat Pendidikan*, 5(1), 88–102.
- Zhang, W. (2020). Case study method in modern educational research: Understanding learning in real-life contexts. *International Journal of Educational Research*, 103, 101–118.