

**PENGARUH PEMANFAATAN GAWAI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 MOJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



OLEH:

SEYLLA MAR'ATUS SOLIKHAH

NPM: 2214040059

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SEYLLA MAR'ATUS SOLIKHAH
NPM: 2214040059

Judul:

**PENGARUH PEMANFAATAN GAWAI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 MOJO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PBSI
FKIP UN PGRI Kediri

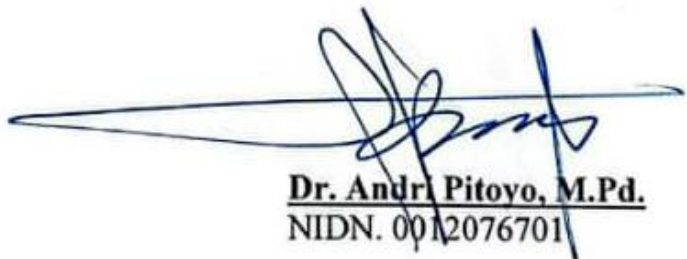
Tanggal: 25 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Sujarwoko, M.Pd.
NIDN. 0730066403

Pembimbing II



Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
NIDN. 0012076701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SEYLLA MAR'ATUS SOLIKHAH

NPM: 2214040059

Judul:

**PENGARUH PEMANFAATAN GAWAI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 MOJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PBSI FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Sujarwoko, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Nur Lailiyah, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Bukan karena mudah maka kita mengerjakannya, tetapi karena kita mengerjakannya maka segala sesuatu menjadi mudah. Mulailah dengan keberanian, jalani dengan kesungguhan, dan percayalah pada proses. Sebab setiap pencapaian besar selalu bermula dari langkah pertama yang berani”

“Kesuksesan bukan milik orang pintar, kesuksesan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”
(B. J. Habibie)

“Ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani. Di depan memberi teladan, di tengah membangun semangat, di belakang memberi dorongan”
(Ki Hajar Dewantara)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Bapak dan Ibu tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti. Terima kasih atas segala jerih payah, kesabaran, dukungan, dan semangat, serta segala hal baik yang tidak pernah berhenti untuk diupayakan dalam setiap langkah perjalanan penulis. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi wujud rasa syukur, bakti, dan kebanggaan, serta menjadi langkah awal untuk membalas segala hal baik yang berikan.

Untuk Adikku tersayang, terima kasih telah menjadi bagian dari proses yang kulalui. Terima kasih atas segala bentuk apresiasi yang selalu kamu berikan. Semoga kita selalu menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua dan segala kebaikan senantiasa dibalas dengan keberkahan dan kebahagiaan.

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Seylla Mar'atus Solikhah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/28 Agustus 2003
NPM : 2214040059
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PBSI

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 23 Juni 2026

Yang Menyatakan

SEYLLA MAR'ATUS SOLIKHAH
NPM: 2214040059

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Gawai sebagai Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mojo” merupakan bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Nur Lailiyah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus Dosen Penguji I Sidang Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Dr. Sujarwoko, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Penguji Sidang Skripsi, atas segala waktu bimbingan, motivasi, masukan dan arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Penguji II Sidang Skripsi yang telah membimbing, memberikan arahan, masukan, dan motivasi.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen Prodi PBSI serta dosen di luar lingkup Prodi PBSI, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Ucapan terima kasih yang tak terhingga dipersembahkan kepada kedua orang tua, Bapak Didik Anwaruddin dan Ibu Windarti tercinta. Terima kasih atas cinta kasih, doa, dukungan yang selalu mengiringi, serta pengorbanan yang tak ternilai harganya.

8. Untuk adik laki-laki tersayang, Muhammad Nanda Firdaus. Terima kasih atas segala perhatian dan dukungan yang diberikan. Kehadiranmu memberikan warna tersendiri dalam keluarga dan menjadi alasan untuk terus berjuang memberikan contoh yang baik dalam menjalani proses ini.
9. Teruntuk keluarga besar, saudara, dan sepupu tercinta, terima kasih atas segala dukungan, semangat, perhatian, dan kasih sayang yang senantiasa diberikan kepada penulis.
10. Teruntuk teman-teman, sahabat dan rekan seperjuangan. Khususnya Binti Uswatun Yulaikah, Erika Liana Putri, Niken Meliani, Aprilianne Dwi Wimia Putri, dan Faizah Marta Sari. Terima kasih atas bantuan yang tak terhingga selama ini dan semangat yang luar biasa dari kalian.
11. Serta seluruh pihak-pihak yang terkait dan mohon maaf tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih diucapkan karena telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan proposal penelitian ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai sebuah harapan, semoga karya tulis dalam bentuk skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya dalam dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi Samudra luas.

Kediri, 23 Juni 2026



Seylla Mar'atus Solikhah
NPM: 2214040059

ABSTRAK

Seylla Mar'atus Solikhah. Pengaruh Pemanfaatan Gawai sebagai Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mojo.

Kata Kunci: Gawai, Keterampilan Menulis, Teks Laporan Hasil Observasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan di lapangan, bahwa penggunaan gawai usia remaja dengan intensitas yang tinggi, sehingga diperlukan pemanfaatan yang bijak dalam menggunakan gawai untuk meminimalkan dampak buruk yang timbul dengan menjadikan gawai sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk: 1) Mengetahui keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo yang memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. 2) Mengetahui keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri I Mojo yang menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. 3) Pengaruh antara pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo.

Penelitian yang dilakukan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo yang berjumlah 391. Sampel diambil secara acak menggunakan metode *random sampling*. Diperoleh kelas X-1 sebagai kelompok kontrol dan Kelas X-7 sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks laporan hasil observasi. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mojo selama periode tahun ajaran 2025/2026. Terdapat tiga tahapan dalam prosedur penelitian, meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan terakhir tahap penarikan kesimpulan. Teknik analisis data berupa deskriptif dan inferensial menggunakan pengujian *independent sample t-test* (Uji-T) dengan memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keterampilan menulis teks laporan hasil observasi yang menggunakan media *powerpoint* dinyatakan rendah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata yang kurang dari KKM (75) yaitu 71,81. Sedangkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi dengan menggunakan gawai dinyatakan tinggi. Dibuktikan dari pemerolehan rata-rata nilai sebesar 81,14. Dan terakhir, terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menulis siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo. Kondisi tersebut dibuktikan setelah proses pengujian *t* dilakukan, diketahui bahwa nilai hitung *t* 4,441 melampaui taraf 5% pada distribusi *t* tabel 1,995 dengan *df* 69.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoretis.....	5
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Teori dan Penelitian Terdahulu	7
1. Keterampilan Menulis	7
2. Laporan Hasil Observasi.....	12
3. Kriteria Teks Laporan Hasil Observasi	14
4. Gawai sebagai Media Pembelajaran	15
5. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> (Kelas Kontrol)	25
6. Hubungan Media Pembelajaran Gawai dengan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi.....	26
7. Penelitian Terdahulu.....	27
B. Kerangka Berpikir	29
C. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain Penelitian	33
B. Definisi Operasional.....	34
C. Instrumen Penelitian.....	34
D. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian.....	37
E. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi	39
2. Sampel	39
F. Prosedur Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data	42
1. Pengujian Normalitas.....	42
2. Pengujian Homogenitas	42
3. Pengujian Hipotesis	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil penelitian.....	44
1. Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Kelas Kontrol	45
2. Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Kelas Eksperimen..	50
3. Pengaruh Pemanfaatan Gawai sebagai Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi	55
4. Interpretasi Hasil Analisis Data	58
5. Pengujian Hipotesis	59
B. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	63
A. Simpulan.....	63
B. Implikasi	65
C. Saran.....	66
DAFTAR RUJUKAN	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rubrik Penilaian Instrumen Penelitian	35
Tabel 3. 2 Pedoman penilaian	36
Tabel 3. 3 Waktu Pelaksanaan	38
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	45
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	46
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	47
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	49
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	52
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas.....	56
Tabel 4. 11 Hasil Uji Independent Sampel Test (T-Test).....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Paradigma Desain Penelitian.....	33
Gambar 3. 2 Tahapan-Tahapan Penelitian	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	72
2. Surat Jawaban Izin Penelitian	73
3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	74
4. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	75
5. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen	87
6. Modul Ajar Kelas Kontrol	93
7. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol.....	105
8. Media Pembelajaran Gawai	111
9. Lembar Validasi Media Gawai	114
10. Instrumen Penelitian.....	118
11. Lembar Validasi Instrumen.....	122
12. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	131
13. Hasil Karya Menulis Teks Laporan Hasil Observasi	133
14. Dokumentasi Penelitian	141
15. Lembar Kartu Bimbingan Skripsi	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi terus mengalami perkembangan terutama dalam bidang komunikasi. Hal ini membuat manusia lebih mudah berkomunikasi dan mendapatkan suatu informasi. Pitoyo (2017) mengatakan suatu teknologi yang dimanfaatkan dengan baik, akan memberikan dampak baik bagi penggunanya. Oleh karena itu, masyarakat perlu memanfaatkan secara bijak agar dapat merasakan dampak baik yang diperoleh secara maksimal. Salah satu bentuk yang sangat dirasakan oleh manusia dari perkembangan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi adalah gawai.

Pada mulanya, tidak semua orang dapat memiliki gawai. Hanya orang-orang tertentu yang memiliki kemampuan dalam ekonomi yang tergolong baik. Namun saat ini, gawai telah digunakan oleh semua kalangan, baik yang berekonomi mampu maupun kurang mampu Marpaung (2018). Sejalan dengan itu, menurut Suprpto (2024) masyarakat dengan berbagai usia juga dapat menggunakan gawai untuk membantu segala aktivitasnya. Artinya gawai tidak hanya sekedar alat elektronik yang datang di zaman modern untuk memudahkan berkomunikasi, tetapi gawai membantu dalam mengakses informasi, menjelajahi dunia menggunakan internet bahkan dapat membantu segala aktivitas manusia.

Dalam dunia pendidikan terutama pembelajaran di kelas, gawai memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media untuk belajar oleh siswa. Mujib (2013) mengatakan menggunakan gawai dapat dilakukan secara fleksibel untuk mencari informasi karena sifatnya yang praktis. Dahulu siswa belajar melalui buku cetak yang diperoleh dengan membeli buku di toko buku atau meminjam di perpustakaan. Saat ini siswa dapat mengakses buku melalui gawai. Melalui gawai semua bisa diakses dengan mudah, hanya dengan sentuhan satu jari sudah bisa mengakses banyak hal (Suprpto, 2024). Tidak hanya itu, gawai juga sering kali digunakan guru sebagai media pembelajaran pengganti buku. Melalui gawai pula, siswa bisa belajar dengan caranya sesuai

karakter individu. Gawai menyediakan fitur dengan gaya belajar auditori, visual atau audio visual.

Berdasarkan beberapa paparan di atas, memberikan kesimpulan bahwa gawai yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan teknologi berupa peranti elektronik yang dapat dimanfaatkan sebagai alat mempermudah guru ketika sedang menyampaikan materi ajar. Fitur yang disediakan dalam gawai mampu memudahkan proses pembelajaran. Gawai dapat membantu dalam mencari informasi mengenai materi untuk belajar dengan gaya belajar sesuai kebiasaan.

Dibalik kecanggihan yang ditawarkan gawai, tentu memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya. Pemanfaatan gawai yang tidak sesuai kebutuhan, akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna gawai. Menurut Fitriana et al., (2020) hampir setiap remaja dapat menghabiskan waktu untuk bermain gawai hingga lupa waktu. Bahkan ketika di rumah kegiatan yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan gawai. Fenomena tersebut juga terjadi di sekolah. Dari pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Mojo, sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Mojo tidak bisa lepas dari suatu benda yang namanya gawai. Mereka setiap hari membawa gawai ke sekolah. Apabila tidak dibatasi, mereka bisa bermain permainan daring atau media sosial sepanjang waktu. Hal itu membuat mereka sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga pihak sekolah menerapkan aturan pembatasan penggunaan gawai dengan mengumpulkan benda tersebut di meja piket selama berada di lingkungan sekolah. Kebijakan yang diterapkan tersebut dilakukan karena pihak sekolah merasa penggunaan gawai yang tidak sesuai kebutuhan belajar dapat memberikan dampak negatif untuk siswa.

Selain itu, dalam praktik pembelajaran di sekolah terdapat faktor lain yang ditemukan berpotensi membuat pecahnya konsentrasi siswa yaitu proses pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung didominasi dengan metode ceramah dengan mengandalkan buku paket juga membuat siswa menjadi pasif dan merasa bosan. Selain mengandalkan buku paket, biasanya guru memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi, salah satunya menggunakan media *powerpoint* karena mampu menyajikan

materi secara sistematis melalui kombinasi teks, gambar, maupun audio. Meskipun demikian penggunaan media tersebut masih berpusat pada penyampaian materi oleh guru sehingga interaksi siswa dengan media pembelajaran masih terbatas. Disisi lain, perkembangan teknologi seperti gawai memungkinkan siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai sumber belajar digital.

Dari kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda, yaitu pemanfaatan gawai pada kelompok eksperimen dan pemanfaatan media *powerpoint* pada kelompok kontrol. Dengan demikian kedua kelompok akan memperoleh perlakuan, maka diharapkan perbedaan hasil keterampilan menulis teks laporan hasil observasi pada kedua kelompok memperoleh gambaran yang lebih akurat terkait pengaruh pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa gawai yang tidak digunakan dengan bijak, dapat menimbulkan beberapa dampak negatif bagi penggunanya. Penelitian yang dikaji oleh Kamaruddin et al., (2023) berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah”, ditemukan bahwa penggunaan gawai yang tidak sesuai kebutuhan dapat menimbulkan pengaruh bagi mental dan kesehatan siswa, seperti kekhawatiran berlebih, stres dan ketergantungan gawai. Selain itu dapat mengakibatkan menurunnya dorongan semangat belajar dan konsentrasi siswa. Namun dalam penelitian tersebut juga menghasilkan solusi untuk mengatasi dampak tersebut dengan cara membatasi durasi pemakaian gawai, menerapkan cara belajar menarik dan baru, serta bantuan berupa dorongan semangat dari beberapa teman dan keluarga. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada identifikasi dampak penggunaan gawai terhadap kesehatan mental dan motivasi belajar secara umum. Penelitian tersebut belum menguraikan solusi dengan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan siswa, salah satunya seperti keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Oleh karena itu, masih terdapat ruang kajian mengenai pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran yang

dikaitkan dengan peningkatan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa.

Selanjutnya, Kurniawati (2020) juga mengkaji dampak gawai berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa”. Dalam kajian penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa dari beberapa artikel dari jurnal *online* yang telah dikaji dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa pemanfaatan gawai bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kecenderungan siswa ketika sering memakai gawai hanya untuk hiburan dapat membuat prestasi belajarnya menurun. Namun ketika digunakan untuk belajar, justru dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, prestasi belajar secara umum namun belum menggambarkan pengaruh gawai terhadap keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis. Selain itu, dalam penelitian terdahulu lebih menyoroti cara penggunaan gawai dengan tujuan tertentu. Sehingga belum menjelaskan bentuk pemanfaatan gawai terutama sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, masih diperlukan kajian yang lebih spesifik mengenai pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya pada materi teks laporan hasil observasi.

Penelitian terdahulu yang juga membahas mengenai pengaruh gawai dikaji oleh Harmain et al., (2022) berjudul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa” juga memperlihatkan bahwa pemakaian gawai berdampak pada hasil pencapaian belajar peserta. Hal itu karena penggunaan gawai memiliki sisi manfaat dan kerugian. Manfaat yang diperoleh yaitu, membantu dalam mengakses materi pelajaran, mempermudah proses interaksi dan sebagai media hiburan. Namun kerugian yang muncul yaitu, menimbulkan kecanduan, menyebabkan gangguan psikologis dan timbul persoalan sosial, serta mengakibatkan menurunnya penglihatan. Dalam penelitian tersebut lebih membahas mengenai pengaruh gawai dari sisi dampak positif dan negatif terhadap prestasi belajar secara umum. Sehingga belum ditemukan uraian dari pemanfaatan gawai melalui fitur pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar dalam peningkatan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis. Oleh karena itu, masih terdapat ruang

penelitian yang dijadikan celah untuk mengkaji pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo yang memanfaatkan powerpoint sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo yang memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran?
3. Adakah pengaruh antara pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi Siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo yang memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran.
2. Mendeskripsikan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri I Mojo yang memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran.
3. Mendeskripsikan pengaruh antara pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan gawai terutama sebagai media pembelajaran dalam praktik belajar menulis teks laporan hasil observasi. Selain itu, diharapkan hasil temuan dalam penelitian ini dapat

digunakan sebagai sarana untuk melengkapi penelitian terdahulu terkait teori yang digunakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa untuk memanfaatkan gawai sesuai kebutuhan serta menjadikan gawai sebagai media belajar untuk memperoleh informasi yang bermanfaat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk menciptakan metode belajar di kelas yang menarik sehingga lebih fokus dalam meningkatkan dan memaksimalkan keterampilan menulis siswa. Selain itu, dapat memberikan sebuah gambaran ketika memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran di kelas.

c. Bagi Pihak Sekolah

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan untuk menyusun program pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan tambahan untuk menambah teori dan sebagai acuan ketika hendak meneliti terutama mengenai pengaruh gawai terhadap keterampilan menulis siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, A. K. A., Sujarwoko, S., & Agan, S. (2021). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis teks anekdot berbasis online pada siswa kelas X SMK Al Huda Kediri tahun ajaran 2020/2021. *SEMDIKJAR* 4, 4, 319–326. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/kv4nee04>
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021a). *Buku panduan guru: cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021b). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Dalman, D. (2018). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Dwianti, I. N., Julianti, R. R., & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh media powerpoint dalam pembelajaran jarak jauh terhadap aktivitas kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 675–680. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Elpira, N., & Ghufon, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Fitri, R., & Sartika, R. (2024). Kemampuan membaca kritis dan penguasaan kalimat efektif: faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis karya ilmiah. *Vokal Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 68–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/vokal.v3i2>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 16(1). <https://doi.org/10.31294/jc.v16i1.1279>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Directory of Elementary Education Journal*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan menulis bahasa Indonesia*. Lakeisha.

- Hermawan, B., Endang, L., Apriana, M., Kartika, U. W., Pembelajaran, M., & Powerpoint, M. (2020). Peran media PPT untuk peningkatan minat belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26887>
- Ibrahim, A. M., Indriani, D., Shofiyah, E., Nurfauziah, F. M., & Mahalli, K. (2026). Strategi pengelolaan penggunaan gadget di kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa di era digital (studi pada siswa SMK Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi). *Jurnak Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 239–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46140>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Pengaruh gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 2654–5497. <https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>
- Kasupardi, E., & Supriatna, S. (2010). *Pengembangan keterampilan menulis*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Khoiri, N. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Southeast Asian Publishing.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://doi.org/https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Laia, E. (2023). Analisis struktur teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Susua tahun pelajaran 2021/2022. *Kohesi*, 3(2), 13–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/kohesi.v3i2.848>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mugianto, M., Ridhani, A., & Arifin, S. (2017). Pengembangan perencanaan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi model pembelajaran berbasis proyek siswa kelas X SMA. *Ilmu Budaya*, 1(4), 353–366. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v1i4.769>
- Muid, A., Rosidah, A. P., & Shofiyah, L. (2024). Hakikat dan konsep menulis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Islam*, 14(14), 8–21. <https://jurnal.maziyatulilmi.com/index.php/jippi>
- Mujib, M. (2013). *Pengaruh penggunaan internet terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah atas di Kota Yogyakarta*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/11728>
- Mulyani, R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental pada santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon. *Digital Library IAIN Syekh Nurjati*. <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/8220>

- Munirah, M. (2019). *Pengembangan menulis paragraf*. Deepublish Publisher.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri'*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Nasution, S., Nurbaiti, N., & Arfanuddin, A. (2021). *Teks laporan hasil observasi untuk tingkat SMP kelas VII*. Guepedia.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education.*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurasiking, N., Nurarifahjayanti, N., Muh. Asrul, M. A., Susi, S., & Wahid, Ab. (2024). Penilaian kemampuan menulis teks narasi pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Kajian Bahasa , Sastra Indonesia , Dan Pembelajarannya*, 3(3), 33–40. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/index>
- Nurhasanah, A., Jaya, A., & Dewi, O. R. (2026). Manajemen integrasi gadget sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 11(2), 951–961. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.57323>
- Pitoyo, A. (2017). Strategi pembelajaran di era digital melalui penguatan kompetensi Pendidik untuk menyiapkan SDM unggul. *SEMDIKJAR* 5, 5, 440–446. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/qknxkr60>
- Rachman, F. (2022). *Media Pembelajaran*. Lakeisha.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Semi, A. (2020). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Angkasa.
- Setiyaningsih, I. (2019). *Laporan hasil observasi dan laporan percobaan*. PT Aksarra Sinergi Media.
- Sonia, R., & Immawati, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 11042–11054. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9399>
- Sugiyono, S. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Alfabeta CV.
- Suprpto, S. (2024). *Gadget, sahabat guru kekinian*. Indocamp.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran*. CV Wacaba Prima.

- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- Yenti, N., Ramadhanti, D., & Laila, A. (2022). Pengaruh penggunaan model discovery learning terhadap keterampilan menulis teks eksposisi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i1.16>
- Yunita, N. (2024). Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi melalui model pembelajaran konsep kalimat pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Mempawah Hulu. *IKIP PGRI Pontianak*. <http://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/2276>