

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA (LITERATURE REVIEW)

by Devi Putriani

Submission date: 04-Sep-2020 10:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 1379362529

File name: artikel_devi_putriani.docx (2.7M)

Word count: 3803

Character count: 24446

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KONSENTRASI
BELAJAR MAHASISWA
(LITERATURE REVIEW)**

Devi Putri¹, Inayatun Rosyidah², Badri³

^{1 2 3}STIKes Insan Cendekia Medika Jombang

¹email: putriani2@gmail.com ²email: inrosyi@gmail.com

³email: badri.mun@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Di Indonesia penggunaan gadget dikalangan mahasiswa berada diposisi tertinggi. Mahasiswa saat ini banyak menggunakan gadget pada saat proses perkuliahan. Hal ini membuat mahasiswa tidak dapat memusatkan perhatiannya pada materi pembelajaran. **Tujuan:** Menganalisis adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa. **Metode:** Sumber data dilakukan melalui Pubmed, Perpustakaan, Elsevier, PMC dan Google scholar dengan kriteria inklusi yaitu memakai jurnal internasional dan nasional terbitan 5 tahun terakhir yang berbahasa Inggris dan Indonesia dengan study design analitik correlational dan systematic/literature review serta menggunakan istilah dan kata kunci "Student OR Teenager" AND "Learning Concentration Level" AND "Gadget Addiction". **Hasil:** Berdasarkan hasil literature review sebanyak 10 artikel yang terdiri dari 5 artikel jenis penggunaan gadget dan 5 artikel jenis tingkat konsentrasi belajar 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. **Kesimpulan:** Berdasarkan literature review dari 10 jurnal penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa dimana gadget yang digunakan secara berlebihan 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. **Saran:** Mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan sehingga menggunakan gadget sebijak mungkin dalam belajar, dan dapat memusatkan pikiran.

Kata kunci: penggunaan gadget, tingkat konsentrasi belajar, mahasiswa

**GADGET ADDICTION RELATIONSHIP WITH THE LEVEL OF STUDENT
LEARNING CONCENTRATION
(LITERATURE REVIEW)**

ABSTRACT

Introduction: In Indonesia, the use of gadgets among students is in the highest position. Today's students use a lot of gadgets during the lecture process. This makes students unable to focus on learning material. **Objective:** To analyze the relationship between the use of gadgets and the concentration level of student learning. **Methods:** Data sources were conducted through Pubmed, National Library, Elsevier, PMC and Google scholar with inclusion criteria, namely using international and national journals published in the last 5 years in English and Indonesian with correlational analytic design study and systematic / literature review and using terms and keywords "Student OR Teenager" AND "Learning Concentration Level" AND "Gadget Addiction". **Results:** Based on the results of

the literature review, there were 10 articles consisting of 5 articles on the types of gadget use and 5 articles on the level of learning concentration stated that students used gadgets to use the features or functions of the gadget itself, such as online games and the internet. This is what makes them busy playing gadgets while in class, sleepy when learning takes place, sometimes they even get high stress from this addiction. From this effect, students are unable to concentrate on ongoing learning. **Conclusion:** Based on a literature review of 10 research journals, it can be concluded that there is a relationship between the use of gadgets and the level of student learning concentration where excessive use of gadgets makes students use gadgets freely, including when learning in class. This is what causes students to be unable to focus on the material presented. **Suggestion:** Reduce excessive use of gadgets so that you use gadgets as wisely as possible in learning, and can focus your mind.

Key words: *gadget addiction, learning concentration, Students*

PENDAHULUAN

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 terfokus 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 secara efisien dan jangkauan 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

fokus 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 tersebut 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 (SETIYORINI, 2016) 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".

Knopfmacher dalam (Carsel, 2020) mahasiswa merupakan seseorang calon sarjana yang dididik diperguruan tinggi atau setingkatnya dan diharapkan mampu

menjadi calon yang intelektual. 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.

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, sesuai 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 terdaji dalam kehidupan sosial sesuai norma yang ada.

- e. Iron stock Mahasiswa diberika tanggung jawab yang akan meneruskan perjuangan yang terdahulu, dengan kemampuan yang mereka miliki berdasarkan pengalaman dan ataupun dalam dunia pendidikan yang mereka tekuni.

Konsentrasi belajar yaitu kemampuan individu dalam melakukan kegiatan memfokuskan pandangan dalam pikiran untuk mendapatkan hasil dari isi atau tujuan dari pelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Menurut (Slameto, 2015) juga sering dialami seseorang sulit dapam 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) factor yang mempengaruhi konsentrasi belajar dibedakan menjadi factor eksternal dan factor internal.

1. Faktor eksternall adalah factor ini diawali dari luar diri seseorang seperti pada kondisi lingkungan seseorang, yang dapat didengar, dapat dilihat dan dapat dihurup. Ketika hal ini terdapat pada seseorang maka proses dalam fokus pada pembelajaran akan terganggu.
2. Faktor Internal yaitu terdiri pada faktos psikis dan fisik seseorang, yaitu:
 - a) Gangguan pada jasmani seseorang.
 - b) Muncul perasaan yang negative pada sesuatu yang mereka fikirkan.
 - 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 unruk nyaman pada belajarnya.

Gadget memiliki ukuran yang kecil tetapi

memiliki fusngi yang amat relative dibutuhkan setiap orang karena praktik untuk digunakan (Anggraini, 2019). Menurut (Cahyaningsih, et al., 2019) faktoryang 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. Factor eksternal seperti terpacu pada sekeliling mereka yang juga menggunakannya. Kebanyak seseorang merasa ingin seperti apa yang mereka lihat dari lingkunganya.

Menurut (Iswidharmanjaya & Agency, 2014) gadget mempunyai beberapa dampak buruk yaitu seperti menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, gangguan tidur, pudarnya kratifitas 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 mampi menghasilkan kreativitas yang bisa saja membuat merek dipandang oleh lingkungannya.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Literature review ini menggunakan 10 artikel yang didapatkan dari pencarian sistematis database , e-resources perpunas, elsevier, pubmed, pmc dan google scholar yang diterbitkan pada tahun 2015-2020. Jurnal hasil dari screening ini telah sesuai dengan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi dimana artikel ini merupakan hasil dari perlitian dengan data primer.

Framework yang digunakan

Dalam mencari artikel yang dibutuhkan dalam review ini menggunakan tata cara yaitu PICOS framework, dimana berisi sebagai berikut:

- 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

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 atikel tersebut. Dalam literature review ini menggunakan kaca kunci yaitu, “Student OR Teenager” AND “Learning Concentration” AND “Gadget Addiction”.

1 Database atau Search Engine

Dalam literature review 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 melalui e-resources Perpusnas, Pubmed, Elsevier dan Google scholar.

Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Masalah	Artikel yang digunakan merupakan artikel nasional dan internasional yang ada hubungannya	Artikel yang tidak sesuai kriteria inklusi yaitu artikel internasional dan nasional yang tidak

	dengan topic yang direview yaitu penggunaan gadget dan tingkat konsentrasi belajar	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	13anya atau terdapat hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa	Tidak ada 43, tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa
Study design	Analitik Correlational dan Systematic/Literature Review	Selain Analitik Correlational dan Systematic/Literature Review
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

Sumber. Data Sekunder Tahun 2015-2020.

Hasil pencarian dan seleksi studi

No.	Tahun	Peneliti	Metode	Desain	Populasi	Sampel	Analisis
1	2015	Devi, Chani, Supriat, Achmad, Farid	Y11.1	Desain dan Metode Belajar dengan Pendekatan Matematika Realistik	100	100	Analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi dilakukan dengan cara: 1. Menentukan kata kunci, 2. Menentukan kode, 3. Mengelompokkan data ke dalam kategori, 4. Menganalisis kategori, 5. Menyimpulkan hasil penelitian.
2	2017	Yusuf, Hidayat, Sugiarto, Gungur	Y11.1	Desain dan Metode Belajar dengan Pendekatan Matematika Realistik	100	100	Analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi dilakukan dengan cara: 1. Menentukan kata kunci, 2. Menentukan kode, 3. Mengelompokkan data ke dalam kategori, 4. Menganalisis kategori, 5. Menyimpulkan hasil penelitian.
3	2018	Edi, Hidayat, Eka, Yuliana, Eka, Yuliana, Yuliana	Y11.1	Desain dan Metode Belajar dengan Pendekatan Matematika Realistik	100	100	Analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi dilakukan dengan cara: 1. Menentukan kata kunci, 2. Menentukan kode, 3. Mengelompokkan data ke dalam kategori, 4. Menganalisis kategori, 5. Menyimpulkan hasil penelitian.
4	2020	Rahmawati, et al.	Y11.1	Desain dan Metode Belajar dengan Pendekatan Matematika Realistik	100	100	Analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi dilakukan dengan cara: 1. Menentukan kata kunci, 2. Menentukan kode, 3. Mengelompokkan data ke dalam kategori, 4. Menganalisis kategori, 5. Menyimpulkan hasil penelitian.

Sumber. Data Sekunder Tahun 2015-2020.

Variabel pada literature review ini yaitu variabel independen adalah penggunaan gadget sedangkan variabel dependen dalam literature review ini adalah tingkat konsentrasi belajar.

HASIL

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

Tabel 3. 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.	Accidental sampling	1	10
2.	Stratified random sampling	2	20
3.	Purposive sampling	2	20
4.	Random sampling	2	20
5.	Probability sampling	1	10
6.	Total sampling	1	10
7.	Convenient sampling technique	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		10	100
F. Analisis Statistik Penelitian			
1.	Uji Korelasi Gamma	1	10
2.	Analisis deskriptif	1	10
3.	Analisis korelasi Product Moment	1	10
4.	Kendall tau	1	10
5.	Analisis regresi linier berganda	1	10
6.	Kruskal wallis test, Mann-whitney U-test and chi-square	1	10
7.	Analisis regresi berganda, uji korelasi spearman	1	10
8.	Mann-Whitney U test	1	10

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

Sumber. Data Sekunder tahun 2015-2020

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%.

Tabel 4. Karakteristik penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar

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

	Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar		
5.	Learning Concentration Level of Students at Faculty of Nursing Universitas Padjadjaran	1	10
Jumlah		10	100

Sumber. Data Sekunder tahun 2015-2020.

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%.

Tabel 5. Penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa

No.	Jenis Penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar	Analisis Literature	Sumber Empiris
1.	Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar	Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai yang signifikan artinya hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa 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 smartphone didalam kelas mereka dan tak jarang terjadi kegiatan mengcopypaste.	Fitria (2019); Kuncoro (2018) vol : 8
2.	Nomophobia: A Cross-sectional Study to Assess Mobile Phone Usage Among Dental Students	Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan signifikan secara statistik ditemukan antara praktimis, klinis, magang dan 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.	Prasad (2017) Vol-11 (2) h. 34-39
3.	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.	Upadhyay dan Guragain (2017) vol. 8 h. 641-647

4.	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 mengalami stres tinggi.	Rajab, dkk (2020)
5.	Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa	Melalui hasil analisis bivariate 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 h. 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.	Konsentrasi Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Dan Penggunaan Smartphone	Berdasarkan analisis yang digunakan pada penelitian ini didapatkan hasil dan bisa disimpulkan bahwa (1) Kedisiplinan Belajar berpengaruh terhadap Konsentrasi Belajar. (2) Penggunaan Smartphone berpengaruh terhadap Konsentrasi Belajar. (3) Kedisiplinan Belajar dan Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar.	Setyatuti (2019)
8.	Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar	Hasil uji statistik bivariate korelasi Spearman's dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna pada intensitas bermain game online pada mahasiswa dengan prestasi belajar mahasiswa itu sendiri yaitu Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Mahahayati Angkatan 2018.	Lerianza (2020) Vol. 11 No. 1 h. 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.	Hamidah, Widiana & Yudianto (2018) vol. 1 Issue 3 h. 220-225

Sumber. Data Sekunder tahun 2015-2020.

Berdasarkan hasil analisis literature review pada tabel diatas, 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.

PEMBAHASAN

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.

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.

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 penggunaannya 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.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan literature review dari 10 jurnal penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa adanya 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.

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.

KEPUSTAKAAN

- Anggraini, E., 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. s.l.:Serayu Publishing.
- Asshidiqie, J. & Triastuti, N. J., 2019. **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. **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: Rineka cipta.
- Engkoswara, 2012. **Ciri-ciri Siswa yang Dapat Berkonsentrasi Belajar**. [Online]

Available at: <http://id.shvoong.com>.
[Accessed 22 Maret 2020].

- Haryono, Romli, L. Y. & Indrawati, U., 2020. *Buku Pedoman Penyusunan Literature Review*. Jombang: s.n.
- Haslianti, 2019. PENGARUH KEBISINGAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA DI MTS ANTASARI SAMARINDA. *PSIKOBORNEO*, 7(4), pp. 875-885.
- Ikbal, B., 2017. Pengaruh Senam Otak Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Keperawatan UIN Alauddin makasar. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(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., 2009. *Deteksi Dini Masalah-Masalah Psikologi Anak*. Yogyakarta: Think.
- Jarmi, A., 2017. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja.
- KOMINFO, 2017. *Survey Penggunaan TIK*. Jakarta: KOMINFO.
- KOMINFO, 2018. [Online] Available at: [Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia](https://kominformedia.go.id), 2018, Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak, dilihat pada tanggal 08 Maret 2020, https://kominformedia.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media [Accessed 08 Maret 2020].
- 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.
- Retani, L. R., 2016. Hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna smartphone di SMPN 10 Tegal.
- Setiyorini, E., 2016. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Ners Stikes Patria Husada Blitar. *Jurnal Ners dan Kebidanan*, 3(3), pp. 247-252.
- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surya, H., 2015. *Cara Cerdas (Smart) Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Percetakan PT. Gramedia.

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA (LITERATURE REVIEW)

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	1%
2	jnk.phb.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	ejournalmalahayati.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%
7	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1%
8	www.coursehero.com Internet Source	<1%

9	Submitted to Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Student Paper	<1%
10	ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id Internet Source	<1%
11	publikasiilmiah.ums.ac.id:8080 Internet Source	<1%
12	jcdr.net Internet Source	<1%
13	Sri Yekti Widadi, Inge Ajeng Pramudita. "Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphone di SMP Negeri 4 Garut", Jurnal Keperawatan Silampari, 2018 Publication	<1%
14	pesquisa.bvsalud.org Internet Source	<1%
15	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
16	kepk.malahayati.ac.id Internet Source	<1%
17	etd.eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%
18	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1%

19

agamaslapur2.blogspot.com

Internet Source

<1%

20

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1%

21

es.scribd.com

Internet Source

<1%

22

ibecs.isciii.es

Internet Source

<1%

23

www.reportworld.co.kr

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off