

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA

by Devi Putriani

Submission date: 26-Aug-2020 10:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 1374187400

File name: Turnitin_Devi_Putriani.docx (123.86K)

Word count: 7394

Character count: 47549

PENDAHULUAN**1.1 Latar Belakang**

Konsentrasi belajar dapat dikatakan sebagai keadaan yang penting dalam proses pembelajaran. Proses belajar dikatakan berhasil apabila individu mampu untuk memfokuskan perhatian terhadap sesuatu yang sedang dipelajari. Hal ini dapat dikatakan konsentrasi merupakan perihal penting dalam mencapai keberhasilan belajar seseorang (Ikbal , 2017). Terdapat permasalahan yang terjadi terhadap mahasiswa saat ini banyak mempergunakan gadget mereka pada saat proses perkuliahan berlangsung, remaja ini menggunakan gadget untuk update dimedia sosial, instant messaging, bermain game online dan membuka aplikasi lain yang tersedia digadgetnya, saat pembelajaran mereka terfocus pada gadget yang sedang digunakan. Penggunaan gadget yang tinggi pada kalangan remaja, menuntut remaja menggunakan setiap hari (Jarmi, 2017). Teknologi ini yang banyak memberikan fasilitas kepada masyarakat luas tak terkecuali kepada mahasiswa, sebelum terciptanya gadget sampai hadir dan berkembang seperti sekarang ini. Hal inilah yang membuat mahasiswa memanfaatkan dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada gadget seccara efisien dan jakauan harga relatif murah (Cahyaningsih, et al., 2019). Dimanapun dan kapanpun remaja ini dapat menggunakan gadget, bahkan saat proses pembelajaran berjalan, sehingga mahasiswa tidak mampu untuk focus terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dan tujuan dari pembelajaran tersebut tidak tercapai.

Pada tahun 2018 dikatakan langsung dari lembaga riset bahwa pengguna smartphone di Indonesia bisa sampai pada angka 100 jt pengguna. Hal ini akan

mengalahkan 4 negara yang juga pengguna smartphone terbanyak. Pada hasil laporan penduduk Indonesia yang menggunakan smartphone atau gadget sebesar 66,36%, dari persebaran pulau di Indonesia pulau Jawa sebesar 86,60% pengguna gadget, dari segi usia pengguna gadget di Indonesia ternyata usia 20-29 tahun sebesar 75,95% dan berdasarkan pekerjaan, pelajar atau mahasiswa Indonesia yang menggunakan gadget sebesar 70,98% (Kominfo, 2017). Penggunaan gadget pada anak dan remaja dapat membuat mereka rentan untuk kecanduan dalam penggunaannya, disebabkan pemakaian yang lebih dari 3 jam sehari (Kominfo, 2018). Dari (Lestari & Mantasa, 2017) penelitian tersebut mendapatkan sebesar 134 orang mahasiswa yang menggunakan gadget sebagai fasilitas bermain game online dan hasil penelitian ini yaitu semakin tingginya intensitas dalam menggunakan game online maka akan menyebabkan penurunan pada konsentrasi belajar mahasiswa itu sendiri.

Pada era teknologi ini gadget mempunyai peranan penting di dalam aktivitas seseorang tidak terkecuali pada mahasiswa. Banyak mahasiswa menggunakan gadget di dalam proses belajar atau perkuliahan, diantaranya untuk bermain game, membuka media sosial, membalas pesan, dan lain sebagainya. Hal ini yang membuat mahasiswa tidak memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan gadget secara tidak sengaja telah mengubah sikap dan perilaku mahasiswa. Hal ini yang akan membuat tidak fokusnya mahasiswa terhadap proses pembelajaran. Tujuan dari materi pembelajaran pun tidak dapat dicapai oleh mahasiswa, dimana gadget yang seharusnya membantu seseorang dalam kehidupan sehari-hari seperti memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi perihal perkuliahan sehingga mahasiswa itu sendiri dapat

berfikir secara kritis dan rasional, sehingga tidak merugikan individu tersebut (Cahyaningsih, et al., 2019). Lemahnya kemampuan dalam berkonsentrasi belajar tersebut menyebabkan rendahnya kualitas dan prestasi belajar individu (Setiyorini, 2016). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lestari & Mantasa, 2017) mendapatkan hasil bahwa bermain game online dengan intensitas yang tinggi berdampak pada semakin buruknya tingkat konsentrasi belajar mahasiswa.

Konsentrasi pada mahasiswa sangat penting untuk mencapai keberhasilan atau tujuan dalam belajar (Ikbal, 2017). Ada beberapa metode yang bisa diberikan untuk membantu mahasiswa dapat fokus dan rileks pada saat proses pembelajaran. Salah satu metode tersebut yaitu metode senam otak yang telah diteliti oleh Ikbal pada tahun 2017 dengan hasil senam otak yang diberikan untuk mahasiswa dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar mahasiswa. Terkait penjelasan yang sudah diuraikan peneliti tertarik untuk melakukan literature review tentang “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa”.

15

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa?”

1.3 Tujuan penelitian

Menganalisis adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa.

4 **1.4 Manfaat**

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dengan judul “Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa” ini diharapkan dapat menambah sumbangan pemikiran atau pengetahuan, pengalaman dan wawasan ilmiah dalam dunia pendidikan.

4 **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian dengan judul “Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa” ini bisa dijadikan bahan informasi dan pertimbangan untuk pendidik, orang tua dan masyarakat terhadap pentingnya meningkatkan konsentrasi belajar pada anak atau mahasiswa.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Mahasiswa

2.1.1 Pengertian

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, mahasiswa adalah seorang yang dalam keadaan belajar di sebuah perguruan tinggi. Menurut (Siswoyo, 2007) mahasiswa dapat dikatakan seorang individu yang menuntut ilmu yang ditingkat yang tinggi di perguruan negeri ataupun swasta bahkan di lembaga lain yang sama dengan perguruan tinggi. Pendapat ini sejalan seperti pendapat (Hartaji, 2012) yang mendefinisikan bahwa mahasiswa merupakan seorang yang menjalani pendidikan untuk menimba ilmu pada perguruan tinggi yang berisi mulai sekolah tinggi, universitas, akademik, dan lain sebagainya. Diperjelas oleh pendapat Knopfemacher dalam (Carsel, 2020) mahasiswa merupakan seseorang calon sarjana yang dididik di perguruan tinggi atau setingkatnya dan diharapkan mampu menjadi calon yang intelektual.

2.1.2 Ciri-ciri Mahasiswa

Mahasiswa dapat dikatakan seorang individu yang sedang menjalani proses menimba ilmu pengetahuan pada suatu perguruan ditingkat tinggi baik negeri maupun swasta. Menurut Kartono dalam (Carsel, 2020) ada beberapa ciri-ciri pada mahasiswa yaitu:

- a. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk menimba ilmu di perguruan tinggi yang mereka inginkan sehingga kemampuan mereka dapat digolongkan dalam kemampuan intelektual.

- b. Didalam dunia kerja mahasiswa dituntut untuk terampil dan mampu menjadi seorang pemimpin.
- c. Didalam kehidupan yang nyata seperti di masyarakat, mahasiswa diminta untuk memggerakkan masyarakat dalam dunia modern ini.
- d. Didalam dunia kerja, mahasiswa harus mengutamakan kemmpuan yang profesiaonal dan berkualitas.

2.1.3 Perkembangan Mahasiswa

Mahasiswa digolongkan dalam tahap remaja akhir dan dewasa awal , yang memiiki umur sekitar 18-25 tahun, dapat dilihat dari perkembangn dalam tugas dan usia dalam pementam mereka kepeda dirinya sendiri (Yusuf, 2012). Periode pada remaja merupakan periode untuk tahan pertumbuhan dan perkembangan. Remaja memiliki beberania yang kuat dalam mengambil pilihan didalam hidup mereka, hal ini didasarkan pada keinginan mereka dalam tahu terhadap segala hal (Kemenkes, 2015). Menurut (Jahja, 2015) ada beberapa aspek perkembangan pada masa remaja yaitu sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan ini adalah kapasitas sensori, perubahan pada tubuh, otak,dan kemampuan motoric. Perubahan yang terjadi pada tubuh itu sendiri seperti perubahan otot, penambahan tinggi dan berat tubuh seseorang dan yang tidak lepas dari remaja adalah perubahan pada organ reproduksi. Kematangan inilan yang menjadi pembeda antara remaja pada masa kanak-kanak hingga masa remaja itu sendiri. Perubahan yang signifikan inilah seperti struktur otak akan meningkatkan kemampuan kognitif remaja tersebut.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan ini dimaksudkan mampu memikirkan ide-ide untuk menunjang sesuatu yang mereka usahakan, lalu mampu menggabungkan dengan ide lain sehingga mereka memikirkan sesuatu yang pas untuk dibuat sebagai ide atau ciptaan baru.

c. Perkembangan Kepribadian dan Sosial

Perkembangan ini dimaksudkan bahwa remaja mampu berhubungan dengan lingkungan diluar diri mereka dan mampu menerapkan norma sosial didalamnya.

2.1.4 Konflik yang dialami

Menurut (Jahja, 2015) ada beberapa konflik yang dialami seorang remaja adalah sebagai berikut:

- a. Keinginan untuk bebas melakukan yang mereka harapkan bahkan untuk mengendalikan dirinya sendiri.
- b. Kebebasan juga dalam tuntutan orang tua kepada dirinya.
- c. Permasalahan pada keyakinan yang mereka anut, pada lingkungan mereka bahkan dalam konteks seks.
- d. Perubahan pada acuan yang mereka harus hilangkan pada masa kecil di kehidupan yang tahap akhir ini.
- e. Dalam menghadapi kehidupan juga.

2.1.5 Peran dan Fungsi Mahasiswa

Mahasiswa merupakan generasi cerdas yang diharapkan sebagai penerus bangsa yang selalu diidentikkan dengan perubahan (Carsel, 2020). Disilah pentingnya peran mahasiswa menjadi kader pendorong bangsa untuk pembangunan yang cepat. Mahasiswa memiliki peran dan fungsi sebagai berikut (Carsel, 2020):

a. Guardian of value

Mahasiswa merupakan komunitas intelek yang berada di tengah-tengah masyarakat yang berperan sebagai penjaga nilai keadilan, gotong royong, kejujuran integritas empati, peduli ,dan perhatian. Mereka dituntut untuk dapat berfikir secara keilmuan pengetahuan, seseuai ilmu yang mereka miliki.

b. Agent of change

Mereka akan berperan menjadi gerakan untuk perubahan dalam lingkungan masyarakat yang senantiasa melakukan gebrakan dalam masyarakat senantiasa melakukan perubahan yang lebih kreatif dengan berbagai pengetahuan, ilmu dan gagasan mereka.

c. Moral force

Mereka merupakan insan memiliki ilmu pengetahuan yang diperoleh dalam proses pendidikan sehingga diwajibkan untuk memiliki pola pikir yang dewasa pastinya memiliki moral yang baik. Mereka adalah kekuatan yang dimiliki Negara dan bangsa ini yang nantinya kelak akan menjadi penggerak moral dalam masyarakat.

d. Social control

Mengontrol sosial merupakan kemampuan yang seharusnya terdapat pada mahasiswa. Dapat mengambil cara dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial sesuai norma yang ada.

e. Iron stock

Mahasiswa diberikan tanggung jawab yang akan meneruskan perjuangan yang terdahulu, dengan kemampuan yang mereka miliki berdasarkan pengalaman dan ataupun dalam dunia pendidikan yang mereka tekuni.

24

2.2 Konsentrasi Belajar

2.2.1 Pengertian

Berdasarkan KBBI Kemdikbut **Konsentrasi** adalah pemusatan perhatian bahkan pikiran, pemusatan tenaga, kekuatan, pasukan, dan sebagainya pada suatu hal. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Slameto, 2015) konsentrasi dikatakan pemusatan pemikiran individu pada sesuatu hal yang menyampingkan segala hubungan yang tidak penting dalam belajar.

Belajar merupakan suatu kegiatan dalam meningkatkan kemampuan intelektual agar mampu menghadapi dunia luar yang sesuai dengan tingkah laku yang menjadi pengalaman pada individu itu sendiri (Slameto, 2015).

Konsentrasi belajar yaitu kemampuan individu dalam melakukan kegiatan memfokuskan pandangan dalam pikiran untuk mendapatkan hasil dari isi atau tujuan dari pelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Seseorang dikatakan mampu berkonsentrasi apabila ia mampu menghilangkan dari pikirannya sesuatu yang tidak ada hubungannya (Slameto, 2015).

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar

Kemampuan mahasiswa dalam memusatkan pikirannya pada sebuah hal atau pun pembelajaran yang hakikatnya terdapat pada setiap individu, tetapi setiap masing-masing individu mempunyai kemampuan yang berbeda-beda (Slameto, 2015). Pemusatan pemikiran ini dapat tercapai dengan mengabaikan sesuatu yang tidak berhubungan, sehingga tetap focus pada sesuatu yang dipelajari. Menurut (Slameto, 2015) belajar terdapat beberapa faktor :

a. Faktor Intern merupakan faktor ada dalam diri individu:

1. Faktor Jasmiah

Faktor jasmiah terdiri dari beberapa faktor yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Faktor kesehatan ini merupakan bebasn terhadap segala penyakit. Ketika seseorang sedang sakit dipaksa untuk belajar, maka proses pembelajaran itu tidak akan mampu diserap. Pada faktor cacat tubuh dapat menghalangi mereka untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar mereka.

2. Faktor Psikologis

Pada faktor psikologis terdiri dari faktor inteligensi untuk kemampuan mereka dalam merespon sesuatu hal dengan cepat tanggap dan efektif, faktor perhatian dimaksudkan pada fokus perhatian seseorang pada sesuatu yang mereka pelajari sehingga menghasilkan sesuatu yang mereka inginkan, faktor minat yang harus ada dalam diri seseorang karena ketika seseorang mau fokus terhadap apa yang mereka pelajari sehingga minat ini yang akan membuat mereka akan terus mau fokus dalam belajar, selain itu

terdapat factor kematangan pada tubuh seseorang sehingga mampu menyerap dengan baik, kator motif dan kesiapa pada diri seseorang untuk mempelajari materi yang diberikan.

3. Faktor Kelelahan

Faktor ini akan membuat seseorang tidak bersemangat dalam belajarnya. Sehingga tidak jarang mereka ingin beristirahat ketika proses pembelajaran. Ketika tubuh itu optimal, maka tidak aka nada timbul kebosanan dalam belajar.

b. Faktor-faktor Eksternal

1. Faktor Keluarga

Faktor ini berisi segala sesuatu yang ada dalam kehidupan keluarga mereka seperti latar belakang kebudayaan, suasana rumah, cara orang tua mendidik, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, dan relasi antaranggota keluarga.

2. Faktor sekolah

Sama halnya factor keluarga, factor sekolah erat kaitan dengan segala sesuatu yang terdapat pada sesoalah itu sendiri, baik itu dalam aturan yang berlaku, pada seluruh masyarakatan yang ada disekolah maupun semua infrastruktur yang mereka dapatkan.

3. Faktor Masyarakat

a) Mass Media

Media ini mempunya fungsi yang mana tergantung pada tujuan sipenerima. Fungsi tersebut dapat negatif maupun positif.

b) Teman Bergaul

Ketika seseorang mampu memilih mana teman yang mampu menunjang dirinya, maka ia akan memberikan hal baik untuk kehidupannya.

Menurut (Slameto, 2015) juga sering dialami seseorang sulit dalam memfokuskan pikiran dikarenakan tidak adanya minat pada materi pelajaran, hal ini disebabkan oleh lingkungan (suara yang mengganggu, keadaan yang semerawut dll), dan masalah yang mampu mengganggu pemikiran dan bosan terhadap pelajaran.

Menurut (Surya, 2015) faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar dibedakan menjadi faktor eksternal dan faktor internal.

1. Faktor eksternal adalah faktor ini diawali dari luar diri seseorang seperti pada kondisi lingkungan seseorang, yang dapat didengar, dapat dilihat dan dapat dihirup. Ketika hal ini terdapat pada seseorang maka proses dalam fokus pada pembelajaran akan terganggu.
2. Faktor Internal yaitu terdiri pada faktor psikis dan fisik seseorang, yaitu:
 - a) Gangguan pada jasmani seseorang.
 - b) Muncul perasaan yang negatif pada sesuatu yang mereka pikirkan.
 - c) Berkurangnya minat dan juga semangat akan motivasi pada pembelajaran akan membuat seseorang mudah terpengaruh pada hal lain dalam proses belajar berlangsung, sehingga terjadi proses duplikasi pikiran atau pikiran yang bercabang.
 - d) Memiliki perilaku yang monoton dalam belajar
 - e) Tidak dapat menemukan cara diri untuk nyaman pada belajarnya.

2.2.3 Cara Membangun Konsentrasi Belajar

Menurut (Surya, 2015) cara membangun kemampuan konsentrasi belajar antara lain sebagai berikut:

a) Lingkungan belajar harus kondusif

Belajar itu membutuhkan segala sesuatu pemikiran yang fokus, seperti pada lingkungan yang mendukung ia berfokus. Diharapkan lingkungan yang bersih, aman, kondusif dan nyaman.

b) Kesiapan belajar

Kesiapan dalam belajar juga dibutuhkan agar prose pembelajaran itu tidak terganggu dari rasa lapar, tertekan, dan lain sebagainya yang menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan fisik dan psikis seseorang.

c) Meningkatkan semangat dalam belajar seperti menguatkan minat dan motivasi untuk mengembangkan ide dalam pemikiran.

d) Mengembangkan metode belajar yang baik

e) Belajar Aktif

2.2.4 Ciri-Ciri Masalah Konsentrasi Belajar

Ciri-ciri seseorang yang mengalami masalah konsentrasi belajar yaitu sebagai berikut (James, 2009):

a. Terlihat bosan dan jenuh sehingga ia melakukan aktifitas lain.

b. Tidak mampu memberikan perhatian yang penuh dalam belajar.

c. Tidak menghargai orang yang sedang berargumen.

d. Tidak bisa mengikuti runtutan materi yang dijelaskan.

e. Gampang terganggu yang mengakibatkan ia tidak mampu berpikir dengan baik.

- f. Pelupa.
- g. Menghindari tugas yang diberikan.
- h. Kegiatan yang mereka hadapi memiliki kesulitan dalam penyelesaiannya.

2.2.5 Cara Pengukuran

Pengukuran tingkat konsentrasi belajar menggunakan kuesioner yang diteliti oleh (Prasad, et al., 2017). Kuesioner terdiri dari 18 pertanyaan dan pengukuran skor menggunakan *Skala Likert*. Jenis pertanyaan akan dibagi menjadi *favourable* dan *unfavourable*. Dengan skoring *favourable* sebagai berikut:

- a. Sangat sering = 4
- b. Sering = 3
- c. Kadang-kadang = 2
- d. Tidak pernah = 1

Untuk skoring *unfavourable*:

- a. Sangat sering = 1
- b. Sering = 2
- c. Kadang-kadang = 3
- d. Tidak pernah = 4

Skor dari seluruh pertanyaan dijumlahkan sehingga didapatkan tingkat konsentrasi yang dikategorikan dalam 3 kategori yaitu:

- a. Baik = 76-100%
- b. Cukup = 56-75%
- c. Kurang = < 56%

2.2.6 Ciri-Ciri

Menurut (Engkoswara, 2012) untuk dapat tahu bagaimana seseorang sedang berkonsentrasi dalam belajarnya yaitu:

- a. Perilaku kognitif yang menyangkut nilai inteligensi pada seseorang.
- b. Perilaku afektif yang bersifat pada tingkah laku seseorang
- c. Perilaku psikomotor yang terdiri pada bahasa tubuh yang mereka gerakan.
- d. Perilaku berbahasa

2.3 Gadget

2.3.1 Pengertian

Dari Wikipedia yang menjelaskan gadget adalah piranti yang memiliki fitur yang bertujuan kegiatan manusia menjadi efisien. Hal ini sependapat dengan (Iswidharmanjaya & Agency, 2014) gadget adalah perangkat elektronik yang mengedapankan nilai praktis dalam kegiatan seseorang. Gadget memiliki ukuran yang kecil tetapi memiliki fungsi yang amat relative dibutuhkan setiap orang karena praktik untuk digunakan (Anggraini, 2019).

2.3.2 Fungsi gadget

Menurut penjelasan (Anggraini, 2019) ada beberapa fungsi dari gadget adalah sebagai berikut:

a. Akses Informasi

Sebagai alat untuk mencari berbagai hal yang dibutuhkan untuk mencari informasi dengan internet yang sudah biasa diakses.

b. Media Komunikasi

Semua orang dapat berkomunikasi dan saling berhubungan melalui berbagai macam perangkat telekomunikasi seperti laptop, smartphone, dan lain

sebagaiannya. Dapat disimpulkan bahwa gadget ini memiliki fungsi sebagai alat untuk komunikasi.

c. Media Hiburan

Gadget memiliki berbagai fitur-fitur yang membuat seseorang mengurangi rasa jenuh dan bosan sehingga dapat menghibur dirinya.

d. Gaya Hidup

Dijaman modern ini gadget sangat dilirik berbagai tingkatan peminatnya agar mereka dapat update pada lingkungannya.

2.3.3 Jenis Gadget

Ada beberapa jenis gadget menurut (Anggraini, 2019) yaitu sebagai berikut:

a. Tablet

Tablet memiliki ukuran yang besar, sehingga penggunaannya akan merasa puas untuk menggunakan tablet. Dengan fasilitas layar yang lebar.

b. Smartphone atau handphone

⁴⁸ Jenis ini merupakan jenis yang paling sering kita jumpai yang paling populer di semua kalangan tak terkecuali pada anak-anak. Fungsi utama gadget adalah sebagai alat komunikasi yang terus mengalami perbaikan dalam perangkatnya seperti untuk mencari informasi, camera, game, dan masih banyak fungsi lain.

c. Laptop

Laptop juga termasuk dalam jenis gadget, hanya saja memerlukan operating system yang dirancang khusus.

d. Kamera Digital

Kamera ini digunakan seseorang untuk memotret bahkan memvideo sesuatu

yang mereka inginkan.

2.3.4 Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Menurut (Cahyaningsih, et al., 2019) faktor yang mempengaruhi seorang mahasiswa menggunakan gadget yaitu:

- a. faktor internal seperti ketertarikan seseorang untuk menikmati fitur-fitur yang ada dalam gadget mereka. Kebiasaan ini lah yang membuat mereka tidak akan mudah bosan.
- b. Faktor eksternal seperti terpacu pada sekeliling mereka yang juga menggunakannya. Kebanyakan seseorang merasa ingin seperti apa yang mereka lihat dari lingkungannya.

2.3.5 Dampak Penggunaan Gadget

Menurut (Iswidharmanjaya & Agency, 2014) gadget mempunyai beberapa dampak buruk yaitu seperti menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, gangguan tidur, pudarnya kreatifitas dan suka menyendiri. Hasil penelitian dari (Cahyaningsih, et al., 2019) terdapat dampak negatif dan dampak positif dalam penggunaan gadget, ketika seseorang tidak dapat mengontrol dirinya untuk menggunakan gadget tersebut dapat terjadi kesulitan yang dialami individu tersebut bahkan timbul emosi dalam lingkungannya, tetapi ketika seseorang mampu memanfaatkan dengan baik, mereka akan mampu menghasilkan kreativitas yang bisa saja membuat mereka dipandang oleh lingkungannya.

2.3.6 Jenis Perilaku Penggunaan Gadget

Menurut menurut Griffith dalam (Retani, 2016) ada beberapa jenis-jenis perilaku penggunaan gadget sebagai berikut:

a. Saliance

Saliance akan terjadi ketika kegiatan menjadi yang terpenring dalam hidup, sangat difokuskan, menguasai pikiran hingga mentebakkan penyimpaangan pada perasaan, perilaku dan kognitif.

b. Withdrawal (gejala penarikan)

Gejala penarikan merupakan sebuah perasaan yang tidak menyenangkan yang sering terjadi ketika diberikan bahkan berkurang seperti gelisah, gemetar, murung, dan cepat marah.

c. Conflict (Konflik)

Konflik merupakan sesuatu yang terjadi pada individu yang teradiksi dengan orang yang ada disekitarnya, pekerjaan, hobi, minat, kehidupan sosial.

d. Relaps

Relaps ini sering berulang pada penggunaanya meskipun telah diobati selama mungkin.

e. Tolerance

Toleransi ini yang dapat membuat mereka puas dengan apa yang mereka inginkan.

2.3.7 Cara pengukuran

Alat ukur yang dipakai telah dimodif oleh peneliti sebelumnya yang berisi pertanyaan negative dan positif dengan menggunakan skala likert (Saifullah, 2017).

Pertanyaan positif (Favorable) yaitu:

- a. Sangat Setuju = 4
- b. Setuju = 3
- c. Tidak setuju = 2
- d. Sangat Tidak Setuju = 1

Pertanyaan negatif (Unfavorable) yaitu:

- a. Sangat Setuju = 1
- b. Setuju = 2
- c. Tidak setuju = 3
- d. Sangat Tidak Setuju = 4

Interpretasi hasil yang diperoleh adalah:

- a. <42 : Rendah
- b. 42-63 : Sedang
- c. >63 : Tinggi

2.4 Penelitian Terkait

Kajian hasil penelitian terdahulu penting untuk disajikan sebagai bahan pertimbangan dan untuk melihat kekurangan ataupun kelebihan masing-masing. Dengan melihat jurnal sebelumnya yang digunakan untuk membantu penyesuaian pada judul yang diambil peneliti.

Penelitian dari (Lestari & Mantasa, 2017) yang bervariasi ⁶ intensitas bermain game online, tingkat konsentrasi belajar yang sebagai objeknya yaitu mahasiswa di Universitas Malahayati angkatan 2013. Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu kuantitatif dengan crosssectional, dan teknik pada penelitiannya ini menggunakan accidental sampling. Melalui hasil analisis bivariate

yaitu uji korelasi gamma yang dilakukan peneliti, didapatkan nilai p value sebesar 0,000 ($\leq 0,05$) dan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,872 yang mengartika semakin tingginya intensitas dalam menggunakan game online maka akan buruk pula pada tingkat konsentrasi belajar seorang mahasiswa. Sehingga dapat dikatakan ada hubungan yang signifikansi pada kedua variabel.

Penelitian dari (Setyaningsih, 2018) dengan variabel tingkat konsentrasi belajar, strategi pra. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan yang digunakan metode komparatif ini mempunyai populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di SDIT Al Anis dengan umlah 94 orang dan sampel 75 pada siswa dan 44 pada siswi. Pengambilan sampel yaitu yang dengan cluster sampling. Pengumpulan data menggunakan metode angket. Data ini dianalisis dengan rumus uji Mann Whitney U-test, uji tersebut dilakukan karena distribusi datanya tidak normal. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) Tingkat konsentrasi belajar siswa berdasarkan ukuran penerapan strategi sarapan pagi di SDIT Al Anis Kartasura berkategori tinggi dengan jumlah persentase 31,81% dengan rata-rata 144,09. 2) Tingkat konsentrasi belajar siswa berdasarkan ukuran penerapan strategi interaktif di SDIT Al Anis Kartasura berkategori sedang dengan jumlah persentase 22,72% dengan rata-rata 143,4. 3) Hasil komparasi dua kelompok menunjukkan bahwa besar nilai (Zhitung 4,30 > Ztabel 1,96) dengan taraf signifikan 5% maka, ada perbedaan tingkat konsentrasi belajar siswa antara yang diberikan strategi sarapan pagi dengan yang diberi strategi interaktif di kelas

Penelitian dari (Jarmi, 2017) dengan variabel penggunaan gadget, kualitas tidur dengan objek yaitu remaja. Penelitian ini menggunakan deskriptif correlatif dengan desain cross sectional study. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-

siswi SMP Negeri 1 Banda Aceh dengan cara pengambilan proposional random sampling didapatkanlah jumlah sampel 92 orang. Dari dianalisisi menggunakan uji chi-square dengan confidence interval 95% dan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini dari uji statistik diketahui bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadge yaitu mulai dari durasi, waktu dan aktivitas tersebut dengan kualitas tidur.

METODE

3.1 Strategi Pencarian Literature**3.1.1 Framework yang digunakan**

Dalam mencari artikel yang dibutuhkan dalam review ini menggunakan tata cara yaitu *PICOS framework*.

- a. Populasi berisi analisis dari populasi atau masalah yang dibahas
- b. Intervensi berisi tindakan yang memaparkan pelaksanaan pada masyarakat atau perorangan
- c. Komparasi berisi pembandingan lain yang menampilkan penatalaksanaan lain
- d. Outcome berisi hasil dari sesuatu yang dicari atau sesuatu yang ingin diperoleh
- e. Study design berisi desain penelitian yang digunakan untuk mereview

3.1.2 Kata kunci

Didalam pencarian jurnal yang sesuai dengan yang diinginkan menggunakan kata kunci atau *keyword* (AND, OR NOT or AND NOT) yang digunakan untuk menspesifikasikan artikel, sehingga akan lebih efektif dan efisien dalam menentukan artikel tersebut. Dalam literature review ini menggunakan kata kunci yaitu, “*Student OR Teenager*” AND “*Learning Concentration Level*” AND “*Gadget Addiction*”.

¹ 3.1.3 Database atau Search engine

Dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh tidak dari hasil wawancara melainkan didapatkan dari peneliti terdahulu yang relevan. Untuk mendapatkan data-data sekunder yang sesuai dan relevan dicari

¹ melalui *e-resources* Perpunas, Pubmed, Elsevier dan Google scholar.

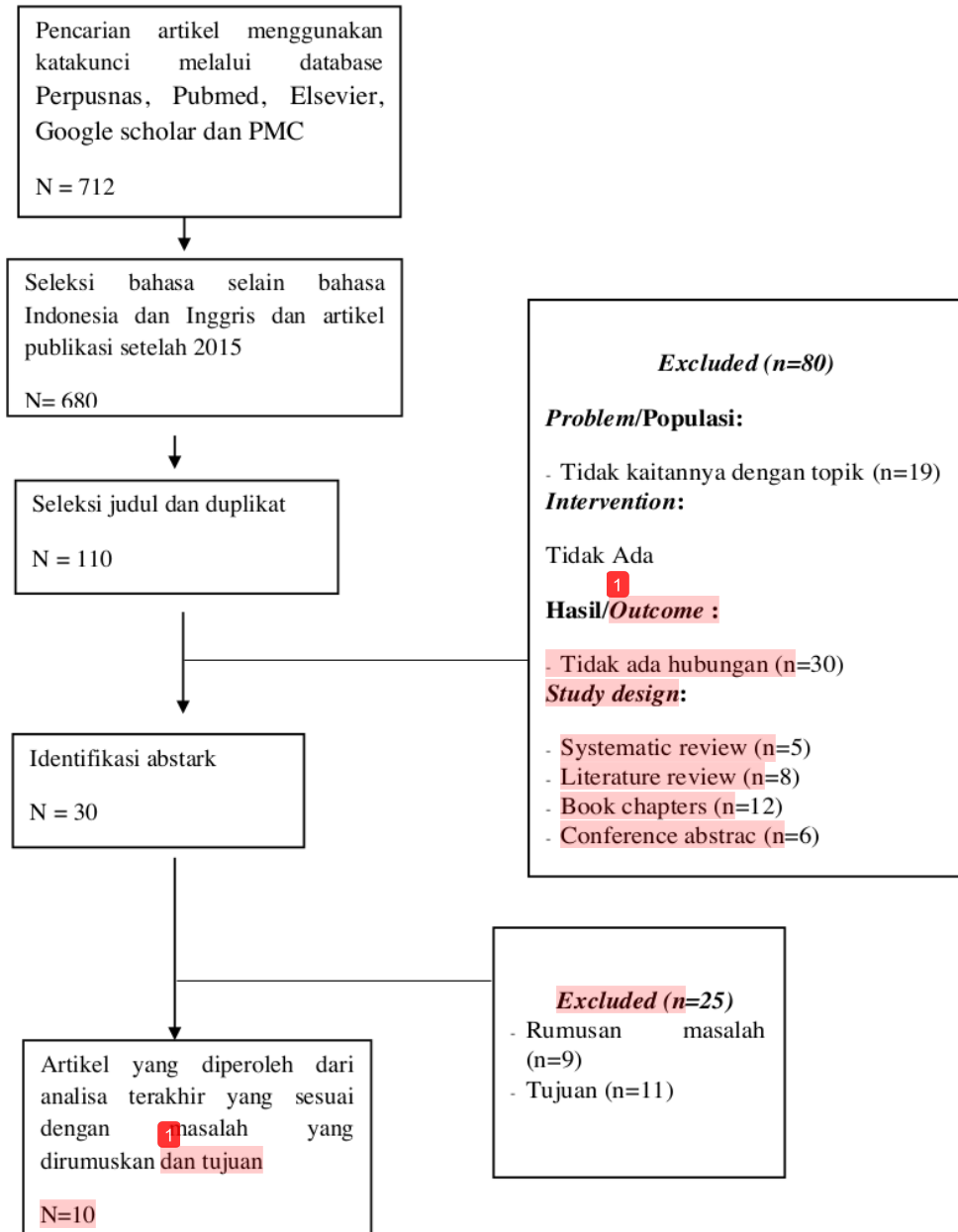
3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Masalah	Artikel yang digunakan merupakan artikel nasional dan internasional yang ada hubungannya dengan topic yang direview yaitu penggunaan gadget dan tingkat konsentrasi belajar	Artikel yang tidak sesuai kriteria inklusi yaitu artikel internasional dan nasional yang tidak ada hubungannya dengan topic pembahasan.
Intervensi	Tidak ada intervensi	Tidak ada intervensi
Pembandingan	Tidak ada faktor yang akan menjadi pembandingan	Tidak ada factor yang akan menjadi pembandingan
Hasil	Adanya atau terdapat hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa ³⁶	Tidak ada atau tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa ³⁶
Study design	<i>Analitik Correlational</i> dan <i>Systematic/Literature Review</i>	<i>Selain Analitik Correlational</i> dan <i>Systematic/Literature Review</i>
Tahun terbitan	Artikel yang terbit atau dipublikasikan setelah tahun 2015	Artikel yang dipublikasikan sebelum tahun 2015
Bahasa yang digunakan	Artikel yang dipakai untuk review yaitu menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris	Artikel yang diluar menggunakan bahasa yang ditentukan pada inklusi yaitu bahasa Indonesia dan Inggris

3.2.1 Hasil pencarian dan seleksi studi

Didasarkan pada pencarian jurnal dengan melalui PMC, *e-resources* Perpusnas, Elsevier, Pubmed, dan Google scholar dengan kata kunci “*Student OR Teenager*” AND “*Learning Concentration*” AND “*Gadget Addiction*” peneliti mendapatkan 812 artikel yang sesuai dengan yang diinginkan berdasarkan kata kunci. Artikel tersebut disaring dan tidak dipakai karena tahun 2015 ke bawah dan menggunakan bahasa diluar dari ketentuan yaitu bahasa Indonesia dan Inggris menjadi 680 artikel. Artikel duplikat dan jurnal yang tidak sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti seperti kriteria inklusi dan eksklusi menjadi 110 artikel. Kemudian dilaksanakan identifikasi abstrak menjadi 30 jurnal dan dianalisa sesuai rumusan masalah dan tujuan lalu didapatkanlah 10 jurnal terakhir dan peneliti review.



Gambar 3.1 Diagram alur review jurnal

3.2.2 Daftar artikel hasil pencarian

Dilakukannya *Literature review* ini dibuat dengan metode naratif yang menggolongkan atau dikelompokkan berdasarkan data hasil ekstraksi yang sesuai dengan hasil yang akan diinginkan sebagai bahan untuk menjawab tujuan penelitian. Artikel yang telah didapatkan yang sudah dipastikan sesuai dengan kriteria yang diinginkan dikumpulkan dan diringkaslah artikel tersebut berdasarkan author, tahun, judul, metode meliputi desain, sampel, variabel, instrumen, analisis, hasil dan database yang digunakan.

1 Tabel 3.2 Daftar artikel hasil pencarian

No.	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian	Database
1.	Sri Maria Puji Lestari dan Aprian Mantasa	2017	Vol : 4 No: 4 hh. 225- 233	6 Hubungan Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013	D: <i>cross sectional</i> S: <i>accidental sampling</i> V: intensitas bermain game online, tingkat konsentrasi belajar I: lembar kuesioner A: <i>uji Korelasi Gamma</i>	Melalui hasil analisis bivariante yaitu uji korelasi gamma yang dilakukan peneliti, didapatkan nilai p value sebesar 0,000 ($\leq 0,05$) dan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,872 yang mengartika semkin tingginya intensitas dalam menggunakan game online maka akan buruk pula pada tingkat konsentrasi belajar seorang mahasiswa. Sehingga dapat dikatakan ada hubungan yang signifikasi pada kedua variabel.	Google Scholar

2.	Panji Wahyu Kuncoro	2018	Vol : 8	<p>39 Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung</p>	<p>D: <i>deskriptif-kuantitatif</i> S: <i>stratified random sampling</i> V: penggunaan smartphone, prestasi belajar I: kuesioner A: <i>analisis deskriptif</i></p>	<p>Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa mahasiswa tersebut dampak positif dari penggunaan smartphone dengan prestasi mereka, hal ini diunjukkan pada pernyataan mereka yang mengatakan sering menggunakan smartphone mereka. Pengendalian ini perlu diperhatikan agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan seperti yang terjadi penggunaan smartphone ketika didalam kelas mereka dan kegiatan copping. Pengendalian ini dapat dilakukan dengan memberikan perintah untuk memnfaatka smartphone mereka untuk tidak mengulangi kegiatan negative tersebut.</p>	Perpusnas (Indonesia OneSearch)
----	---------------------	------	---------	---	---	--	---------------------------------

3.	Intan Fitria	2019	<p>³ Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Man 1 Bengkalis</p>	<p>D: korelasional S: purposive sampling V: intensitas penggunaan gadget, prestasi belajar I: kuesioner A: analisis korelasi Product Moment</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,041 ($p \leq 0,05$) yang berarti hipotesis³ diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa di MAN 1 Bengkalis.</p>	Perpusnas (Indonesia OneSearch)
4.	Eka Putri Savitri	2018	<p>⁵ Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Belajar Konsentrasi Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta</p>	<p>D: Deskriptif Corellation S: random sampling V: penggunaan Gawai, konsentrasi belajar I: kuesioner online A: Kendall Tau</p>	<p>Ada Hubungan penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta dimana hasil ini didapatkan dari analisis Kendall Tau didapatkan nilai $p < 0,001$ ($p < 5\%$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,811 menunjukkan keeratan hubungan</p>	Google Scholar

<p>kuat. Kategori konsentrasi belajar tinggi (68,2%) sedangkan penggunaan gawai rendah (51,8%).</p>				<p>2019</p>	<p>Dwi Setyastuti</p>
<p>Berdasarkan hasil analisis $Y = 4,426 + 0,548 + 0,457$. Berdasarkan analisis ini dapat dikatakan bahwa konsentrasi dalam belajar dipengaruhi kedisiplinan belajar dan penggunaan smartphone.</p> <p>Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) Kedisiplinan Belajar berpengaruh terhadap Konsentrasi Belajar. Hal ini terbukti berdasarkan analisis regresi yang memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,922 > 1,977$ dan nilai signifikan $< 0,05$</p>	<p>D: <i>desain survey</i> S: <i>probability sampling</i> V: konsentrasi belajar, kedisiplinan belajar, penggunaan smartphone I: angket dan dokumentasi A: <i>analisis regresi linier berganda</i></p>	<p>Konsentrasi Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Dan Penggunaan Smartphone Pada Mahasiswa Akuntansi Angkatan 2017 Fkip Ums</p>			<p>Google Scholar</p>

6.	<p>23 Monika Prasad, Basavaraj Patthi, Ashish Singla, Ritu Gupta, Sabyasachi Saha, Jishnu Krishna Kumar, Ravneet Malhi, Venisha Pandita</p>	2017	Vol-11 (2) hh. 34-39	<p>37 Nomophobia: A Cross-sectional Study to Assess Mobile Phone Usage Among Dental Students</p>	<p>D: <i>descriptive cross-sectional study</i> S: <i>Total sampling</i> V: Mobile Phone Usage I: questionnaire A: <i>Kruskal wallis test, Mann-whitney U-test and chi-square test</i></p>	<p>variabel lain yang tidak diteliti.</p> <p>Sekitar 39,5% siswa setuju bahwa mereka mendapat nilai rendah dalam ujian profesional jika mereka menghabiskan lebih banyak waktu di telepon. Jumlah siswa yang sering mengecek telepon genggam selama di kelas atau saat melakukan pekerjaan klinis sebanyak 24,7%. Sebanyak 24,12% siswa ditemukan nomofobia dan berisiko menjadi nomofob adalah 40,97%. Perbedaan yang signifikan secara statistik ditemukan di antara praktinis, klinis, magang, dan pascasarjana mengenai penggunaan dan pengaruh ponsel pada mereka.</p>	Pubmed
----	--	------	----------------------	---	--	---	--------

7.	Bio Lerianza, Deviani Utami, Supriyati, Achmad Farich	2020	Vol. 11 No. 1 hh. 96-102	<p>10 Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran</p>	<p>D: <i>cross sectional</i></p> <p>S: <i>purposive sampling</i></p> <p>V: Intensitas Bermain Game, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar</p> <p>I: kuisisioner intensitas bermain game online dan motivasi belajar</p> <p>A: <i>analisis regresi berganda, uji korelasi spearman</i></p>	<p>35 Hasil uji statistik bivariat korelasi Spearman's didapatkan masing-masing nilai p- value = 0,000 dengan nilai korelasi data yaitu -0,353 pada intensitas bermain game online dan p-value = 0,000 dengan nilai korelasi data yaitu 0,515 pada motivasi belajar.</p>	Perpusnas (Indonesia OneSearch)
8.	Namrata Upadhayay & Sanjeev Guragain	2017	vol. 8 hh. 641-647	<p>8 Internet use and its addiction level in medical students</p>	<p>D: <i>cross-sectional study</i></p> <p>S: <i>convenient sampling technique</i></p> <p>V: Internet use, addiction level</p> <p>I: Questionnaires used in this study were the Internet</p>	<p>Nilai Tes Ketertarikan Internet yang diperoleh siswa berada pada kisaran 11-70. Dari 100 siswa, 21 (laki-laki: 13, perempuan: 8) ditemukan sedikit kecanduan Internet. 79 siswa lainnya adalah pengguna online rata-rata. Tidak ada</p>	Pubmed

					<p>Addiction Test (IAT) scale</p> <p>A: <i>Mann-Whitney U test</i></p>	<p>40 perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan pada tingkat kecanduan (skor). Namun, pria lebih kecanduan dibandingkan wanita. Penggunaan utama Internet adalah untuk mengunduh dan menonton film dan lagu serta untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga (76/100). Beberapa siswa (24/100) menggunakan internet untuk menilai informasi yang membantu mereka dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Beberapa siswa menyebutkan bahwa penggunaan Internet yang berlebihan menyebabkan</p>
--	--	--	--	--	--	---

9.	Asti Hanifah, Efri Widianti, Kumiawan Yudianto	2018	Volume 1 Issue 3 hh. 220- 225	Learning Concentration Level of Students at Faculty of Nursing Universitas Padjadjaran (An Overview Of The Z Generation)	<p>D: <i>descriptive quantitative</i></p> <p>S: <i>proporionate stratified random sampling</i></p> <p>V: Learning Concentration Level</p> <p>I: the learning concentration questionnaire and analyzed descriptively</p> <p>A: <i>univariate analysis and presented in the form of frequency distribution tables</i></p>	<p>jumlah tidur yang tidak mencukupi dan memengaruhi tingkat konsentrasi mereka di kelas selama kuliah.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa 40 siswa (16,7%) memiliki tingkat konsentrasi belajar rendah, 166 siswa (69,2%) dengan tingkat konsentrasi belajar sedang dan 23 siswa (14,2%) dengan tingkat konsentrasi belajar tinggi.</p>	Google Scholar
----	---	------	--	--	--	---	----------------

10.	<p>9 Ahmad Mamoun Rajab, Mohamed Saddik Zaghoul, Saed Enabi, Tawfik Mamoun Rajab, Abdulllah Murhaf Al-Khani, Abdulrahman Basalah, Sara Wafik Alchalati, Joud Enabi, Saadi Aljundi, Syed</p>	2020	<p>9 Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents</p>	<p>D: <i>cross sectional study</i> S: <i>simple random sampling</i> V: Gaming addiction, perceived stress I: The questionnaire inquired Game Addiction Scale (GAS), Perceived Stress Scale (PSS) A: <i>the chi-square test (χ^2)</i></p>	<p>Usia rata-rata peserta adalah 16,1 (SD = 1,6) tahun; 50% adalah perempuan; 64% melaporkan > 3 jam waktu layar harian; 5% kecanduan game; 11,4% mengalami stres tingkat tinggi. Kecanduan game sangat terkait dengan stres dalam analisis yang disesuaikan (OR sedang = 6,7, CI 95% = 2,9-15,5; tinggi OR = 11,9, CI 95% = 4,7-30,1). Selain itu, mereka yang lebih tua, perempuan, memiliki nilai yang buruk, kebiasaan makan yang tidak sehat, gaya hidup yang tidak aktif, dan perokok lebih mungkin mengalami stres yang tinggi.</p>	Elsevier
-----	---	------	--	---	---	----------

Muhammad Baqi Billah, Juliann Saqib, AbdulRahma n AlMazrou, Nazmus Saqiba							
--	--	--	--	--	--	--	--

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Hasil

4.1.1 Karakteristik Umum Literature

Pada bagian ini memuat literature yang telah dipilih untuk digunakan sesuai tujuan yang dinginkan peneliti, memuat daftar rangkuman hasil pada artikel-artikel yang terpilih kemudian disusun kedalam tabel sesuai pada artikelnya (Haryono, et al., 2020).

Tabel 4.1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi

No.	Kategori	f	%
A.	Tahun Publikasi		
1.	2017	3	30
2.	2018	3	30
3.	2019	2	20
4.	2020	2	20
Jumlah		10	100
B.	Desain Penelitian		
1.	Cross sectional	4	40
2.	Deskriptif kualitatif	1	10
3.	Deskriptif korelasi	1	10
4.	Korelasional	1	10
5.	Desain survey	1	10
6.	Deskriptif cross sectional	1	10
7.	Deskriptif kuantitatif	1	10

	Jumlah	10	100
C.	Sampling Penelitian		
1.	<i>Accidental sampling</i>	1	10
2.	<i>Stratified random sampling</i>	2	20
3.	<i>Purposive sampling</i>	2	20
4.	<i>Random sampling</i>	2	20
5.	<i>Probability sampling</i>	1	10
6.	<i>Total sampling</i>	1	10
7.	<i>Convenient sampling technique</i>	1	10
	Jumlah	10	100
E.	Instrumen Penelitian		
1.	Lembar kuesioner	8	80
2.	Angket dan dokumentasi	1	10
3.	Questionnaire and analyzed descriptively	1	10
	Jumlah		
F.	Analisis Statistik Penelitian		
1.	<i>Uji Korelasi Gamma</i>	1	10
2.	<i>Analisis deskriptif</i>	1	10
3.	<i>Analisis korelasi Product Moment</i>	1	10
4.	<i>Kendall tau</i>	1	10
5.	<i>Analisis regresi linier berganda</i>	1	10
6.	<i>Kruskal wallis test, Mann-whitney U-test and chi-square</i>	1	10
7.	<i>Analisis regresi berganda, uji korelasi spearman</i>	1	10
8.	<i>Mann-Whitney U test</i>	1	10

9.	⁸ <i>Univariate analysis and presented in the form of frequency distribution tables</i>	1	10
10.	<i>The chi-square test (χ^2)</i>	1	10
Jumlah		10	100

Berdasarkan dilakukan literature review hampir setengahnya sebesar 30% dipublikasikan pada tahun 2017 dan tahun 2018 dengan hampir setengahnya menggunakan desain penelitian cross sectional sebesar 40%. Penelitian literature review ini sebagian kecil menggunakan teknik stratified random sampling, purposive sampling dan random sampling sebesar 20%, hampir seluruhnya (80%) menggunakan lembar kuesioner dengan sebagian kecil menggunakan masing-masing analisis statistic penelitian yang telah disebutkan pada tabel sebesar 10%.

4.1.2 Karakteristik Penggunaan Gadget Dengan tingkat Konsetrasi Belajar

Tabel 4.2 Karakteristik penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar

No.	Kategori	f	%
A. Jenis Penggunaan gadget			
1.	³ Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar	2	20
2.	³⁴ Nomophobia: A Cross-sectional Study to Assess Mobile Phone Usage Among Dental Students	1	10
3.	⁸ Internet use and its addiction level in medical students	1	10
4.	⁹ Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents	1	10
B. Jenis Tingkat Konsentrasi Belajar			
1.	⁶ Hubungan Intensitas Bermain Game Online	1	10

	Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar		
2.	Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar	1	10
3.	Konsentrasi Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Dan Penggunaan Smartphone	1	10
4.	Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar	1	10
5.	Learning Concentration Level of Students at Faculty of Nursing Universitas Padjadjaran	1	10
Jumlah		10	100

Berdasarkan dilakukannya literature review karakteristik penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar, terdapat masing-masing 5 jurnal pada kategori jenis penggunaan gadget dan 5 jurnal pada kategori jenis tingkat konsentrasi belajar dengan sebagian kecil jenis **hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar** sebesar 20%.

4.2 Analisis Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar

Tabel 4.3 Penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa

No.	Jenis Penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar	Analisis Literature	Sumber Empiris
1.	Hubungan ³ Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar	Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai yang signifikansi artinya hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa ³ ada korelasi yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis. Smartphone memiliki dampak positif dari penggunaan smartphone dengan prestasi mahasiswa Universitas Pasundan, hal ini diunjukkan pada pernyataan mereka yang mengatakan sering menggunakan smarphone mereka sehingga sering terjadi sibuk bermain smarphone didalam kelas mereka dan tak jarang terjadi kegiatan mengcopypaste.	Fitria (2019); Kuncoro (2018) vol : 8
2.	Nomophobia: A ⁴³ Cross-sectional Study to Assess Mobile Phone Usage Among Dental	Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan signifikan secara statistik ditemukan antara praklinis, klinis, magang dan	Prasad (2017) Vol-11 (2) hh. 34-39

	Students	pascasarjana mengenai penggunaan dan efek ponsel pada mereka. Hal ini menunjukkan indikasi yang mengkhawatirkan bahwa mahasiswa telah kecanduan ponsel yang pada akhirnya mempengaruhi kinerja akademik mereka secara negatif.	
3.	8 Internet use and its addiction level in medical students	Penggunaan utama Internet adalah untuk mengunduh dan menonton film dan lagu serta berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Beberapa siswa menggunakan Internet untuk menilai informasi yang membantu mereka dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran mereka. Beberapa siswa menyebutkan bahwa terlalu sering menggunakan Internet menyebabkan kurang tidur dan mempengaruhi tingkat konsentrasi mereka di kelas selama kuliah.	Upadhayay dan Guragain (2017) vol. 8 hh. 641-647
4.	9 Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents	Kecanduan game sangat terkait dengan stres dalam analisis yang disesuaikan dan mereka yang lebih tua, perempuan, memiliki nilai buruk, kebiasaan diet yang tidak sehat, gaya hidup tidak aktif, dan merokok lebih mungkin	Rajab, dkk (2020)

		mengalami stres tinggi.	
5.	6 Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa	Melalui hasil analisis bivariante dan nilai koefisien korelasi dinyatakan bahwa intensitas penggunaan game online yang tinggi dapat menyebabkan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa yang menjadi rendah dan begitupun sebaliknya.	Lestari dan Mantasa (2017) Vol. 4 No. 4 hh. 225-233
6.	Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar	Hasil analisis Kendall Tau menyatakan ada hubungan yang erat kaitannya pada kategori penggunaan gawai yang rendah mahasiswa dengan kategori konsentrasi belajar yang tinggi.	Savitri (2018)
7.	2 Konsentrasi Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Dan Penggunaan Smartphone	Berdasarkan analisis yang digunakan pada penelitian ini didapatkan hasil dan bisa disimpulkan bahwa (1) 2 Kedisiplinan Belajar berpengaruh terhadap Konsentrasi Belajar. (2) Penggunaan Smartphone berpengaruh terhadap Konsentrasi Belajar. (3) Kedisiplinan Belajar dan Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar.	Setyastuti (2019)

8.	¹⁰ Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar	Hasil uji statistik bivariat korelasi Spearman's dinyatakan ⁶ bahwa terdapat hubungan yang bermakna pada intensitas bermain game online pada mahasiswa dengan prestasi belajar mahasiswa itu sendiri yaitu Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2018.	Leriaza (2020) Vol. 11 No. 1 hh. 96-102
9.	Learning Concentration Level of Students at Faculty of Nursing Universitas Padjadjaran	Berdasarkan hasil penelitian ini sebagian besar mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran memiliki tingkat konsentrasi belajar sedang.	Hanifah, Widianti & Yudianto (2018) vol. 1 Issue 3 hh. 220-225

Berdasarkan hasil analisis literature review terdapat 10 jurnal yang dinyatakan Ha atau hipotesis alternatifnya diterima. Dimana dari jurnal diatas menyatakan bahwa mahasiswa menggunakan gadget untuk menggunakan fitur atau fungsi gadget itu sendiri, seperti game online dan internet. Hal inilah yang membuat mereka sibuk bermain gadget pada saat didalam kelas, mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, bahkan tidak jarang mereka dapat stress yang tinggi dari kecanduan tersebut. Dari akibat tersebut membuat mahasiswa tidak mampu berkonsentrasi pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Analisis Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa

Berdasarkan dari 10 jurnal yang berisi 5 jurnal pada kategori jenis penggunaan gadget dan 5 jurnal pada kategori jenis tingkat konsentrasi belajar. Mahasiswa menggunakan gadget untuk menggunakan fitur atau fungsi gadget itu sendiri, seperti game online, internet dan komunikasi lain yang dapat berhubungan langsung dengan seseorang dari jarak yang berbeda. Bahkan mahasiswa menggunakan gadget tersebut lebih dari 6 jam dalam sehari (Fitria, 2019; Kuncoro, 2018; Prasad, 2017; Upadhayay dan Guragain, 2017; Rajab, et al 2020). Hal inilah yang menghasilkan banyaknya pengaruh negative dari penggunaan tersebut seperti terjadinya kegiatan menjiplak hasil karya orang lain, sibuk bermain gadget pada saat didalam kelas, mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, bahkan tidak jarang mereka dapat stress yang tinggi dari kecanduan tersebut. Dari akibat atau hasil tersebut membuat mahasiswa tidak dapat memusatkan perhatiannya atau pemikirannya pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Tidak jarang diantara mereka mendapatkan nilai yang rendah. Padahal dapat dikatakan bahwa tingkat konsentrasi belajar sangat dibutuhkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan prestasi dalam belajar. (Lestari dan Mantasa, 2017; Savitri, 2018; Setyastuti, 2019; Leriaza, 2020; Hanifah, et.al 2018).

Berdasarkan teori yang ada sebelumnya (Asshiddiqie & Triastuti, 2019) menyatakan penggunaan gadget pada mahasiswa memiliki hubungan terhadap prestasi belajar mahasiswa sendiri. Teori ini sependapat dengan teori dari (Iswidharmanjaya & Agency, 2014) gadget mempunyai beberapa dampak buruk

yaitu seperti menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, gangguan tidur, pudarnya kreatifitas dan suka menyendiri. Tidak hanya itu saja, motivasi sangat diperlukan karena pada teori dari (Haslianti , 2019) menyatakan motivasi dalam belajar dapat mempengaruhi konsentrasi belajar mahasiswa selama didalam kelas. Kecanduan game juga dapat merusak mental seseorang yang membuat mereka mengabaikan tanggung jawab seperti halnya beberapa siswa tidak masuk sekolah atau universitas sehingga kehilangan kinerja, kreativitas dan produktivitas yang baik (KING, 2014).

Berdasarkan fakta dan teori diatas penggunaan gadget yang terlalu berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya terutama pada mahasiswa. Penggunaan ini yang membuat ketergantungan pada mahasiswa untuk terus menggunakan gadget secara bebas terutama pada saat proses pembelajaran didalam kelas yang akan mengakibatkan menurunnya prestasi dalam belajar. Hal inilah yang mengakibatkan mahasiswa tidak dapat memusatkan perhatiannya pada materi pembelajaran dengan kata lain terganggunya tingkat konsentrasi belajar mahasiswa tersebut.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan literature review dari 10 jurnal penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa adanya ³ hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa dimana gadget yang digunakan secara berlebihan dapat membuat mahasiswa menggunakan gadget secara bebas tak terkecuali pada saat pembelajaran didalam kelas. Hal inilah yang menyebabkan mahasiswa tidak mampu memusatkan pemikiran pada materi yang disampaikan.

6.2 Saran

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat mengurangi penggunaan gadget yang terlalu berlebihan, mampu menggunakan gadget sebijak mungkin dalam belajar, dan dapat memusatkan pikiran atau berkonsentrasi dalam proses pembelajaran dikelas.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat memberikan pengajaran yang bervariasi dan menegaskan aturan penggunaan gadget didalam ruang belajar, sehingga mahasiswa dapat terfokus saat pengajaran berlangsung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diperlukan penelitian selanjutnya yang menggunakan hasil dari literature review ini sebagai data atau sumber penelitian, dan dilakukan lebih lanjut dengan penelitian lain berdasarkan dengan berbagai factor yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- ²⁸ Kuncoro, P. W., 2018. Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung. Volume 8.
- ²² Prasad, M. et al., 2017. Nomophobia: A Cross-sectional Study to Assess Mobile Phone Usage Among Dental Students. 11(2), pp. 34-39.
- ³² Rajab, A. M. et al., 2020. Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*.
- Anggraini, E., 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. s.l.:Serayu Publishing.
- Asshiddiqie, J. & Triastuti, N. J., 2019. ³¹ HUBUNGAN TINGKAT STRES, KUALITAS TIDUR, TINGKAT DEPRESI DAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA KEDOKTERAN. pp. 241-251.
- Cahyaningsih, A. A., Ati, N. U. & Abidin, A. Z., 2019. ²⁷ Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya. *Jurnal Respon Publik*, 13(3), pp. 21-29.
- Carsel, . H. S., 2020. *Budaya Akademik Dan Kemahasiswaan*. Ponorogo: UWAIS Inspirasi Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono, 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: ¹³ Rineka cipta.
- Engkoswara, 2012. *Ciri-ciri Siswa yang Dapat Berkonsentrasi Belajar*. [Online] Available at: <http://id.shvoong.com>. [Accessed 22 Maret 2020].
- ³ Fitria, I., 2019. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Man 1 Bengkalis.
- Hanifah, A., Widiyanti, E. & Yudianto, K., 2018. Learning Concentration Level of Students at Faculty of Nursing Universitas (An Overview Of The Z Generation). *JNC*, 1(3).

- ¹² Hartaji, D. A., 2012. *HaMotivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua*. s.l.:Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Haryono, Romli, L. Y. & Indrawati, U., 2020. *Buku Pedoman Penyusunan Literature Review*. Jombang: s.n.
- Haslianti , ³⁰ 2019. PENGARUH KEBISINGAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA DI MTS ANTASARI SAMARINDA. *PSIKOBORNEO*, 7(4), pp. 875-885.
- Ikbal , B., ²⁰ 2017. Pengaruh Senam Otak Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Keperawatan UIN Alauddin makasar. *Jounal Of Islamic Nursing*, Volume 2, pp. 52-59.
- Iswidharmanjaya & Agency, 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bogor: Bisakimia.
- Jahja, Y., 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- James, L. F., ²⁴ 2009. *Deteksi Dini Masalah-Masalah Psikologi Anak*. Yogyakarta: Think.
- Jarmi, A., ⁴ 2017. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja.
- Kemenkes, 2015. *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta: Kemeskes.
- KING, R., 2014. *Gaming Addiction Arsenal*. s.l.:Consumer Oriented Ebooks Publisher.
- Kominfo, 2017. *Survey Penggunaan TIK*. Jakarta: Kominfo.
- Kominfo, 2018. ²⁹ *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak*. [Online] Available at: https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media [Accessed 08 Maret 2020].

- 10
Lerianza, B., Utami, D., Supriyati & Farich, A., 2020. Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), pp. 96-102.
- 6
Lestari, S. M. P. & Mantasa, A., 2017. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 4(4), pp. 225-233.
- 41
Marbun, S., 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- 19
Montag, C. & Reuter, M., 2017. *Internet Addiction neuroscientific approaches and therapeutical implications includong smartphone addiction*. 2nd ed. Germany: Springer International Publishing Switzerland.
- 26
Retani, L. R., 2016. Hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna smartphone di SMPN 10 Tegal.
- 25
Saifullah, M., 2017. Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah Di Upt Sdn Gadingrejo II Pasuruan.
- 5
Savitri, E. P., 2018. Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- 17
Setyaningsih, S., 2018. Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Strategi Pra Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDIT Al Anis Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 13
Setiyorini, E., 2016. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Ners Stikes Patria Husada Blitar. *Jurnal Ners dan Kebidanan*, 3(3), pp. 247-252.
- 2
Setyastuti, D., 2019. Konsentrasi Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Dan Penggunaan Smartphone Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2017 Fkip Ums.
- 21
Siswoyo, d., 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

³⁸ Surya, H., 2015. *Cara Cerdas (Smart) Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Percetakan PT. Gramedia.

⁸ Upadhayay , N. & Guragain, . S., 2017. Internet use and its addiction level in medical students. Volume 8, pp. 641-647.

Yusuf, . S., 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	2%
2	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	es.scribd.com Internet Source	1%
5	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	1%
6	ejournalmalahayati.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
8	www.rsisinternational.org Internet Source	1%

9	onlinelibrary.wiley.com Internet Source	1%
10	kepk.malahayati.ac.id Internet Source	1%
11	jim.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
12	www.jurnalkommas.com Internet Source	1%
13	jnk.phb.ac.id Internet Source	<1%
14	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
15	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	<1%
16	eprints.ung.ac.id Internet Source	<1%
17	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1%
18	pesquisa.bvsalud.org Internet Source	<1%
19	Submitted to Navitas Professional Institute Pty Ltd Student Paper	<1%

20	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%
21	ejournal.unklab.ac.id Internet Source	<1%
22	Submitted to KDU College Sdn Bhd Student Paper	<1%
23	Guan Wang, Ayoung Suh. "Disorder or Driver?", Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '18, 2018 Publication	<1%
24	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
25	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
26	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1%
27	www.coursehero.com Internet Source	<1%
28	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
29	Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama Student Paper	<1%

30 ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id <1 %
Internet Source

31 publikasiilmiah.ums.ac.id:8080 <1 %
Internet Source

32 Submitted to Monash University <1 %
Student Paper

33 repository.ump.ac.id <1 %
Internet Source

34 www.jcdr.net <1 %
Internet Source

35 garuda.ristekbrin.go.id <1 %
Internet Source

36 Medina Azizah. "PENGARUH KEMAJUAN
TEKNOLOGI TERHADAP POLA KOMUNIKASI
MAHASISWA UMM", Jurnal Sosiologi
Nusantara, 2020 <1 %
Publication

37 jcdr.net <1 %
Internet Source

38 eprints.unm.ac.id <1 %
Internet Source

39 repository.unpas.ac.id <1 %
Internet Source

docobook.com

40	Internet Source	<1%
41	evilisaoktaviani.wordpress.com Internet Source	<1%
42	kayacakep.blogspot.com Internet Source	<1%
43	guest.portaportal.com Internet Source	<1%
44	www.scribd.com Internet Source	<1%
45	dokterkonsul.blogspot.com Internet Source	<1%
46	www.obatkuatsexhot.com Internet Source	<1%
47	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	<1%
48	karpetkarakterbogor.wordpress.com Internet Source	<1%
49	repository.usu.ac.id Internet Source	<1%
50	pkmpolapikirremaja.blogspot.com Internet Source	<1%
51	repository.maranatha.edu Internet Source	<1%

52

Ahmad Mamoun Rajab, Mohamed Saddik Zaghloul, Saed Enabi, Tawfik Mamoun Rajab et al. "Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents", Addictive Behaviors Reports, 2020

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off