

Analisis Penggunaan Gawai Pada Konsentrasi Belajar Siswa Di SMPIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang

Device Usage Analysis On Student Concentration Study In SMPIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang

I'in Musarofah¹, Maahira Haafizhah², Nabila Dzulqaidah Putri Arfah³, Tania Firdiani Yusup⁴
SMPIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang

Corresponding Author:

[¹iin.musyarofah92@gmail.com](mailto:iin.musyarofah92@gmail.com), [²maahira.haafizhah37@smp.belajar.id](mailto:maahira.haafizhah37@smp.belajar.id),
[³nabila.dzulqaidah29@smp.belajar.id](mailto:nabila.dzulqaidah29@smp.belajar.id), [⁴tania.firdiani45@smp.belajar.id](mailto:tania.firdiani45@smp.belajar.id),

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Teknologi yang makin canggih menjadi kekhawatiran bagi semua orang saat ini terutama para orang tua. Mereka pasti menginginkan putra-putri mereka agar kelak sukses dimasa depan. Dengan tersedianya berbagai aplikasi di gadget membuat para siswa malas untuk belajar karena konsentrasi mereka terganggu. Pada saat sedang belajar sering gadget siswa berbunyi yang membuat penasaran untuk melihatnya sehingga mengganggu konsentrasi belajarnya. Konsentrasi siswa dalam belajar merupakan salah satu hal penting untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan gadget terus menerus meningkat drastis mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa banyak menggunakannya.

Kata Kunci: Perkembangan Teknologi, Konsentrasi Belajar, Gadget

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology is very influential on student learning concentration. Technology that is increasingly sophisticated is a concern for everyone today, especially parents. They certainly want their children to be successful in the future. With the availability of various applications on gadgets, students are lazy to study because their concentration is disturbed. When studying, students' gadgets often sound which makes them curious to see it, this disrupting their concentration on learning. Students' concentration in learning is one of the important things to get maximum learning results. The use of gadgets continues to increase dramatically ranging from children, adolescents, to adults using it a lot.

Keywords: *Technology Development, Learning Concentration, Gadget*

1. Pendahuluan

Pada 2017, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei mereka mengenai penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia. Seperti telah diprediksi,

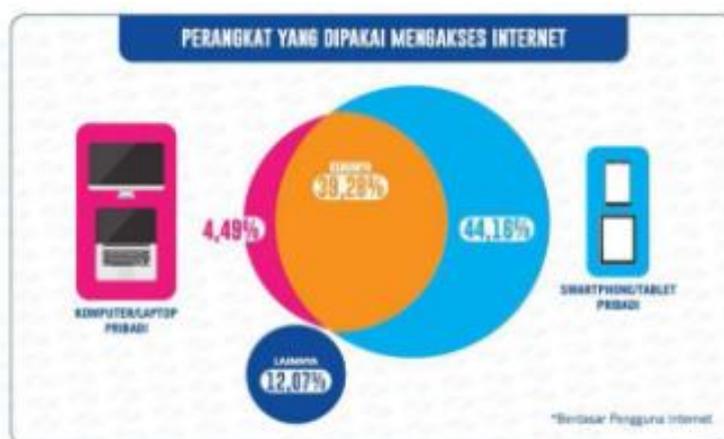
terjadi peningkatan pengguna internet di Indonesia dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Pada tahun tersebut, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Artinya sebanyak 54,68% penduduk Indonesia telah terpapar dengan internet (APJII, 2018).



Gambar 1. Pengguna Internet Berbasis Usia
 Sumber: APJII, 2018

Rilis hasil survei APJII (2018) tersebut juga menghadirkan berapa informasi yang menarik. Pertama, bahwa penetrasi internet di kalangan penduduk usia lebih muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan penetrasi internet pada kategori usia yang lebih tinggi. Grafik di atas menunjukkan bahwa penetrasi internet pada kategori usia 13-18 tahun mencapai 75,50%, dan penetrasi internet pada kategori usia 19-34 tahun mencapai 74,23%. Sementara itu, penetrasi internet pada kategori usia di atasnya berada pada tingkat yang jauh di bawahnya.

Kedua, dilihat dari perangkat yang digunakan, tampak bahwa sebagian besar penduduk menggunakan gawai (smartphone dan tablet) pribadi dibanding menggunakan komputer/laptop dan perangkat lainnya untuk mengakses internet. Infografis di bawah ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan sebanyak 83,44% dari keseluruhan penduduk yang terpapar internet mengakses internet melalui smartphone dan tablet pribadi.



Gambar 2. Perangkat yang dipakai mengakses internet
 Sumber: APJII, 2018

Dua informasi dari hasil survei APJII (2018) tersebut memberikan gambaran betapa tingginya jumlah penggunaan gawai di kalangan generasi muda yang umumnya adalah pelajar. Terkait hal ini, penggunaan gawai bagi kalangan pelajar ini belakangan dipandang sebagai fenomena yang

problematis. Disatu sisi, penggunaan gawai memberi peluang bagi peserta didik untuk memperoleh berbagai manfaat seperti mempermudah memperoleh bahan pembelajaran, mempermudah konektivitas yang mendukung proses belajar, serta mempercepat proses transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Kemudahan dalam proses belajar tersebut pada akhirnya akan meningkatkan hasil akademik peserta didik yang bersangkutan (Pratiwi, dkk., 2019).

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dengan kemunculan gawai sangatlah membantu dan memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, gawai dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalahgunakan (Humaerah, 2020). Selain menjadi alat komunikasi dan sumber informasi, gawai yang dilengkapi berbagai fitur juga menjadi pintu masuk bagi anak-anak untuk mengakses media sosial, gim, dan fitur lainnya (Kominfo, 2018).

Penggunaan *gadget* yang terlalu banyak dapat menyebabkan siswa memproduksi dopamin terlalu banyak dan fokus pada satu hal saja sehingga siswa menjadi kurang aktif. Jika tidak ditangani, hal ini dapat mempengaruhi sistem limbik, menyerahkan otak depan, yang mengontrol emosi, komunikasi, dan analisis, mengalami atrofi, sehingga menyulitkan siswa untuk membedakan mana yang benar dan salah. Itu sebabnya orang tua perlu tegas dan drastis dalam menggunakan *gadget*. Sebaiknya orang tua membatasi penggunaan *gadget* dengan menganjurkan aktivitas aktif seperti belajar, bersosialisasi, dan bermain bersama keluarga dan teman, serta mengenalkan fitur-fitur yang wajib digunakan saat menggunakan *gadget*. Jika mereka tidak diberikan arahan dan kendali maka mereka akan melewati batasan dalam mengamalkan *gadget* dengan mengonsumsi konten atau fitur dan berbagai dampak lain yang tidak seharusnya mereka ketahui (Rachman, dkk., dalam Sari, dkk., 2024).

Konsentrasi belajar merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Secara teoritis jika konsentrasi siswa rendah, maka akan menimbulkan aktivitas yang berkualitas rendah pula serta dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar. Ketidakseriusan itulah yang mempengaruhi daya pemahaman materi (Aviana & Hidayah, 2015).

Dari observasi awal yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa siswa yang lalai dalam mengerjakan tugas karena konsentrasinya terpengaruh oleh gawai. Ada juga yang tidur saat jam pelajaran karena jam tidurnya teralih oleh gawai. Peneliti menyimpulkan bahwa dampak dari penggunaan gawai bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa. Pentingnya penelitian ini agar siswa mengetahui pengaruh penggunaan gawai pada konsentrasi belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, perlu dilakukan observasi lebih lanjut. Penelitian ini mengambil tema "Penggunaan Gawai Pada Konsentrasi Belajar Siswa SMPIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang".

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Kriyantono (2007) metode deskriptif kualitatif yaitu suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Akhmad, 2015).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 30 siswa dari total 274 siswa SMPIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang.

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 22 Januari-22 April 2024 di SMPIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang.

2.2. Alat dan Bahan

1. Alat :
 - a. Gawai
 - b. Alat tulis
2. Bahan :
 - a. Pedoman wawancara

2.3 Prosedur Kerja

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi :

1. Menentukan masalah
2. Melakukan riset dengan menelaah teori
3. Menyusun rancangan penelitian
4. Menyusun alat
5. Melakukan wawancara
6. Analisa data
7. Membuat kesimpulan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Bagian ini menjelaskan hasil dan temuan yang diperoleh dari proses dan tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Dibuat secara ringkas dan jelas dengan narasi yang tepat. Dapat pula didukung dengan penyajian tabel atau gambar yang memperjelas dan memudahkan pembaca untuk memahami dan narasi yang disajikan. Gambar yang disajikan harus jelas dengan resolusi yang cukup.



Gambar 3. Perangkat yang dipakai mengakses internet

Sumber: Penulis, 2024

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, kebanyakan siswa terganggu konsentrasi karena gawai, siswa juga terganggu jam tidurnya karena gawai. Hal ini di tunjukan dengan 30 responden yang peneliti wawancara, 90% terganggu dan 10% tidak terganggu. Mayoritas dari siswa/i konsentrasi dan jam tidurnya terganggu karena media sosial dan game.

Hal ini terjadi karena syaraf-syaraf otak yang menyimpan ingatan tidak mempunyai kesempatan memperbaiki diri sehingga otak tidak dapat merekam berbagai hal yang dipelajari oleh siswa selama di sekolah. Pada pemanfaatannya, penggunaan gawai juga belum dioptimalkan secara baik dalam meningkatkan kemampuan siswa/i dalam bidang akademik. Saat ini pengaruh gawai dapat dikatakan cukup signifikan dalam menurunkan konsentrasi belajar peserta didik. Untuk itu, dalam penggunaannya peserta didik perlu diberikan batasan atau setidaknya berlatih self control dalam menggunakan gawai baik di rumah maupun di sekolah. Hadirnya gawai membuat konsentrasi anak berkurang, dengan demikian, regulasi gawai menjadi sangat penting demi meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Kesimpulan

Dari hasil survei menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai di luar batas kewajaran yaitu di atas 2 jam per hari bahkan banyak siswa/i menggunakan gawai lebih dari 5 jam per hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa yang memilih bermain gawai di tengah malam di atas pukul 22.00. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, 90% dari responden menjawab bahwa gawai dapat mempengaruhi konsentrasi belajar mereka, dan 10% dari responden menjawab bahwa gawai tidak dapat mempengaruhi konsentrasi belajar mereka. Berdasarkan penelitian ini, dampak dari gawai dapat membuat konsentrasi belajar terganggu, membuat tidak fokus, dan menyita waktu tidur.

Daftar Pustaka

- Akhmad, Khabib A. (2015). *Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta)*: 47. Surakarta: STMIK Duta Bangsa Surakarta.
- Aviana, Ria dan Hidayah, Fitria F. (2015). *Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang*: 30. Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Humaerah, Puteri. (2020). *Studi Gambaran Intensitas Pemakaian Gawai Dan Pengaruhnya Terhadap Kesehatan Serta Prestasi Belajar Siswa Di SMA Handayani Sungguminasa*: 7, 11. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- KOMINFO. (2018). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia.
- Pratiwi, Indah., dkk. (2019). *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai*: 1,2,3. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sari, Poppy A., Puspitasari, Juniar D., dan Widiastuti, Tika A. (2024). *Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar*: 356. Surakarta: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said, Jl. Pandawa, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia.
- Savitri, Eka P. (2018). *Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas A'isyiyah.
- Supriatna, Asep., Nasem., dan Quthbi, Ali A. (2021). *Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Kenampakan Dan Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*: 160. Karawang: STIT Rakeyan Santang