

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah

Sani Susanti*¹, Fadlin Pulungan², Muhammad Alwan Rezki³,
Marlon Pamungkas Purba⁴, Ricky Alan Grey Lumban Gaol⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: susanti.sani@gmail.com¹, fadlinpulungan133@gmail.com²,
alwanwalker2815@gmail.com³, rickyalangreylumbangaol@gmail.com⁴,
marlonpurb88@gmail.com⁵

*Corresponding Author**: Sani Susanti

**Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)**

Vol. 2 No. 1
2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dampak penggunaan gadget pada konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. Penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa di era digital, namun sering kali menimbulkan kekhawatiran terkait pengaruh negatifnya terhadap konsentrasi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol mempengaruhi konsentrasi belajar siswa di dalam kelas, terutama karena pengalihan perhatian oleh kegiatan non-edukatif seperti bermain game dan bersosial media. Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar mencakup durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, manajemen waktu, dukungan orang tua dan sekolah, serta kesehatan mental dan fisik siswa. Berdasarkan temuan ini, disarankan untuk menerapkan strategi pendidikan yang lebih baik dalam mengelola penggunaan gadget, termasuk edukasi kepada siswa dan guru, serta pengembangan kebijakan sekolah yang lebih terstruktur. Dengan demikian, diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif dan aman bagi siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah.

Kata Kunci: Pengaruh, Penggunaan Gadget, Konsentrasi Belajar siswa, SMP IT Ad Durrah

Abstract: This research aims to explore the impact of gadget use on students' learning concentration at Ad Durrah Private IT Middle School. The use of gadgets has become an inseparable part of students' lives in the digital era, but often raises concerns regarding their negative influence on learning concentration. The research method used is qualitative with a descriptive approach, involving observation and interviews to collect data. The research results show that uncontrolled use of gadgets affects students' learning concentration in the classroom, especially due to diversion of attention by non-educational activities such as playing games and using social media. Factors that influence the

relationship between gadget use and learning concentration include duration of use, type of content accessed, time management, parental and school support, as well as students' mental and physical health. Based on these findings, it is recommended to implement better educational strategies in managing gadget use, including education for students and teachers, as well as the development of more structured school policies. In this way, it is hoped that we can optimize the use of gadgets as an effective and safe learning support tool for students at Ad Durrah Private IT Middle School.

Keywords: Influence, Use of Gadgets, Student Learning Concentration, Ad Dhrrah IT Middle School

Pendahuluan

Dalam aspek kehidupan, dunia terus mengalami perubahan yang sangat revolutif, salah satunya adalah perkembangan teknologi dan komunikasi informasi. Produk-produk teknologi ini begitu meluas sehingga menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat dunia (Okviawati, 2020). Lembaga riset digital Marketing Emartketer menyatakan bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang, menjadikan Indonesia negara pengguna smartphone terbesar keempat di dunia (KOMINFO, 2018).

Saat ini, perkembangan teknologi dan komunikasi sangat mutakhir. Hal ini terbukti dengan munculnya berbagai perangkat, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, yang dapat menunjang pekerjaan manusia. Dengan keberadaan teknologi tersebut, segala pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. Kemajuan teknologi komunikasi informasi juga ditandai dengan meningkatnya penggunaan media jejaring sosial, yang sebagian besar penggunaannya adalah remaja. Keberadaan media jejaring sosial dapat menimbulkan dampak positif dan negatif pada masyarakat, khususnya remaja (Ahmad Walid, 2020).

Konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, "Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya." Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, ia mungkin tidak dapat menikmati proses belajar tersebut. Hal ini bisa disebabkan oleh mata pelajaran yang dianggap sulit, ketidaksukaan terhadap guru, suasana belajar yang tidak menyenangkan, atau cara penyampaian yang membosankan. Gangguan konsentrasi saat belajar banyak dialami oleh siswa, terutama dalam mempelajari mata pelajaran yang sulit seperti ilmu pasti dan ilmu sosial. Anak yang menunjukkan gejala hiperaktivitas seperti mengetuk jari, selalu bergerak, atau berbicara tanpa henti, seringkali mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi. Konsentrasi sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Jika siswa kesulitan berkonsentrasi, belajar akan menjadi sia-sia karena hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran, dan biaya (Ni Putu Wahyu Sanjiwani, 2020).

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan pada diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar (Djamarah, 2008:23). Aktivitas belajar siswa saat ini didukung oleh berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk mengakses dan memperoleh informasi serta pengetahuan baru. Setiap tahun, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang berpengaruh signifikan bagi kehidupan manusia. Dengan perkembangan ini, manusia dapat mengakses berbagai informasi dengan

cepat, yang meningkatkan efektivitas dan produktivitas kerja pengguna teknologi informasi dan komunikasi (Aditya Febrian Hadi, et al., 2018).

Dalam konteks pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar siswa, penting bagi pengguna gadget untuk bijaksana dalam penggunaannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, bijak dalam menggunakan gadget sangat diperlukan di era sekarang ini. Mengingat usia siswa yang masih dalam tahap perkembangan dan belum mampu menentukan apa yang bermanfaat atau berbahaya bagi dirinya, penggunaan gadget oleh siswa sebaiknya diawasi oleh guru dan orang tua, baik dalam hal durasi penggunaan maupun konten yang diakses.

Hasil penelitian Bivin dari sebuah organisasi riset di Inggris menemukan bahwa hampir 53% pengguna smartphone di Inggris cenderung merasakan kecemasan ketika kehilangan smartphone, kehabisan baterai, atau tidak memiliki jangkauan jaringan (Wulandari dan Haryuni, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa setiap tahun terjadi peningkatan jumlah masyarakat yang menderita *nomophobia*, sebuah kondisi yang sulit dihindari di zaman sekarang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dampak penggunaan gadget pada siswa SMP IT Swasta Ad Durrah. Sekolah ini dipilih sebagai subjek penelitian karena mewakili lingkungan pendidikan di mana penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa. Dengan demikian, pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh gadget pada siswa di sekolah ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah.

Penggunaan gadget di kalangan remaja telah menjadi fenomena yang tidak terelakkan di era digital saat ini. Gadget, yang meliputi smartphone, tablet, dan laptop, memiliki berbagai fungsi yang dapat mendukung aktivitas belajar dan hiburan. Namun, keberadaan gadget juga menimbulkan kekhawatiran terkait pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar siswa. Fenomena ini tidak terkecuali terjadi di SMP IT Swasta Ad Durrah, di mana penggunaan gadget oleh siswa menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses belajar siswa. Siswa seringkali lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video dibandingkan belajar. Gangguan ini dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau membaca buku. Selain itu, paparan layar gadget dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan kelelahan mata, gangguan tidur, dan penurunan kemampuan kognitif yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar.

Di SMP IT Swasta Ad Durrah, penggunaan gadget oleh siswa baik di dalam maupun di luar kelas telah menjadi perhatian utama para pendidik dan orang tua. Meskipun gadget memiliki potensi sebagai alat bantu belajar yang efektif, kenyataannya banyak siswa menggunakannya untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pendidikan. Hal ini memicu kekhawatiran bahwa gadget lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan positif terhadap konsentrasi belajar siswa. Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan akademik siswa. Konsentrasi yang baik memungkinkan siswa untuk menyerap informasi dengan lebih efektif, memahami materi pelajaran, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh

mana penggunaan gadget mempengaruhi konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak sekolah, orang tua, dan siswa sendiri dalam mengelola penggunaan gadget sehingga dapat meminimalkan dampak negatifnya dan memaksimalkan manfaatnya untuk proses belajar mengajar. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan penting seperti: Seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa? Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar? Serta, strategi apa yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah?

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan. (Suharismi Arikunto, 1995) Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis beradaskan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap Konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian ini adalah Deskriptif. Pada jenis penelitian deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bahkan angka-angka. (Lexy. J. Moleong, 2019). Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Tingkat penggunaan gadget di kalangan siswa SMP IT Swasta Ad Durrah mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar di dalam kelas

Dalam era digital saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan siswa. Gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi alat yang umum digunakan oleh siswa untuk berbagai keperluan, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pembelajaran. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget, muncul kekhawatiran tentang dampak negatifnya terhadap konsentrasi belajar siswa di dalam kelas. (Kurniawan, R, 2019)

SMP IT Swasta Ad Durrah, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen pada kualitas belajar siswa, turut merasakan dampak dari fenomena ini. Banyak siswa di sekolah ini yang menggunakan gadget tidak hanya untuk tujuan edukatif tetapi juga untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game, mengakses media sosial, dan menonton video. Aktivitas-aktivitas ini sering kali menghabiskan banyak waktu dan berpotensi mengganggu konsentrasi siswa selama proses belajar mengajar. Penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan siswa dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, yang berdampak pada menurunnya kualitas belajar dan pencapaian akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana tingkat penggunaan gadget di kalangan siswa SMP IT Swasta Ad Durrah mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar mereka di dalam kelas. Dengan memahami hubungan ini, diharapkan sekolah dapat merumuskan kebijakan dan strategi yang efektif untuk mengoptimalkan penggunaan gadget demi mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.

Sebagaimana hasil wawancara bersama Ustadz Muhammad Al Aufa Selaku Guru di SMP IT Ad Dhurrah menjelaskan bahwa; (Ustadz Muhammad Al Aufa, 2024) *"Saya melihat bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa kami semakin meningkat, terutama setelah pandemi COVID-19 di mana pembelajaran daring menjadi kebutuhan. Banyak siswa yang kini terus menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas, baik yang berkaitan dengan pembelajaran maupun untuk hiburan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol memang memberikan dampak negatif pada konsentrasi mereka di kelas. Saya sering mendapati siswa yang sulit fokus karena mereka terbiasa multitasking dengan gadget. Ketika di kelas, mereka cenderung mudah terganggu dan sering kali memeriksa ponsel mereka, meskipun sudah ada aturan yang melarang penggunaan gadget selama pelajaran berlangsung. Saya rasa perlu ada pembatasan yang lebih ketat dan pendidikan yang lebih baik tentang penggunaan gadget yang bijak."*

Berdasarkan observasi dan pengalaman di SMP IT Swasta Ad Durrah, penggunaan gadget di kalangan siswa semakin meningkat, terutama setelah masa pandemi COVID-19 yang memperkenalkan dan mengintegrasikan pembelajaran daring sebagai kebutuhan pokok. Banyak siswa yang menggunakan gadget tidak hanya untuk kegiatan belajar tetapi juga untuk hiburan, yang mana penggunaannya yang tidak terkontrol memberikan dampak negatif pada konsentrasi belajar mereka di dalam kelas. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang terbiasa multitasking dengan gadget mengalami kesulitan untuk fokus selama pelajaran. Mereka cenderung mudah terganggu dan sering kali memeriksa ponsel mereka, meskipun telah ada aturan yang melarang penggunaan gadget selama jam pelajaran. Fenomena ini mengindikasikan perlunya pembatasan yang lebih ketat terhadap penggunaan gadget dan juga perlunya pendidikan yang lebih baik mengenai penggunaan gadget yang bijak.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Umi Nurmayanti Selaku Guru BK di SMP IT Swasta Ad Durrah menjelaskan bahwa; (Umi Nurmayanti, 2024)

"Saya melihat bahwa gadget bisa menjadi alat yang sangat berguna jika digunakan dengan benar. Namun, di sisi lain, banyak siswa yang belum bisa mengatur waktu penggunaan gadget mereka dengan baik. Mereka sering kali menggunakan gadget untuk bermain game atau bersosial media bahkan saat sedang belajar. Hal ini jelas mempengaruhi konsentrasi mereka di kelas. Saya sering mendapatkan laporan dari guru bahwa beberapa siswa sulit untuk fokus dan cepat merasa bosan ketika tidak ada stimulus dari gadget mereka. Ini tentu menjadi tantangan bagi kami sebagai pendidik untuk menemukan cara yang tepat agar siswa bisa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar tanpa tergantung pada gadget."

Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa Gadget memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran jika digunakan dengan benar. Namun, di SMP IT Swasta Ad Durrah, banyak siswa belum dapat mengatur waktu penggunaan gadget mereka secara efektif. Mereka cenderung menggunakan gadget untuk bermain game atau bersosial media bahkan saat sedang belajar. Hal ini berdampak negatif pada konsentrasi mereka di kelas, dimana siswa menjadi sulit fokus dan cepat merasa bosan tanpa adanya stimulus dari gadget.

Laporan dari para guru menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol mempengaruhi kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan tetap termotivasi selama proses belajar mengajar. Tantangan bagi para pendidik adalah menemukan cara yang tepat untuk membantu siswa lebih fokus dan termotivasi tanpa

tergantung pada gadget. Kesimpulannya, tingkat penggunaan gadget yang tidak terkontrol di kalangan siswa SMP IT Swasta Ad Durrah secara signifikan mempengaruhi konsentrasi belajar mereka di dalam kelas. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan strategi pendidikan yang lebih baik mengenai penggunaan gadget yang bijak serta pengembangan metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa tanpa perlu ketergantungan pada gadget.

Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa SMP IT Swasta Ad Durrah

Ada beberapa faktor utama yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. Faktor-faktor tersebut meliputi: (Umi Nurmawanti, 2024)

a. Durasi Penggunaan Gadget

Faktor penting yang mempengaruhi konsentrasi belajar. Siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan gadget, terutama untuk kegiatan non-edukatif seperti bermain game atau bersosial media, cenderung mengalami penurunan konsentrasi di kelas. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kelelahan mental dan mengurangi kemampuan siswa untuk fokus selama pelajaran.

b. Jenis Konten yang Diakses

Jenis konten yang diakses melalui gadget juga mempengaruhi konsentrasi belajar. Konten yang bersifat edukatif, seperti aplikasi pembelajaran dan video pendidikan, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung proses belajar. Sebaliknya, konten hiburan seperti game dan media sosial dapat mengalihkan perhatian siswa dari pelajaran dan mengurangi konsentrasi mereka.

c. Manajemen Waktu

Kemampuan siswa dalam mengatur waktu penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar. Siswa yang mampu membatasi penggunaan gadget mereka pada waktu-waktu tertentu dan fokus pada belajar saat di kelas menunjukkan tingkat konsentrasi yang lebih baik. Manajemen waktu yang buruk, di mana siswa tidak dapat membedakan waktu belajar dan waktu bermain gadget, sering kali berujung pada gangguan konsentrasi.

d. Dukungan Orang Tua dan Sekolah

Dukungan dan pengawasan dari orang tua dan sekolah memainkan peran penting dalam mengelola penggunaan gadget. Orang tua yang terlibat aktif dalam mengawasi waktu penggunaan gadget anak mereka dan sekolah yang menerapkan kebijakan penggunaan gadget yang bijaksana dapat membantu siswa menjaga konsentrasi belajar. Edukasi dan kolaborasi antara orang tua dan sekolah sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

e. Kesehatan Mental dan Fisik

Kesehatan mental dan fisik siswa juga merupakan faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, kelelahan, dan stres, yang pada gilirannya mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus di kelas. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan kesehatan mental dan fisik siswa dalam konteks penggunaan gadget.

Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa sangat penting untuk mengatasi masalah ini di

SMP IT Swasta Ad Durrah. Durasi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, manajemen waktu, dukungan orang tua dan sekolah, serta kesehatan mental dan fisik siswa adalah faktor-faktor utama yang perlu diperhatikan. Dengan pendekatan yang holistik dan strategi yang tepat, dampak negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar dapat diminimalisir, sehingga siswa dapat mencapai potensi akademik mereka secara optimal.

Strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah

Dalam konteks ini, strategi-strategi tersebut tidak hanya bertujuan untuk membatasi penggunaan gadget, tetapi juga untuk memaksimalkan manfaatnya sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan gadget diharapkan dapat menjadi sumber daya yang memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah.

Sebagaimana hasil wawancara bersama Ustadz Reza Selaku wakil kepala sekolah SMP IT Swasta Ad Durrah menjelaskan bahwa;

"Kami telah mengidentifikasi beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar siswa di sekolah kami. Pertama, kami aktif mengedukasi siswa tentang manfaat penggunaan gadget yang bijak dan bagaimana memanfaatkannya secara produktif dalam pembelajaran. Kami juga memberikan pelatihan kepada guru untuk memanfaatkan aplikasi pendidikan dan sumber daya digital lainnya dalam pengajaran mereka." Selain itu, kami sedang mengembangkan kebijakan yang lebih terstruktur tentang penggunaan gadget di lingkungan sekolah, termasuk pembatasan waktu dan tempat penggunaan gadget serta pengawasan yang lebih ketat. Kami juga berkolaborasi dengan orang tua untuk membangun kesadaran bersama mengenai pentingnya mengontrol penggunaan gadget di rumah. Kami terus mengikuti perkembangan teknologi dan mencari cara untuk lebih mengintegrasikan penggunaan gadget dalam pembelajaran di SMP IT Swasta Ad Durrah. Kami berencana untuk mengembangkan lebih banyak konten pendidikan digital yang relevan dan menarik, serta meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah untuk mendukung penggunaan gadget yang lebih efektif dan aman bagi siswa."

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa SMP IT Swasta Ad Durrah telah mengambil langkah-langkah strategis untuk mengoptimalkan penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar siswa. Edukasi kepada siswa tentang pentingnya penggunaan gadget yang bijak dan produktif telah menjadi prioritas, didukung dengan pelatihan kepada para guru untuk memanfaatkan aplikasi pendidikan dan sumber daya digital dalam pengajaran mereka. Selain itu, sekolah sedang mengembangkan kebijakan yang lebih terstruktur terkait penggunaan gadget, termasuk pembatasan waktu dan tempat penggunaan serta peningkatan pengawasan di lingkungan sekolah. Kolaborasi yang erat dengan orang tua juga dilakukan untuk meningkatkan kesadaran tentang pengontrolan penggunaan gadget di rumah, sehingga menciptakan lingkungan yang kondusif bagi belajar.

Perkembangan teknologi terus dipantau untuk lebih mengintegrasikan penggunaan gadget dalam pembelajaran di SMP IT Swasta Ad Durrah. Rencana kedepannya termasuk pengembangan lebih banyak konten pendidikan digital yang relevan dan menarik serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah untuk

memastikan penggunaan gadget yang efektif dan aman bagi siswa. Dengan implementasi strategi ini, kami yakin bahwa penggunaan gadget di SMP IT Swasta Ad Durrah dapat menjadi alat yang mendukung pencapaian akademik siswa secara optimal, sambil tetap memperhatikan aspek keselamatan dan pengawasan yang diperlukan dalam lingkungan pendidikan.

Kesimpulan

Setelah menganalisis berbagai aspek terkait penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah, serta strategi untuk mengoptimalkan penggunaan gadget dalam mendukung pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi konsentrasi siswa di kelas, terutama karena banyaknya aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan menggunakan media sosial.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar meliputi durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, manajemen waktu, dukungan orang tua dan sekolah, serta kesehatan mental dan fisik siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, sekolah perlu menerapkan strategi yang mencakup edukasi siswa tentang penggunaan gadget yang bijak, pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, pengembangan kebijakan yang terstruktur, serta kolaborasi dengan orang tua untuk pengawasan yang lebih baik di rumah. Melalui pendekatan holistik ini, diharapkan penggunaan gadget dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan di SMP IT Swasta Ad Durrah, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan saat ini.

Daftar Pustaka

- Aditya Febrian Hadi, et. al. (2018), *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Kecanduan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X dan XI SMA Islam 1 Surakarta*. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi. Vol. 4 No. 1
- Ahmad Walid. (2020), *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*. Skripsi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar.
- Ai Farida, et. al. (2021), *Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol. 8 No. 1
- Budiman, A., & Pranata, I. A. (2020). *Hubungan Antara Penggunaan Smartphone dan Ketergantungan Smartphone dengan Prestasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Keperawatan Padjadjaran. Vol. 8 No. 3
- Kurniawan, R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 10(1), 1-10.
- Lexy. J. Moleong . (2019), *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ni Putu Wahyu Sanjiwani. (2020), *Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Medika Bali.
- Ria Aviana. et. al. (2015), *Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang*. Jurnal Pendidikan Sains. Vol. 3 No. 1

Suharismi Arikunto. (19995), *Dasar – Dasar Research*, Tarsoto:Bandung
Wulandari, R. P., & Haryuni, S. (2020). *Hubungan Antara Ketergantungan Smartphone dengan Nomophobia dan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri*. *Jurnal Kesehatan Mahasiswa UNIK*. Vol. 2 No. 1