

## ANALISIS LITERATUR: DAMPAK PENGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR

*Siti Nur Haliza<sup>1</sup>✉, STIT Al-Ibrohimy, Bangkalan*

*Moh. Habibulloh<sup>2</sup>, STIT Al-Ibrohimy, Bangkalan*

*Tutik Irawati<sup>3</sup>, STIT Al-Ibrohimy, Bangkalan*

*Mutmainnah<sup>4</sup>, STIT Al-Ibrohimy, Bangkalan*

*Amina<sup>5</sup>, STIT Al-Ibrohimy, Bangkalan*

*Rahmatullah<sup>6</sup>, STIT Al-Ibrohimy, Bangkalan*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap konsentrasi belajar anak, dengan menyoroti baik dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan literasi digital, mempercepat akses informasi, dan mendukung metode pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, jika tidak dikelola dengan baik, teknologi digital dapat mengganggu konsentrasi belajar, memicu kecanduan perangkat, mengurangi interaksi sosial, serta memperkenalkan konten yang tidak sesuai untuk anak-anak. Faktor-faktor internal, seperti kondisi fisik dan psikologis anak, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, juga memengaruhi konsentrasi mereka. Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat merusak disiplin belajar, mengurangi fokus, dan mempengaruhi karakter anak. Penelitian ini juga mengungkapkan beberapa keterbatasan, seperti kurangnya studi jangka panjang dan minimnya perhatian terhadap faktor sosial-ekonomi serta pengaruh media sosial. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan teknologi digital dalam jangka panjang dan pentingnya peran pengawasan orang tua dan pendidik. Penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan variasi dampak berdasarkan usia, jenis kelamin, dan kondisi sosial ekonomi anak. Untuk memaksimalkan manfaat teknologi digital, dibutuhkan kolaborasi yang efektif antara keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam mendukung konsentrasi belajar anak di sekolah.

*Kata Kunci: Teknologi digital, konsentrasi belajar, peran orang tua, peran guru*

Copyright ©2024 Siti Nur Haliza

✉Corresponding author:

E-mail Address: haliza003@gmail.com

Received 20-11-2024. Accepted 10-12-2024, Published 30-12-2024

## PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial, khususnya bagi anak-anak. Sebagai generasi digital, anak-anak kini menjadi pengguna utama teknologi, didorong oleh kebutuhan untuk belajar, bermain, dan berkomunikasi<sup>1</sup>. Dengan adanya kemajuan infrastruktur, penurunan harga perangkat, serta aplikasi yang dirancang khusus untuk mereka, penetrasi teknologi digital di kalangan anak-anak semakin meluas<sup>2</sup>. Meskipun teknologi menawarkan berbagai manfaat, seperti akses informasi yang lebih cepat dan pembelajaran yang lebih interaktif, dampak terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak-anak juga harus diperhatikan, mengingat tantangan yang muncul seiring dengan penggunaan teknologi yang semakin intens<sup>3</sup>.

Dalam penelitiannya, Greenfield mengungkapkan bahwa teknologi digital dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, terutama bagi anak-anak yang rentan terhadap gangguan konsentrasi akibat overstimulasi dari perangkat digital<sup>4</sup>. Literasi digital kini menjadi kompetensi penting yang perlu diperkenalkan sejak usia dini, karena hal ini dapat memengaruhi kemampuan teknis, keterampilan berpikir kritis, pemahaman etika digital, serta kemampuan anak dalam mengelola penggunaan teknologi dengan bijaksana. Literasi digital yang baik diharapkan dapat membantu anak-anak memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengorbankan perkembangan mereka secara holistik<sup>5</sup>.

Konsentrasi adalah faktor kognitif yang sangat penting dalam proses

---

<sup>1</sup> Sonia Livingstone, & Leslie Haddon. "Anak-anak Online: Peluang dan Risiko bagi Anak-anak". Policy Press.(2009)

<sup>2</sup> Lisa Plowman Judith McPake & Christine Stephen. "Teknologisasi Masa Kanak-Kanak? Anak-Anak Muda dan Teknologi di Rumah." *Children & Society*, vol.24.no.1 (2010).Hal.63-74.

<sup>3</sup> Linda Kirwil. "Mediation Orang Tua terhadap Penggunaan Internet oleh Anak-Anak di Berbagai Negara Eropa." *Journal of Children and Media*, vol.3 no.(4), (2009).hal.394-409.

<sup>4</sup> Patricia M Greenfield. "Pikiran dan Media: Dampak Televisi, Video Game, dan Komputer". Routledge. 2017.hal. 1-320

<sup>5</sup> David Buckingham. "Pendidikan Media: Literasi, Pembelajaran, dan Budaya Kontemporer". Polity Press.(2013).

pembelajaran, karena kemampuan untuk fokus dengan efektif memungkinkan individu untuk memahami, mengolah, dan menyimpan informasi dengan lebih baik<sup>6</sup>. Dalam dunia pendidikan, konsentrasi yang optimal berhubungan langsung dengan prestasi akademik, karena anak yang mampu mempertahankan fokus cenderung menyelesaikan tugas dengan baik dan mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Sebaliknya, gangguan konsentrasi dapat menghambat proses belajar, mengurangi efisiensi waktu, dan berkontribusi pada rendahnya prestasi akademik<sup>7</sup>. Oleh karena itu, menurut Barkley, penting untuk menerapkan strategi yang dapat meningkatkan konsentrasi, seperti manajemen waktu yang efektif, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta pengelolaan stres, yang semuanya sangat berperan dalam mendukung keberhasilan akademik anak<sup>8</sup>.

Untuk memahami dampak penggunaan teknologi digital terhadap konsentrasi belajar anak usia sekolah dasar, diperlukan pendekatan yang mencakup berbagai aspek, termasuk literasi digital, pengelolaan teknologi, serta penerapan strategi untuk meningkatkan konsentrasi selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan teknologi digital dan konsentrasi belajar anak, serta memberikan wawasan mengenai dampaknya terhadap prestasi akademik mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi literatur. Menurut Sugiono studi literatur adalah kegiatan mencari, mengumpulkan, membaca, dan menelaah literature atau pustaka yang relevan dengan topic atau masalah penelitian. Maka dari itu, Penelitian ini memanfaatkan metode studi literatur untuk menemukan sumber-sumber yang

---

<sup>6</sup> Russell A Barkley. *"Mengelola ADHD: Panduan Lengkap dan Otoritatif untuk Orang Tua"*.( The Guilford Press.Edisi ke-3).2014.

<sup>7</sup> Barry J Zimmerman. & Dale H Schunk. *"Pembelajaran yang Diatur Sendiri dan Prestasi Akademik: Perspektif Teoritis"*. Routledge. 2011. Hal 230

<sup>8</sup> Russell A Barkley. *"Mengelola ADHD: Panduan Lengkap dan Otoritatif untuk Orang Tua"*.( The Guilford Press.Edisi ke-3).2014.

berkaitan dengan judul penelitian. Mulai dari pengumpulan data, seleksi dan klarifikasi sumber data, analisi data, serta menyusun laporan penelitian. Data yang sudah dikumpulkan melalui studi literatur dari berbagai aspek seperti jurnal ilmiah, buku, artikel dan publikasi lainnya.

Setelah data terkumpul, peneliti akan melakukan seleksi dan klasifikasi terhadap sumber data yang relevan, serta mengevaluasi kualitas dan kredibilitasnya. Lalu Proses analisis data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengekstraksi, dan merangkum bebetapa informasi dari sumber-sumber yang relevan, serta membandingkannya dan mengintegrasikan temuan tersebut dari berbagai referensi. Setelah itu, barulah peneliti melakukan penyusunan berdasarkan hasil temuan, kesimpulan, dan rekomendasi mengenai “Dampak Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar”. Meskipun dalam penelitian ini tidak melibatkan observasi secara langsung atau eksperimen, akan tetapi data yang digunakan bersumber dari literatur tertulis, sehingga analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menyaring informasi yang sesuai dari sumber-sumber yang ada

## **HASIL PENELITIAN**

### **Teori Konsentrasi Belajar**

Konsentrasi belajar adalah kemampuan seorang individu untuk memfokuskan perhatian secara penuh pada suatu aktivitas belajar sehingga informasi yang dapat, dapat dipahami dan dikuasai dengan baik. Menurut Slameto konsentrasi belajar adalah kondisi di mana seseorang mampu memusatkan pikiran pada satu tugas tertentu dengan mengabaikan hal-hal yang bisa mengganggu disekitarnya. Karena konsentrasi yang baik sangat di butuhkan untuk keberhasilan belajar, yang mana pada saat itulah bisa memungkinkan seorang siswa mampu memproses informasi secara efektif.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Sumargo Slameto. “*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*”. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta. 2010. (hal. 45-50).

Konsentrasi belajar bisa terganggu akibat adanya faktor didalamnya, baik faktor internal dan eksternal. Yang pertama yaitu faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang mana faktor ini meliputi tentang bagaimana kondisi fisik (kesehatan, kelelahan, gizi) dan kondisi psikologis (motivasi, minat, tingkat kecemasan, dan emosi) yang dimiliki oleh siswa. Yang kedua yaitu faktor eksternal yang mana faktor ini mencakup faktor yang berasal dari luar, baik dari segi lingkungan belajarnya, seperti halnya kebisingan, pencahayaan, suhu ruangan, serta interaksi sosial di kelas dan metode pengajaran yang guru gunakan selama proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Dari berbagai teori yang mendukung dijelaskan bahwa pentingnya sebuah konsentrasi dalam proses pendidikan. Pertama yaitu Teori Pemrosesan Informasi. Di mana disini dijelaskan bahwa konsentrasi memainkan peran yang sangat penting proses pembelajaran, terutama dalam hal menyaring informasi yang relevan untuk diproses didalam memori jangka pendek dan jangka panjang. Didalam Memori jangka pendek informasi yang di dapat akan disimpan untuk sementara waktu yaitu ketika siswa menerima informasi pembelajaran untuk pertama kalinya maka informasi tersebut akan di simpan di sini di memori jangkan pendek. Selanjutnya jika ingin mengingat informasi tersebut dalam kurun waktu yang lebih lama maka informasi tersebut harus diproses lebih lama yaitu dalam memori jangka panjang.<sup>11</sup> Kedua yaitu Teori Beban Kognitif yang dikembangkan oleh Sweller. Sweller mengatakan bahwa otak manusia memiliki kapasitas terbatas untuk memproses informasi. Akan tetapi Jika beban informasi yang didapat terlalu berat, maka konsentrasi akan menurun.<sup>12</sup> Ketiga yaitu teori kebutuhan. Abraham Maslow mengemukakan tentang *hierarik kebutuhan manusia*, yang mana ia menggambarkan tentang runtutan kebutuhan manusia dari yang dasar hingga yang paling tinggi.

---

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Wina Sanjaya. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta: Kencana. (2011).hal. 78-82

<sup>12</sup> John Sweller. "Cognitive load during problem solving". *Cognitive Science*, vol.12no.(2), (1988). 257-285.

Sedangkan Menurut Maslow, kebutuhan manusia terbagi menjadi lima tingkat, pertama yaitu kebutuhan fisiologi, kebutuhan keamanan, kebutuhan social, kebutuhan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi.<sup>13</sup> Untuk konsentrasi pembelajaran yang optimal, Maslow menekankan bahwa kebutuhan dasar seperti rasa aman dan kenyamanan harus terpenuhi karena tanpa adanya rasa nyaman seorang siswa akan sulit untuk memfokuskan diri pada pembelajaran.

### **Penggunaan Teknologi Digital di Kalangan Anak-anak**

Di era yang serba digital ini, anak-anak usia sekolah dasar semakin akrab dengan berbagai teknologi. Dengan berbagai Jenis teknologi digital yang ada dan yang sering digunakan oleh anak-anak, sepertihalnya gadget yaitu ponsel pintar dan tablet, aplikasi pendidikan seperti Ruangguru dan Zenius, serta media sosial seperti YouTube Kids dan TikTok. Aplikasi pendidikan menyediakan konten interaktif yang dirancang untuk memudahkan proses belajar, sementara media sosial digunakan untuk hiburan atau berbagi informasi.

Menurut survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2022, mengatakan bahwa 30% anak usia 5-12 tahun di Indonesia menggunakan internet untuk tujuan pendidikan, sementara untuk 70% lainnya digunakan untuk bermain game dan menonton video. Dengan data ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital dapat mendukung pendidikan, akan tetapi penggunaannya masih lebih dominan untuk hiburan.<sup>14</sup> Penggunaan teknologi digital memberikan manfaat dan tantangan. Dimana disatu sisi, teknologi dapat meningkatkan keterampilan literasi digital, memberikan akses ke informasi, dan mendukung pembelajaran secara interaktif. Namun, tanpa adanya pengawasan yang baik dari orang tua maupun seorang pendidik, maka resiko yang akan didapat adalah anak-anak akan mengalami kecanduan gadget, penurunan interaksi sosial secara langsung, dan paparan konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat

---

<sup>13</sup> Abraham Maslow. "Sebuah teori motivasi manusia". *Psychological Review*, 50(4),1943. Hal. 370-396.

<sup>14</sup> APJII. **Laporan Survei Internet Indonesia**. Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia.(2022). Diakses dari: <https://apjii.or.id>

penting dalam mengatur waktu penggunaan teknologi digital untuk memastikan anak-anak menggunakannya dengan baik dan bermanfaat juga bagi proses pembelajaran mereka. Teknologi sekarang ini berperan sebagai kendaraan dalam penyampaian pengajaran. Yang mana teknologi dalam pendidikan dijadikan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran.<sup>15</sup>

### **Statistik penggunaan teknologi digital di kalangan anak usia sekolah dasar.**

Statistik dalam penggunaan teknologi digital di kalangan anak usia sekolah dasar sangat penting yakni untuk memahami bagaimana teknologin mempengaruhi pola bejar dan perkembangan anak se usia mereka.<sup>16</sup> Terdapat beberapa aspek yang dapat di ukur dan di analisis dalam konteks ini. Misalnya, yang **pertama**, melihat frekuensi penggunaan teknologi mereka, dengan cara: melihat seberapa banyak anak-anak menggunakan perangkat digital tersebut? Misalnya, computer, tablet, atau smartphone setiap harinya. Dan melihat rata-rata waktu yang dihabiskan oleh mereka ketika menggunakannya. (misalnya per jam, per hari ).<sup>17</sup> **Kedua**, melihat jenis teknologi apa yang mereka gunakan, apakah tablet, computer atau smartphone.<sup>18</sup> **Ketiga**, melihat apa tujuan mereka menggunakannya? Apakah mereka menggunakannya untuk tujuan belajar? Misalnya mencari informasi atau untuk mengerjakan tugas.<sup>19</sup> **Keempat**, melihat dari segi akses dan ketersediaan teknologi. Misalnya adakah akses internet di rumah yang bisa mereka gunaka, seperti wifi atau semacamnya.<sup>20</sup>

---

<sup>15</sup> Maritsa dkk. "Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan". Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, vol. 18 no. (2), 2021. Hal. 91-100.

<sup>16</sup> John Smith. "Dampak Teknologi Digital pada Anak Sekolah Dasar." Jurnal Psikologi Pendidikan, vol. 47. No.(3), (2023). Hal. 214-220.

<sup>17</sup> Institut Pendidikan Nasional. "Perangkat Digital di Sekolah Dasar: Survei Nasional." Laporan Yayasan Penelitian Pendidikan. 2021.

<sup>18</sup> Johnson, M., & Williams, K. "Peran Tablet dalam Pembelajaran Sekolah Dasar." Jurnal Teknologi Pendidikan, vol.34. No.(5), 2020. Hal.89-97.

<sup>19</sup> rown, L., & Carter, S. "Penggunaan Teknologi oleh Anak: Menyeimbangkan Pendidikan dan Hiburan." Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.15 no (4), 2024. Hal.278-285.

<sup>20</sup> Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO),"Survei Global Akses Teknologi untuk Siswa." Laporan UNESCO.(2022).

Dan yang **kelima**, yaitu dampak yang akan di peroleh terhadap perkembangan anak. Mulai dari keterampilan social mereka, komunikasi, apakah mereka sering berinteraksi secara online atau offline? Dan bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan anak dalam hal membaca, menulis bahkan berhitung.<sup>21</sup> Kelima aspek tersebut tidak akan pernah luput dari pengawasan orang tua maupun pendidik/guru. Karena di usia sekolah dasar, mereka perlu bimbingan serta pengawasan yang sangat ketat agar mereka tetap pada proporsi yang seharusnya. Karena dengan adanya teknologi digital pada saat ini telah banyak membawa implikasi besar pada dunia pendidikan maka dari itu kita sebagai orang tua maupun seorang pendidik harus memantau perkembangan mereka.

## **PEMBAHASAN**

### **Dampak positif dari penggunaan teknologi Digital Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar**

**Pertama**, Pembelajaran jarak jauh : yang mana dalam pembelajaran jarak jauh disini menjadi lebih relevan dan umum, terutama pada saat situasi di mana pembelajaran tatap muka menjadi sulit atau tidak memungkinkan, misalnya pada saat pandemi COVID-19. Akan tetapi, meskipun memiliki banyak manfaat, diperlukan pengelolaan yang baik untuk memastikan pengalaman pendidikan yang efektif dan inklusif bagi semua siswa. Pembelajaran jarak jauh adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan seorang siswa dan instruktur berinteraksi tanpa harus berada dalam satu lokasi fisik yang sama. Hal ini dapat terjadi melalui berbagai media dan teknologi, termasuk melalui internet, video konferensi, platform belajar daring, dan sumber daya digital lainnya. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> John Smith. "Penggunaan Teknologi Digital dan Pengawasan di Sekolah Dasar." *Tinjauan Monitoring Pendidikan*, 18(3), 2023. Hal. 45-53.

<sup>22</sup> Prawiyogi dkk. "*Efektivitas pembelajaran jarak jauh terhadap pembelajaran siswa di SDIT Cendekia Purwakarta*". *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 11. No.(1) 2020. Hal. 94-101.



Kita flashback terhadap peristiwa pandemi COVID-19 yang telah memaksa bahkan sangat diharuskan dalam proses pembelajaran atau pendidikan untuk beralih pada pembelajaran jarak jauh. Dimana dalam proses tersebut menggunakan teknologi, teknologi digital pada saat itu memungkinkan siswa dan guru untuk terus terhubung dan berinteraksi dalam proses pembelajaran meski jarak jauh. Menurut referensi yang ditemukan, Saat ini para developer sedang mengembangkan sebuah teknologi digital yang sangat canggih bernama “metaverse”.<sup>23</sup> *“Metaverse adalah sesuatu yang paradoks baik dalam ruang dan fisik, dengan ekspresi yang disebut sebagai “phygital” dalam penyelidikan kontemporer ke dalam desain pengalaman manusia”*. Metaverse menggabungkan antara *augmented reality* dan *virtual reality* sehingga menghasilkan sebuah desain yang menyerupai dunia yang asli. Keberadaan metaverse ini akan merubah aktivitas manusia menjadi serba digital termasuk dalam bidang pendidikan. Maka tidak menutup kemungkinan kelak di masa depan siswa dimungkinkan akan belajar secara daring namun pengalaman belajarnya akan seperti nyata dengan bantuan teknologi yang canggih. **Kedua**, Peningkatan efisiensi: dengan adanya teknologi digital memungkinkan seorang guru untuk memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya teknologi digital, yang mana memungkinkan seorang guru untuk memberikan layanan pembelajaran secara online, sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan seorang guru untuk memberikan umpan balik secara cepat dan efisien, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka dengan lebih cepat.<sup>24</sup>

Di era digital saat ini, teknologi memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran yang dapat

---

<sup>23</sup> Herlambang, Y. T., & Abidin, Y. “Pendidikan Indonesia dalam menyongsong dunia metaverse: Telaah filosofis semesta digital dalam perspektif pedagogik futuristik. Naturalistic”. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 2023. Hal 1632-1642.

<sup>24</sup> Didi **Hidayat**. *“Pendidikan Karakter di Era Digital*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2016

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Misalnya, Learning Management System (LMS) yang memungkinkan seorang guru untuk mengatur dan mengelola materi pembelajaran secara online, sehingga siswa dapat mengakses materi tersebut dengan mudah. Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti video, simulasi, dan game dalam pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga memiliki beberapa tantangan, seperti adanya keterbatasan akses dan keterampilan teknologi dari guru dan siswa, serta keamanan dan privasi data. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan pengendalian dalam penggunaan teknologi digital didalam dunia pendidikan. **Ketiga**, Peningkatan aksesibilitas: Pendidikan berbasis digital itu pada dasarnya sederhana. Kita bisa menggunakan media elektronik yang sederhana. Tidak harus mahal, tapi disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan. Contohnya, ketika seorang guru membutuhkan data siswa, maka data itu dapat diperoleh dengan cara-cara digital.<sup>25</sup> Hal ini merupakan contoh dari meningkatnya aksesibilitas. Teknologi digital memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses informasi dan sumber daya pendidikan dengan lebih mudah dan cepat.

**Keempat**, Peningkatan kreativitas: dengan teknologi digital memungkinkan siswa untuk bisa lebih mengembangkan potensi diri dan mencari tahu cara mengembangkan potensi yang mereka miliki. Dengan adanya teknologi digital saat ini sangat memungkinkan siswa dapat mengembangkan potensi diri dan mencari tahu cara mengembangkan potensi tersebut. Yaitu dengan cara Siswa bisa memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses informasi, menggunakan aplikasi dan platform pembelajaran, mengikuti webinar dan pelatihan online, memanfaatkan media sosial, dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lainnya.<sup>26</sup> **Kelima**, Kolaborasi global: teknologi digital

---

<sup>25</sup> Ngongo Hidayat & Wiyanto, W. "Pendidikan di era digital". Dalam Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2006

<sup>26</sup> Nana Syaodih Sukmadinata. "Pengembangan Kurikulum" Teori dan Praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012

tidak hanya dipergunakan perindividu saja akan tetapi mereka juga bisa melakukan kolaborasi dengan teman-teman mereka, guru, dan lainnya. Dengan begitu siswa dapat berkolaborasi dengan siswa lain di seluruh dunia melalui platform online, sehingga dapat menghadirkan perspektif global ke dalam pembelajaran mereka.

Adapun beberapa contoh platform online yang bisa digunakan oleh siswa untuk melakukan kolaborasi dengan siswa lain di seluruh dunia, misalnya, Brainly. Brainly adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan siswa dari seluruh dunia untuk terhubung dan berkolaborasi dengan pengajar dan siswa lainnya. Brainly memiliki jaringan komunitas yang besar dan aktif yang terdiri dari jutaan siswa dan pengajar. Bisa juga melalui Instagram. Instagram juga dapat digunakan sebagai sarana untuk berkolaborasi dengan siswa lain di seluruh dunia. Siswa dapat membuat akun Instagram dan membagikan karya mereka, serta berinteraksi dengan siswa lain yang memiliki minat dan bakat yang sama. Selanjutnya yaitu EdApp. EdApp adalah platform pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan siswa lain di seluruh dunia. EdApp memiliki fitur Diskusi dan Tugas yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam pembelajaran dan masih banyak lagi. Siswa bisa menggunakan platform online mana saja yang mereka sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing.<sup>27</sup> Dengan adanya kolaborasi ini dapat membantu siswa memperoleh perspektif global dan memperluas wawasan mereka. Selain itu, kolaborasi ini juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim. Namun, teknologi digital juga membawa implikasi negatif pada pendidikan saat ini, yang akan dijelaskan pada pembahasan berikutnya.

### **Dampak negatif dari penggunaan teknologi digital Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar**

---

<sup>27</sup> **Bambang Setiadi.** "Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan. Jakarta: Kencana. 2015

**Pertama**, Kesenjangan Digital. Kesenjangan digital disini merujuk pada perbedaan akses terhadap teknologi dan informasi antara kelompok-kelompok dalam masyarakat, terutama mereka yang memiliki akses yang baik dengan mereka yang tidak memiliki akses. Dalam konteks pendidikan, kesenjangan digital mengarah pada ketidak setaraan dalam kesempatan belajar. Anak-anak yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat atau internet untuk pembelajaran jarak jauh, misalnya mereka dapat tertinggal dalam hal kualitas pendidikan.<sup>28</sup> Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi kesenjangan digital, seperti pembangunan infrastruktur digital, peningkatan literasi digital, dan kolaborasi antara pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat sipil. Mengaca pada Pandemi COVID-19, peristiwa tersebut telah menyoroti dalam aspek kesenjangan digital yang ada dalam akses teknologi di antar siswa. Karena masih banyak siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat dan internet yang diperlukan untuk pembelajaran jarak jauh.

Dampak yang **kedua** adalah kurangnya kefokusannya. Kemampuan teknologi digital dapat mempengaruhi perilaku seseorang, misalnya, mempengaruhi etika pergaulan, yang cenderung mengikuti apa yang dilihat dalam media online yang kadang-kadang kurang cocok dengan budaya dan nilai-nilai kehidupan setempat<sup>29</sup>. Ketika siswa lebih memilih menghabiskan waktu bermain game atau berselancar di internet dari pada untuk belajar dan berbicara dengan gurunya, proses pendidikan menjadi lebih sulit. Baik dari pemanfaatan waktunya, kedisiplinan belajar mereka, karena sudah oleh waktu yaitu mereka sibuk dengan bermain game di Internet, menonton TV dan bermain facebook, kotak katik bloog, dan banyak lagi tayangan-tayangan di Internet yang dapat mengganggu disiplin belajar peserta didik.

---

<sup>28</sup> Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan digital dan solusi yang diterapkan di Indonesia selama pandemi COVID-19. *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 24(2), 187-200.

<sup>29</sup> Muhasim, M. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53-77.

Dengan banyaknya informasi menarik melalui teknologi digital dapat membuat siswa menjadi kurang fokus dalam belajar.<sup>30</sup> Hal ini terjadi karena siswa dapat dengan mudah mengakses informasi dan hiburan melalui internet, seperti media sosial, game online, dan video streaming. Karena siswa akan lebih tertarik untuk menghabiskan waktu di dunia maya daripada memfokuskan diri untuk belajar. **Ketiga**, Pendidikan Nirkarakter. Bagi seorang peserta didik mereka secara tidak langsung dapat terkena information overload, yakni mereka dapat mengakses semua yang ada dan mereka dapat menemukan informasi yang mereka cari secara terus menerus seperti membuka hal-hal yang berbau pornografi yang dapat menimbulkan pada diri mereka sebuah kecanduan untuk mengakses pornografi tersebut dan juga game online yang membuat mereka rela menghabiskan uang hanya untuk game tersebut dan yang menjadi permasalahan adalah tentang kesehatan mata mereka, karena jika terlalu sering menatap layar monitor. Dan dapat mengganggu aktivitas belajar mereka dan itu sangat merugikan bagi mereka. Bahkan tidak banyak dari mereka bisa meninggalkan kewajiban wajib mereka yaitu sholat karena terlalu asyik bermain game online.<sup>31</sup> Dengan begitu siswa lebih suka menjelajahi dunia maya dengan berbagai informasi menarik yang disajikan, sehingga kurang memperhatikan karakter dan nilai-nilai yang diajarkan di sekolah.

**Keempat**, Penyebaran Pornografi. Karena siswa terlalu sering mengakses sesuatu di internet maka dapat dikhawatirkan jika mereka memanfaatkan apa yang ada di teknologi informasi namun tidak dengan optimal melainkan mereka menggunakannya untuk hal yang lain bahwa mereka bisa mengakses informasi yang mengandung hal yang tidak baik, seperti halnya pornografi dan game online.<sup>32</sup> Hal ini yang menjadi kekhawatiran bagi guru

---

<sup>30</sup> Wina **Sanjaya**. "Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Perkembangan Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50(3), 2017. Hal 135-144

<sup>31</sup> **Arief Rohman, & Nur Khairiyah**. "Dampak Penggunaan Teknologi Digital terhadap Perkembangan Karakter Anak di Sekolah." *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 15(2), 2019. Hal 121-135.

<sup>32</sup> Agung **Setiawan**. "Pengaruh Penggunaan Internet terhadap Disiplin Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(4), 2021. Hal 100-110

maupun orang tua. Karena hal tersebut bisa merusak pikiran mereka dan membuat pendidikannya terganggu yang akan merusak moral generasi remaja pada saat ini. Jadi dari keempat dampak tersebut, dapat merugikan perkembangan akademik anak, moral, dan sosial anak. Oleh karena itu pentingnya pengawasan dari orang tua maupun pendidik serta masyarakat dalam mengelola internet bagi anak-anak. Yang mana hal ini upaya untuk memastikan akses yang merata terhadap teknologi, pembatasan konten yang tidak sesuai serta pendidikan tentang etika digital.

## **PENUTUP**

Penggunaan teknologi digital memiliki dampak positif dan negatif terhadap konsentrasi belajar anak. Di satu sisi, teknologi dapat meningkatkan keterampilan literasi digital, memberi akses informasi, dan mendukung pembelajaran interaktif. Namun, tanpa pengawasan, teknologi dapat mengganggu konsentrasi, menyebabkan kecanduan gadget, mengurangi interaksi sosial, dan memperkenalkan konten yang tidak sesuai usia. Faktor internal, seperti kondisi fisik dan psikologis anak, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar juga berperan dalam memengaruhi konsentrasi. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menurunkan kedisiplinan, fokus, dan merusak moral anak. Penelitian ini terbatas pada kurangnya studi longitudinal dan eksplorasi variabel lain seperti kecanduan media sosial, peran keluarga, dan pengaruh lingkungan sosial yang lebih luas. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menggali dampak jangka panjang penggunaan teknologi terhadap perkembangan akademik, sosial, dan psikologis anak, serta memfokuskan pada peran orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan teknologi. Selain itu, penting untuk menilai dampak berdasarkan usia, jenis kelamin, dan kondisi sosial ekonomi anak. Pengelolaan teknologi yang bijak, dengan pengawasan ketat oleh orang tua dan pendidik, sangat penting untuk mendukung konsentrasi belajar anak, dan kolaborasi antara keluarga, sekolah, serta masyarakat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatifnya terhadap perkembangan karakter anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- APJII. Laporan Survei Internet Indonesia. Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia. (2022). Diakses dari: <https://apjii.or.id>.
- Brown, I & Carter, S. "Penggunaan Teknologi oleh Anak: Menyeimbangkan Pendidikan dan Hiburan." *Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.15 no (4), 2024.
- Buckingham, David. "Pendidikan Media: Literasi, Pembelajaran, dan Budaya Kontemporer." Polity Press. (2013).
- Greenfield, Patricia M. "Pikiran dan Media: Dampak Televisi, Video Game, dan Komputer". Routledge. 2017.
- Herlambang, Y. T., & Abidin, Y. "Pendidikan Indonesia dalam menyongsong dunia metaverse: Telaah filosofis semesta digital dalam perspektif pedagogik futuristik. *Naturalistic*". *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7. No 4. 2023
- Hidayat, Ngongo & Wiyanto, W. "Pendidikan di era digital". Dalam *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 2006.
- Hidayat, Didi. "Pendidikan Karakter di Era Digital." Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2016.
- Institut Pendidikan Nasional. "Perangkat Digital di Sekolah Dasar: Survei Nasional." Laporan Yayasan Penelitian Pendidikan. 2021.
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. "Kesenjangan digital dan solusi yang diterapkan di Indonesia selama pandemi COVID-19". *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 24. No 2. 2022
- Johnson, M., & Williams, K. "Peran Tablet dalam Pembelajaran Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol.34. No,(5), 2020.
- Kirwil, Linda. "Mediation Orang Tua terhadap Penggunaan Internet oleh Anak-Anak di Berbagai Negara Eropa." *Journal of Children and Media*, vol.3 no.(4), (2009).
- Livingstone, Sonia & Haddon, Leslie. "Anak-anak Online: Peluang dan Risiko bagi Anak-anak". Policy Press. (2009).
- Maritsa dkk. "Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan". *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18 no. (2), 2021.
- Maslow, Abraham. "Sebuah teori motivasi manusia". *Psychological Review*, 50(4), 1943.
- Mauryn, Fitna Amalia & Ratnaningrum, Ika. "Dampak Teknologi Digital Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Perkembangan Kognitif Anak SD Dalam Perspektif Psikologi Perkembangan". *Jurnal Cendikia Pendidikan*. Vol.4 No 8. 2024.
- Muhasim, M. "Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik." *Palapa*, 5(2). 2017.
- Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO), "Survei Global Akses Teknologi untuk Siswa." Laporan UNESCO. (2022).

- Plowman, Lisa & McPake, Judith & Stephen, Christine. "Teknologisasi Masa Kanak-Kanak? Anak-Anak Muda dan Teknologi di Rumah." *Children & Society*, vol.24.no.1 (2010).
- Prawiyogi dkk. "Efektivitas pembelajaran jarak jauh terhadap pembelajaran siswa di SDIT Cendekia Purwakarta". *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 11. No.(1) 2020.
- Rohman, Arief & Khairiyah, Nur. "Dampak Penggunaan Teknologi Digital terhadap Perkembangan Karakter Anak di Sekolah." *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 15(2), 2019.
- Russell A. "Mengelola ADHD: Panduan Lengkap dan Otoritatif untuk Orang Tua". (The Guilford Press. Edisi ke-3). 2014.
- Sanjaya, Wina. "Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Perkembangan Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50(3), 2017.
- Sanjaya, Wina. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta: Kencana. (2011).
- Setiadi, Bambang. "Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan. Jakarta: Kencana. 2015.
- Setiawan, Agung. "Pengaruh Penggunaan Internet terhadap Disiplin Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(4), 20218.
- Slameto, Sumargo. "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya". (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Smith, John. "Dampak Teknologi Digital pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 47. No.(3), (2023).
- Smith, John. "Penggunaan Teknologi Digital dan Pengawasan di Sekolah Dasar." *Tinjauan Monitoring Pendidikan*, 18(3), 2023.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. "Pengembangan Kurikulum" Teori dan Praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Susan & P., Tracy. "Memori Kerja dan Pembelajaran: Panduan Praktis untuk Guru". SAGE Publications. 2008.
- Sweller, John. "Cognitive load during problem solving". *Cognitive Science*, vol.12.No.(2),(1988).
- Zimmerman, Barry J. & Schunk, Dale H. "Pembelajaran yang Diatur Sendiri dan Prestasi Akademik: Perspektif Teoritis". Routledge. Barkley, 2011.