E-ISSN: 3025-0994
Halaman 252-260
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Antara Gadget Dan Konsentrasi: Dinamika Pembelajaran Di Era Digital

Darmawan Saputra[1],Rizkia Handayani[2], Nazmiatun Nanda Saidah[3]

[1,2,3] STAI Al-Washliyah Barabai, Kalimantan Selatan, Indonesia
e-mail: abiumifwhs@gmail.com[1], rizkiahandayani12@gmail.com[2]
nazmiatunnandas@gmail.com[3]

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui penggunaan gadget di kalangan peserta didik. Gadget memberikan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi dan mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga berpotensi memengaruhi konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar siswa di era digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui pengumpulan dan analisis berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel pendidikan, dan sumber digital lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif berupa kemudahan akses informasi, perluasan sumber belajar, serta dukungan terhadap pembelajaran berbasis digital. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar siswa karena adanya distraksi dari media sosial, permainan daring, dan berbagai bentuk hiburan digital lainnya. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dilakukan secara bijak dan terarah agar dapat memberikan manfaat yang optimal bagi proses pembelajaran. Peran guru, orang tua, dan siswa sangat diperlukan dalam mengawasi serta mengelola penggunaan gadget agar mampu mendukung peningkatan kualitas belajar di era digital.

Kata Kunci: Era Digitail, Gadget, Konsentrasi Belajar Siswa,

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes to the world of education, particularly through the use of gadgets among students. Gadgets provide various conveniences in accessing information and supporting the learning process. However, excessive gadget use also has the potential to affect students' concentration. This study aims to analyze the dynamics of gadget use and its impact on students' concentration in the digital age. This study used library research with a descriptive qualitative approach. Data were obtained through the collection and analysis of various relevant library sources, such as books, scientific journals, educational articles, and other digital sources. The results indicate that gadget use has a positive impact in the form of easier access to information, expanded learning resources, and support for digital-based learning. However, uncontrolled gadget use can lead to decreased student concentration due to distractions from social media, online games, and various other forms of digital entertainment. Therefore, gadget use needs to be carried out wisely and in a targeted manner to provide optimal benefits for the learning process. The roles of teachers, parents, and students are essential in monitoring and managing gadget use to support improved learning quality in the digital age.

Keywords: Digital Era, Gadgets, Student Learning Concentration.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan gadget di kalangan peserta didik. Gadget menjadi sarana yang memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan materi pembelajaran secara cepat dan praktis. Kehadiran teknologi digital memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran karena siswa dapat memperoleh berbagai sumber belajar dengan mudah melalui internet. Namun, di sisi lain penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif terhadap proses belajar siswa, terutama terhadap konsentrasi belajar.(Slameto 2015).

Peserta didik merupakan individu yang sedang mengalami perkembangan intelektual, emosional, dan sosial sehingga membutuhkan perhatian serta pengawasan dalam penggunaan teknologi digital. Dalam proses pembelajaran, konsentrasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Konsentrasi belajar adalah kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian terhadap proses pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara optimal.(Sudjana 2017). Akan tetapi, perkembangan teknologi digital menyebabkan banyak siswa lebih mudah terdistraksi oleh berbagai aplikasi hiburan, media sosial, maupun permainan yang terdapat pada gadget mereka.

Menurut artikel yang dimuat oleh Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga dengan judul “Antara Gadget dan Konsentrasi: Potret Dinamika Pembelajaran di Era Digital”, penggunaan gadget di lingkungan pendidikan memiliki dampak positif sekaligus negatif terhadap proses belajar peserta didik. Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa gadget membantu siswa memperoleh informasi dan mempermudah kegiatan pembelajaran, tetapi penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar siswa (*Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga* 2025).

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa menggunakan gadget tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain game, membuka media sosial, dan menonton hiburan dalam waktu yang lama. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan sehingga fokus belajar menjadi menurun. Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menyebabkan kelelahan mata, berkurangnya waktu istirahat, serta menurunnya interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitar.

Secara empiris, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Penelitian mengenai hubungan penggunaan smartphone dengan konsentrasi belajar siswa menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan smartphone dapat memengaruhi tingkat fokus siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menemukan adanya hubungan yang bermakna antara penggunaan smartphone dan konsentrasi belajar siswa, sehingga penggunaan gadget yang berlebihan perlu mendapatkan perhatian dari guru maupun orang tua. (Sari, dkk. 2023)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yade Kurnia Sari, Yulia M. Nur, dan Rahma Jada Safitri (2023) mengenai hubungan penggunaan smartphone dengan konsentrasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Enam Lingkung menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan smartphone, maka konsentrasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan.(Sari, dkk. 2023)

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Vita Sri Wahyuni (2022) mengenai pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SD Negeri 01 Manokwari menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga cenderung menjadi lebih malas menulis dan membaca karena lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget untuk hiburan.(Vita 2022)

Penelitian lain yang dilakukan oleh Darwin (2023) tentang dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 12 Muntei menunjukkan bahwa

penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa mengalami penurunan minat belajar, berkurangnya kemampuan bersosialisasi, serta munculnya kecenderungan kecanduan permainan daring. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan siswa sehingga diperlukan pengawasan dalam penggunaannya. (Darwin 2023).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap konsentrasi dan aktivitas belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat bersifat positif apabila digunakan sebagai sarana pembelajaran, namun dapat menjadi negatif apabila digunakan secara berlebihan untuk aktivitas hiburan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta pemanfaatan gadget yang bijak agar teknologi digital dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam perspektif Islam, pentingnya fokus dan kesungguhan dalam menuntut ilmu dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.”

Ayat tersebut menjelaskan pentingnya perhatian dan kesungguhan dalam mencari ilmu agar memperoleh pemahaman yang baik. Oleh karena itu, peserta didik perlu menggunakan gadget secara bijak agar tidak mengganggu konsentrasi belajar.

Fenomena penggunaan gadget di era digital menjadi topik yang penting untuk dikaji karena berkaitan erat dengan kualitas pendidikan dan perkembangan sosial peserta didik. Penelitian ini dilakukan melalui kajian pustaka (library research) dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel digital yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan pendahuluan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam dan menuangkannya dalam penelitian yang berjudul “Dinamika Penggunaan Gadget dan Konsentrasi Belajar Siswa di Era Digital”

LANDASAN TEORI

1. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Konsentrasi sangat penting dalam kegiatan belajar karena berhubungan dengan kemampuan siswa memahami materi pelajaran.

Menurut (Slameto 2015) konsentrasi belajar adalah pemusatan pikiran dan perhatian terhadap suatu pelajaran dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang baik akan lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi kesehatan, motivasi, minat belajar, dan kesiapan siswa dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta penggunaan gadget yang berlebihan.

2. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar

Penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap konsentrasi belajar siswa. Gadget dapat memberikan manfaat apabila digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti mencari informasi, membaca materi pelajaran, dan mengikuti pembelajaran daring. Akan tetapi, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu fokus belajar siswa.

Banyak peserta didik menggunakan gadget untuk bermain game, membuka media sosial, dan menonton video hiburan dalam waktu yang lama. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan sehingga konsentrasi belajar menjadi menurun. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan kecanduan digital yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa.

Menurut (Syah 2017), penggunaan media digital secara berlebihan dapat memengaruhi

kondisi psikologis dan perilaku belajar peserta didik sehingga menyebabkan menurunnya kualitas konsentrasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diawasi dan digunakan secara bijak agar memberikan manfaat positif bagi proses pendidikan.

3. Perspektif Islam tentang Konsentrasi Belajar

Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim. Proses mencari ilmu harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, fokus, dan penuh perhatian agar memperoleh pemahaman yang baik. Islam mengajarkan bahwa orang yang memiliki ilmu akan memperoleh kedudukan yang mulia di sisi Allah Swt. Hal tersebut dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."

Ayat tersebut menjelaskan pentingnya ilmu pengetahuan dan kesungguhan dalam belajar. Oleh karena itu, peserta didik perlu menjaga konsentrasi belajar serta menggunakan gadget secara bijak agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan memperoleh ilmu yang bermanfaat.

4. Konsentrasi Belajar dalam Perspektif Maqāṣid Syarī'ah

Maqāṣid Syarī'ah merupakan tujuan-tujuan yang hendak diwujudkan oleh syariat Islam demi tercapainya kemaslahatan manusia. Menurut Abu Ishaq al-Syatibi dalam kitab Al-Muwafaqat fi Ushul al-Syari'ah, salah satu tujuan pokok syariat adalah menjaga akal (Hifẓ al-'Aql) (Al-Syatibi 2009). Hifẓ al-'Aql merupakan upaya menjaga, memelihara, dan mengembangkan fungsi akal agar manusia mampu berpikir secara baik serta memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan.

Akal memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam karena menjadi sarana manusia untuk memahami ilmu, membedakan antara yang benar dan yang salah, serta melaksanakan tanggung jawab sebagai khalifah di muka bumi. Oleh karena itu, segala sesuatu yang mendukung berkembangnya fungsi akal dianjurkan dalam Islam, sedangkan segala hal yang dapat mengganggu atau melemahkan fungsi akal perlu dihindari (Al-Syatibi 2009).

Dalam perspektif pendidikan Islam, Hifẓ al-'Aql memiliki kedudukan yang sangat strategis karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengembangkan potensi intelektual peserta didik. Pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir, memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah (Slameto 2015). Seluruh kemampuan tersebut bergantung pada optimalnya fungsi akal dalam menerima dan mengolah informasi.

Konsentrasi belajar menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pengembangan akal tersebut. Ketika peserta didik mampu memusatkan perhatian pada proses pembelajaran, informasi yang diterima akan lebih mudah dipahami, disimpan, dan diolah menjadi pengetahuan yang bermanfaat (Sardiman 2018). Sebaliknya, rendahnya konsentrasi belajar dapat menyebabkan proses penerimaan informasi menjadi kurang optimal sehingga tujuan pengembangan akal dalam pendidikan tidak tercapai secara maksimal.

Dari perspektif Maqāṣid Syarī'ah, konsentrasi belajar dapat dipandang sebagai salah satu bentuk implementasi Hifẓ al-'Aql. Ketika peserta didik mampu memusatkan perhatian pada kegiatan belajar, maka fungsi akal dapat bekerja secara optimal dalam memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Sebaliknya, menurunnya konsentrasi belajar dapat menghambat proses pengembangan akal karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara maksimal (Auda 2013).

Menurut (Auda 2013), Hifẓ al-'Aql pada era modern tidak hanya dimaknai sebagai perlindungan terhadap akal dari hal-hal yang merusak, tetapi juga mencakup upaya pengembangan kapasitas intelektual manusia. Dalam konteks pendidikan, pengembangan kapasitas intelektual tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang efektif, fokus, dan berorientasi pada peningkatan pengetahuan.

Berkaitan dengan penggunaan gadget, teknologi digital pada dasarnya dapat menjadi

sarana yang mendukung terwujudnya Hifẓ al-'Aql apabila dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dan pencarian ilmu pengetahuan. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan untuk aktivitas hiburan, seperti media sosial, permainan daring, dan menonton video secara berlebihan, berpotensi mengganggu konsentrasi belajar siswa (Slameto 2015). Akibatnya, fungsi akal dalam menerima dan mengolah informasi menjadi kurang optimal.

Dengan demikian, konsep Hifẓ al-'Aql dalam Maqāṣid Syarīʻah memiliki hubungan yang erat dengan konsentrasi belajar. Menjaga konsentrasi belajar merupakan bagian dari upaya menjaga dan mengoptimalkan fungsi akal dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penggunaan gadget secara bijak perlu dilakukan agar tidak mengganggu konsentrasi belajar serta tetap sejalan dengan tujuan Hifẓ al-'Aql dalam Maqāṣid Syarīʻah.(Al-Syatibi 2009; Auda 2013).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (library research), yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber data dan informasi yang berasal dari jurnal, artikel ilmiah, serta dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Menurut (Zed 2014), penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang memanfaatkan sumber pustaka untuk memperoleh data penelitian tanpa melakukan penelitian lapangan secara langsung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena penggunaan gadget serta pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar siswa di era digital berdasarkan berbagai sumber pustaka yang relevan. Menurut (Moleong 2018) penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam melalui data deskriptif berupa kata-kata dan tulisan.

Subjek dalam penelitian ini adalah berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel digital, dan berita online yang relevan dengan tema penelitian. Sedangkan objek penelitian ini adalah dinamika penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar siswa di era digital. Penelitian ini berfokus pada dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap proses belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan media digital yang berkaitan dengan topik penelitian. Menurut (Arikunto 2013), teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan berbagai referensi yang membahas penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa di era digital.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memilah informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber pustaka yang telah dikaji. Menurut (Miles dan Huberman 2014), analisis data kualitatif terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan berita digital agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya. Menurut (Sugiyono 2020), triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang dilakukan melalui analisis berbagai buku, jurnal ilmiah, dan artikel pendidikan yang membahas penggunaan gadget serta konsentrasi belajar siswa, ditemukan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik di era digital. Gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber informasi, serta sarana hiburan.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat. Gadget memudahkan siswa dalam mengakses informasi, mencari referensi pembelajaran, mengikuti pembelajaran daring, serta memanfaatkan berbagai aplikasi edukatif yang dapat mendukung proses belajar. Kehadiran teknologi digital juga membantu siswa memperoleh sumber belajar yang lebih luas dan beragam sehingga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka.

Hal ini diperkuat oleh berita (*Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga* 2025). Temuan tersebut sejalan dengan fenomena yang terjadi di lingkungan pendidikan saat ini. Banyak peserta didik memanfaatkan gadget untuk memperoleh informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, tidak sedikit siswa yang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, bermain game daring, dan menikmati berbagai bentuk hiburan digital selama proses belajar berlangsung. Akibatnya, konsentrasi belajar siswa menjadi berkurang karena perhatian mereka terbagi antara kegiatan pembelajaran dan aktivitas digital lainnya. Fenomena ini memperkuat bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap proses belajar peserta didik di era digital.

Namun demikian, berbagai sumber literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Banyak peserta didik menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, bermain permainan daring, dan menonton video hiburan dalam waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memusatkan fokus pada kegiatan belajar.

Selain memengaruhi konsentrasi belajar, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berdampak pada aspek fisik, psikologis, dan sosial siswa. Dari aspek fisik, penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kelelahan mata, gangguan pola tidur, dan berkurangnya waktu istirahat. Dari aspek psikologis, siswa cenderung mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital sehingga menurunkan motivasi belajar. Sementara itu, dari aspek sosial, intensitas interaksi langsung dengan keluarga dan teman sebaya menjadi berkurang karena siswa lebih banyak menghabiskan waktu di dunia digital.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara intensitas penggunaan gadget dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget yang tidak berkaitan dengan kegiatan akademik, maka semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan konsentrasi belajar. Sebaliknya, penggunaan gadget yang diarahkan untuk kegiatan edukatif dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki dua sisi pengaruh dalam dunia pendidikan. Gadget dapat menjadi sarana yang mendukung proses pembelajaran apabila dimanfaatkan secara bijak, namun dapat menjadi faktor yang menghambat konsentrasi belajar apabila digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol.

Gambar 1 Siswa Bermain Gadget Saat Diruang Kelas.



2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui kajian pustaka, ditemukan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa di era digital. Gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan peserta didik karena digunakan sebagai sarana komunikasi, sumber informasi, media pembelajaran, serta hiburan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif maupun negatif terhadap proses belajar siswa.

Dampak positif penggunaan gadget terlihat dari kemudahan siswa dalam mengakses informasi, mencari referensi pembelajaran, mengikuti pembelajaran daring, dan memanfaatkan berbagai aplikasi edukatif. Gadget membantu siswa memperoleh sumber belajar yang lebih luas sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Arsyad 2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian informasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar apabila digunakan secara tepat.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar siswa. Banyak peserta didik menggunakan gadget untuk bermain game, mengakses media sosial, dan menonton video hiburan dalam waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian pada materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Slameto 2015) yang menjelaskan bahwa konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian terhadap kegiatan belajar dengan mengesampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat menghibur dibandingkan kegiatan belajar yang membutuhkan fokus dan usaha yang lebih besar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Uno 2016) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang memengaruhi semangat dan keinginan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketika motivasi belajar menurun, maka konsentrasi belajar siswa juga cenderung mengalami penurunan.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa gangguan konsentrasi belajar dapat terjadi karena adanya distraksi dari notifikasi pesan, media sosial, maupun berbagai aplikasi digital lainnya. Kondisi ini sesuai dengan pendapat (Sardiman 2018) yang menjelaskan bahwa perhatian dan motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar. Semakin banyak gangguan yang diterima siswa selama belajar, maka semakin sulit siswa mempertahankan fokus terhadap materi yang dipelajari.

Dalam perspektif pendidikan Islam, temuan penelitian ini dapat dikaitkan dengan konsep Hifẓ al-'Aql dalam Maqāṣid Syarīʿah. Hifẓ al-'Aql merupakan salah satu tujuan pokok syariat yang bertujuan menjaga dan mengembangkan fungsi akal manusia (Al-Syatibi 2009).

Akal memiliki peran penting dalam memperoleh ilmu pengetahuan, memahami informasi, serta membedakan antara hal yang bermanfaat dan yang tidak bermanfaat. Oleh karena itu, segala aktivitas yang mendukung berkembangnya fungsi akal dianjurkan dalam Islam (Al-Syatibi 2009).

Konsentrasi belajar merupakan salah satu bentuk implementasi Hifẓ al-'Aql dalam bidang pendidikan. Ketika siswa mampu memusatkan perhatian pada kegiatan belajar, maka fungsi akal dapat bekerja secara optimal dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi menjadi pengetahuan yang bermanfaat (Sardiman 2018). Sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan hingga mengganggu konsentrasi belajar dapat menghambat proses pengembangan akal yang menjadi salah satu tujuan utama pendidikan Islam (Slameto 2015).

Pandangan tersebut sejalan dengan pemikiran Jasser Auda yang menjelaskan bahwa Hifẓ al-'Aql tidak hanya bermakna menjaga akal dari hal-hal yang merusak, tetapi juga mengembangkan kapasitas intelektual manusia (Auda 2013). Dalam konteks pendidikan, penggunaan gadget secara bijak untuk kegiatan belajar dapat menjadi sarana yang mendukung terwujudnya Hifẓ al-'Aql (Auda 2013). Sebaliknya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan intelektual peserta didik karena menurunkan fokus dan konsentrasi belajar (Slameto 2015).

Dengan demikian, penggunaan gadget di era digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Gadget dapat memberikan manfaat yang besar apabila digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, namun dapat menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan untuk aktivitas hiburan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pemanfaatan gadget secara bijak agar dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran serta sejalan dengan tujuan Hifẓ al-'Aql dalam Maqāṣid Syarī'ah.(Al-Syatibi 2009; Auda 2013)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dinamika penggunaan gadget di era digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Penggunaan gadget memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti untuk mencari informasi, mengakses materi pelajaran, dan mengikuti pembelajaran daring. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan untuk bermain game online, membuka media sosial, dan menonton hiburan digital dapat menyebabkan menurunnya fokus dan perhatian siswa dalam belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dikontrol dan dimanfaatkan secara bijak agar tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan peran guru, orang tua, dan siswa dalam mengawasi serta mengelola penggunaan gadget agar teknologi digital dapat memberikan manfaat positif bagi proses pendidikan dan meningkatkan kualitas belajar siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Syatibi, Abu Ishaq Ibrahim Bin Musa. 2009. *Al Muwafaqat Fi Ushul Al -Shari'ah*. Dar Al-Kutub Al- Ilmiyyaj.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Auda, Jasser. 2013. *Maqasid Al-Shari'ah Sebagai Filsafat Hukum Iskam*. IIIT Indonesia.

Darwin. 2023. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minatr Belajar Siswa Kelas V Di SDN 2 Muntei*. (Riau) 5 (2).

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga (Jakarta). 2025. "Antara Gadget Dan Konsentrasi: Potret Dinamika Pembelajaran Di Era Digital." Https://Fkm.Unair.Ac.Id/2025/11/18/Antara-Gadget-Dan-Konsentrasi-Potret-Dinamika-Pembelajaran-Di-Era-Digital/.

Miles, Metthew B., Dan Michael Huberman. 2014. *Analisi Data Kualitatif*. UI Press.

Moleong, Lexy. J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Remaja Rosdakarya.

Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.

Sari, Yade Kurnia, M. Nur Yulia, Dan Rahma Jada Safitri. 2023. *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Di SMP N 2 Enam Lingkung*. (Padang) 17, No. 1.
Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya.
Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
Vita, Sri Wahyuni. 2022. *Pengaruh Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di SD Negeri 1 Manokwari*. (Riau) 4 (5).
Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.