

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA SEKOLAH TINGGI EKONOMI BALIKPAPAN

Nailah Nur Afiifah¹, Meica Arthamivera², Putri Sekar Mardianto³,
Ramadhani⁴, Rahmah⁵, Anhar⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia
Email: anhar@stiebalikpapan.ac.id

Article History

Received: 08-10-2025

Revision: 18-08-2025

Accepted: 20-09-2025

Published: 22-10-2025

Abstract. This study aims to determine the impact of gadget use on the learning concentration of students at the Balikpapan College of Economics. The research method used is quantitative with a survey design. The sample consisted of 150 students selected by purposive sampling from various departments. The research instrument was a questionnaire that measured the intensity of gadget use, types of gadget activities (academic and non-academic), and level of learning concentration. Data analysis was performed using multiple linear regression. The research instrument was a questionnaire that measured the intensity of gadget use, types of gadget activities (academic and non-academic), and the level of concentration in learning. Data analysis was performed using multiple linear regression and Pearson Product Moment's correlation. The results of the study showed that there was a significant negative effect between on-academic gadget use and concentration in learning. Conversely, the use of gadgets for academic purposes showed a positive correlation, although the effect was weaker than the negative effect of non-academic use. It is recommended that students manage their gadget usage time and that educational institutions provide education on effective gadget usage so that learning concentration can be improved.

Keywords: Gadgets, Study Concentration, Students, Academic Usage, Non-Academic Usage

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar mahasiswa di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain survei. Sampel terdiri dari 150 mahasiswa yang dipilih secara *purposive sampling* dari berbagai jurusan. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang mengukur intensitas penggunaan gadget, jenis aktivitas gadget (akademik dan non-akademik), dan tingkat konsentrasi belajar. Analisis data dilakukan melalui regresi linier berganda dan korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara penggunaan gadget non-akademik terhadap konsentrasi belajar. Sebaliknya, penggunaan gadget untuk keperluan akademik menunjukkan korelasi positif, meskipun efeknya lebih lemah dibandingkan efek negatif penggunaan non-akademik. Disarankan agar mahasiswa mengelola waktu penggunaan gadget serta institusi pendidikan memberikan edukasi tentang penggunaan gadget yang efektif agar konsentrasi belajar dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Gadget, Konsentrasi Belajar, Mahasiswa, Penggunaan Akademik, Penggunaan Non-Akademik

How to Cite: Afiifah, N. N., Arthamivera, N., Mardianto, P. S., Ramadhani., Rahmah., & Anhar. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Ekonomi Balikpapan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9976-9983. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4340>

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan teknologi digital di berbagai jenjang, termasuk pendidikan dasar dan tinggi. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2023), sekitar 85% anak berusia 6–17 tahun di Indonesia telah memiliki akses internet, dan 93% di antaranya menggunakan gawai sebagai sarana utama untuk berinteraksi di dunia digital. Kondisi ini menandai meningkatnya keterpaparan generasi muda terhadap teknologi, namun juga menimbulkan paradoks. Di satu sisi, penggunaan gadget berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan literasi digital siswa. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, menurunnya interaksi sosial, hingga gangguan kesehatan fisik dan mental (Rahmayani & Suriani, 2025; Naimah et al., 2024).

Di Kota Balikpapan, pemerintah daerah telah meluncurkan inisiatif digitalisasi pendidikan melalui program Kawasan Sekolah Rujukan Google (KSRG) yang melibatkan lima sekolah percontohan, termasuk Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan (Mediakaltim.com, 2025). Program ini diharapkan mampu memperkuat kompetensi literasi digital peserta didik melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, hingga kini belum banyak penelitian yang menelaah secara mendalam bagaimana penggunaan gadget berkontribusi terhadap pembentukan kemampuan literasi digital mahasiswa, khususnya di konteks pendidikan tinggi lokal seperti Balikpapan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital memiliki dampak yang kompleks terhadap dunia pendidikan. Hariyasasti (2025) menegaskan pentingnya literasi teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan interaksi pembelajaran yang efektif sekaligus memperkuat etika digital. Sementara itu, Atmojo dan Wardana (2025) menemukan bahwa integrasi teknologi digital dapat meningkatkan literasi sains mahasiswa, sedangkan studi Universitas Mulia (2025) di Balikpapan Selatan mengidentifikasi adanya kesenjangan literasi digital di kalangan mahasiswa perguruan tinggi. Meski demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek teknis penggunaan teknologi atau efektivitas media digital dalam pembelajaran, tanpa membahas secara mendalam bagaimana praktik penggunaan gadget membentuk kemampuan literasi digital mahasiswa dalam konteks sosio-kultural lokal.

Kesenjangan penelitian ini penting untuk ditelaah karena literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis dalam menilai, memanfaatkan, berbagi, dan menciptakan informasi digital secara etis dan bertanggung jawab (Gilster, 1997). Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan utama: bagaimana dinamika penggunaan gadget memengaruhi

perkembangan literasi digital mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan dalam konteks pembelajaran formal dan informal? Secara lebih spesifik, penelitian ini mengeksplorasi pola penggunaan gadget mahasiswa, persepsi berbagai pihak terkait dampaknya terhadap literasi digital, serta faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi hubungan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan literasi digital mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan melalui pendekatan kualitatif interpretatif yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap makna dan pengalaman penggunaannya. Secara teoritis, penelitian ini mengacu pada *Digital Literacy Framework* dari Gilster (1997), diperkuat oleh konsep *Technological Literacy* dari Eisenberg dan Johnson (2002), serta teori *Uses and Gratification* oleh Katz dan Blumler (1974) untuk memahami motivasi dan pola penggunaan gadget mahasiswa dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan literasi digital mahasiswa di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan (Stake, 1995; Creswell & Poth, 2018). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena dalam konteks aslinya melalui pengalaman subjektif partisipan. Partisipan dipilih secara *purposive sampling*, terdiri atas 20 orang yang mencakup mahasiswa semester 1–3 dengan durasi penggunaan gadget 4–7 jam per hari, dosen yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dan kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan. Data dikumpulkan melalui triangulasi metode, meliputi: (1) observasi partisipan terstruktur selama delapan minggu untuk mengamati pola penggunaan gadget dan aktivitas literasi digital, menggunakan panduan yang dikembangkan dari kerangka Eshet-Alkalai (2004); (2) wawancara mendalam semi-terstruktur; dan (3) analisis dokumen pendukung seperti catatan pembelajaran dan kebijakan institusi.

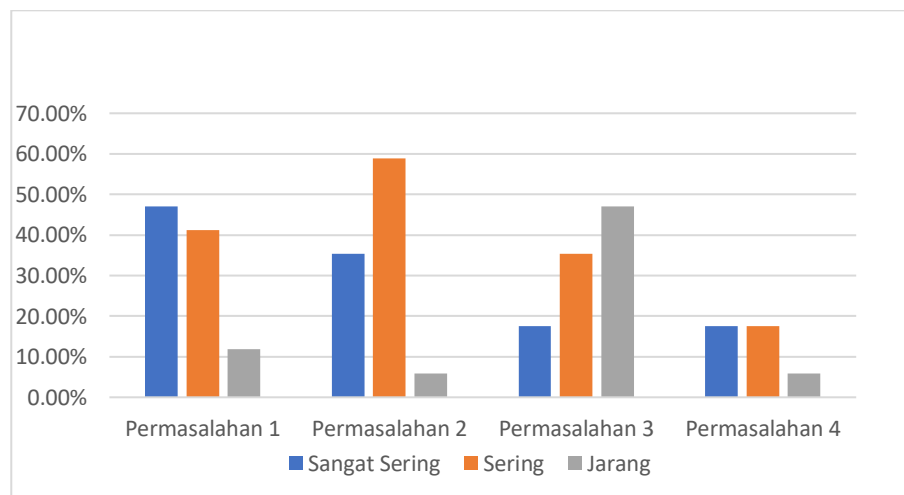
Data dianalisis dengan analisis tematik induktif-deduktif (Braun & Clarke, 2006) melalui tahap pengkodean, pencarian tema, peninjauan, dan interpretasi. Proses analisis dibantu oleh NVivo 12 untuk pengelolaan data dan pengembangan codebook berdasarkan konstruk teoretis TAM dan komponen literasi digital Gilster. Validitas penelitian dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, member checking dengan 25% partisipan, serta peer debriefing bersama ahli teknologi pendidikan. Reliabilitas diperkuat dengan audit trail, uji kesesuaian antarpemeliti (Cohen's Kappa > 0,80), dan penyajian thick description untuk mendukung transferabilitas temuan. Penelitian ini juga telah memperoleh persetujuan etik dari komite etik universitas

(nomor protokol ETH-2025-SD-001) dan melibatkan informed consent dari seluruh partisipan (Creswell & Poth, 2018; Stake, 2006).

HASIL

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dokumentasi, serta penyebaran kuesioner secara daring melalui Google Form, diperoleh sejumlah temuan penting yang berkaitan dengan pola penggunaan gadget oleh mahasiswa/i STIE Balikpapan.

Temuan-temuan tersebut menjadi dasar untuk memahami sejauh mana intensitas dan dampak penggunaan gadget dalam kehidupan akademik maupun non-akademik mahasiswa. Berikut merupakan hasil dari data-data yang telah di kumpulkan :



Gambar 1. Data rata-rata penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil analisis diagram batang diatas, Sebagian besar responden atau peserta menggunakan *gadget* dengan durasi rata rata sekitar 4 hingga 7 jam per hari. Ada juga responden yang menghabiskan waktu lebih dari 7 jam per hari untuk menggunakan gadget. Sementara itu, sebagian lainnya tercatat menggunakan gadget selama 2 hingga 4 jam per hari. Mayoritas responden menyatakan sangat sering menggunakan *gadget* untuk menunjang kegiatan kuliah, sedangkan sebagian lainnya menyatakan sering dan hanya sedikit yang jarang menggunakannya. Dalam konteks hiburan seperti bermain *game*, menonton film, atau menggunakan media sosial, sebagian besar responden mengaku sering melakukannya, diikuti dengan yang sangat sering, sementara hanya sedikit yang jarang. Ketika sedang belajar atau mengerjakan tugas, sebagian besar responden jarang mengecek *gadget*, diikuti oleh yang sering, dan hanya sebagian kecil yang sangat sering. Adapun terkait distraksi dari notifikasi

gadget saat belajar, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa mereka mudah terdistraksi, sebagian lainnya sangat setuju, ada yang tidak setuju, dan hanya sedikit yang menyatakan sangat tidak setuju.

Berikut merupakan hasil dari data yang telah dikumpulkan mengenai pola penggunaan *gadget*, dampaknya terhadap konsentrasi belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya :

- Pola Penggunaan *Gadget*; Sebagian besar mahasiswa menggunakan gadget rata-rata 6–8 jam per hari. Penggunaan didominasi oleh media sosial (*Instagram, TikTok, WhatsApp*) dan *game online*, sementara pemanfaatan *gadget* untuk keperluan akademik (*e-book, jurnal online, e-learning*) masih relatif rendah.
- Dampak terhadap Konsentrasi Belajar
 - 1) Dampak positif: *Gadget* mendukung proses belajar seperti mencari referensi, mengikuti kelas daring, dan berdiskusi melalui grup *WhatsApp*. Mahasiswa merasa lebih mudah mengakses materi dan meningkatkan literasi digital.
 - 2) Dampak negatif: Mayoritas mahasiswa mengaku sering terdistraksi oleh notifikasi media sosial dan hiburan digital, yang menyebabkan penurunan fokus saat belajar. Beberapa mahasiswa bahkan menunjukkan gejala *procrastination* (menunda belajar) akibat penggunaan gadget berlebihan.

Faktor Kontekstual

Selain temuan utama mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* dan kemampuan literasi digital, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor kontekstual yang berperan sebagai variabel moderasi dalam proses tersebut. Berdasarkan hasil wawancara mendalam, dua faktor dominan yang memengaruhi efektivitas penggunaan gadget adalah kemampuan manajemen waktu dan dukungan lingkungan sosial. Mahasiswa yang memiliki keterampilan manajemen waktu yang baik cenderung mampu menyeimbangkan penggunaan gadget untuk tujuan akademik dan non-akademik, sehingga waktu belajar mereka lebih terstruktur dan produktif. Sebaliknya, mahasiswa yang tidak memiliki kontrol waktu yang kuat lebih mudah terdistraksi oleh konten hiburan digital, yang berdampak pada penurunan fokus belajar. Selain itu, dukungan lingkungan yang meliputi teman sebaya, dosen, dan keluarga juga berperan penting dalam mendorong penggunaan *gadget* secara positif. Lingkungan belajar yang suportif mampu memperkuat motivasi internal mahasiswa untuk menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan literasi digital. Temuan ini sejalan dengan pandangan Bandura (1986) dalam *Social Cognitive Theory* bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri. Dengan

demikian, efektivitas penggunaan gadget tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis pengguna, tetapi juga pada konteks sosial dan regulasi diri yang melingkupinya.

DISKUSI

Temuan ini mengonfirmasi penelitian Putra & Putri (2021) serta Yuliana (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dua sisi: mendukung proses pembelajaran namun juga berpotensi menurunkan konsentrasi bila digunakan secara berlebihan untuk aktivitas non-akademik. Penggunaan *gadget* untuk tujuan akademik sejalan dengan *Technology Acceptance Model (TAM)* Davis (1985), di mana mahasiswa menilai *gadget* bermanfaat (*perceived usefulness*) dan mudah digunakan (*perceived ease of use*), sehingga meningkatkan intensitas penggunaannya. Namun, sesuai teori *Uses and Gratifications* Katz & Blumler (1974), sebagian mahasiswa lebih terdorong menggunakan gadget untuk hiburan dan interaksi sosial daripada untuk belajar, sehingga konsentrasinya menurun. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital mahasiswa masih bervariasi. Mahasiswa dengan literasi digital tinggi mampu menyaring informasi dan mengelola waktu penggunaan gadget lebih baik, sedangkan mahasiswa dengan literasi digital rendah lebih rentan terhadap distraksi. Hal ini sejalan dengan studi Hidayati (2019) dan Dewi (2022) yang menekankan pentingnya pendampingan penggunaan *gadget* secara terarah.

Secara praktis, hasil penelitian ini menegaskan perlunya strategi manajemen waktu serta edukasi literasi digital agar *gadget* benar-benar menjadi alat pendukung pembelajaran, bukan penghalang konsentrasi. Institusi pendidikan dapat merancang kebijakan penggunaan *gadget* yang terarah melalui integrasi teknologi pembelajaran (LMS, *e-book*, forum diskusi *online*), sementara mahasiswa perlu dilatih untuk mengontrol diri dalam menggunakan media sosial atau hiburan digital selama jam belajar. Temuan ini semakin menguatkan hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra & Putri (2021) serta Yuliana (2020), yang menyoroti bahwa penggunaan *gadget* membawa dua dampak berbeda dalam konteks pembelajaran. Di satu sisi, gadget menjadi alat yang mendukung efektivitas belajar karena kemampuannya menyediakan akses cepat terhadap sumber belajar dan memfasilitasi komunikasi akademik. Namun, di sisi lain, pemanfaatan *gadget* yang berlebihan, terutama untuk aktivitas yang tidak terkait akademik seperti media sosial dan hiburan, berpotensi mengganggu konsentrasi mahasiswa selama proses belajar berlangsung.

Lebih jauh lagi, variabilitas dalam literasi digital antar mahasiswa turut memengaruhi efektivitas penggunaan gadget dalam pembelajaran. Mahasiswa dengan tingkat literasi digital yang baik tidak hanya mampu memilah informasi secara kritis tetapi juga mengatur penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu proses belajar mereka. Sebaliknya, mahasiswa yang literasi digitalnya rendah lebih mudah terdistraksi dan sulit mengendalikan waktu pemakaian *gadget*, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, intervensi berupa pelatihan literasi digital dan manajemen waktu sangat penting untuk memaksimalkan potensi *gadget* sebagai alat pembelajaran serta meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan memiliki dua sisi yang saling berlawanan terhadap konsentrasi belajar. Di satu sisi, penggunaan gadget untuk kepentingan akademik—seperti mencari referensi, mengikuti kelas daring, serta berdiskusi melalui platform digital—berdampak positif karena mempermudah akses informasi dan meningkatkan literasi digital. Namun, di sisi lain, intensitas penggunaan gadget yang tinggi untuk aktivitas non-akademik, seperti media sosial, hiburan, dan permainan daring, menurunkan fokus dan menghambat efektivitas belajar. Sebagian besar mahasiswa mengaku mudah terdistraksi oleh notifikasi gadget, menunda tugas, dan sulit mempertahankan konsentrasi saat gadget berada di sekitar mereka. Hanya sebagian kecil yang mampu mengatur penggunaan secara bijak tanpa mengganggu proses belajar.

Selain itu, kemampuan manajemen waktu, tingkat literasi digital, dan dukungan lingkungan (teman sebaya, dosen, serta keluarga) terbukti berperan sebagai faktor kontekstual yang memoderasi pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar. Mahasiswa yang memiliki disiplin diri dan literasi digital yang baik lebih mampu menjadikan gadget sebagai sarana produktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama antara mahasiswa dan institusi pendidikan untuk membangun kesadaran dan kebijakan yang mendukung penggunaan gadget secara bijak melalui edukasi literasi digital dan pelatihan manajemen waktu. Dengan demikian, gadget dapat berfungsi optimal sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganggu konsentrasi akademik.

REFERENSI

- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Davis, F. D. (1985). *A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results*. Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology.
- Dewi, M. A. (2022). Gadget dan implikasinya terhadap proses pembelajaran mahasiswa di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 101–110.
- Hidayati, N. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(2), 55–63.
- Katz, E., & Blumler, J. G. (1974). *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Kholiza, H, N. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar di Kelas 8. Sindoro: Cendikia Pendidikan.
- Putra, A. P., & Putri, N. R. (2021). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–52.
- Putri, R. (2019). Analisis code-switching mahasiswa dalam komunikasi akademik di Universitas Indonesia. *Jurnal Linguistik Terapan Indonesia*, 5(1), 45–56.
- Risa, M., Abdullah, M., Hasan, S.T., & Ahmad. H. M. (2021). Effect Of Social Media Usage On Study Academic Performace. *Bulletin of Businnes and Economics (BBE)*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliana, S. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap prestasi dan konsentrasi belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 12–20.