



STRATEGI MENGATASI KETERGANTUNGAN *GADGET* UNTUK MENDUKUNG MADRASAH DIGITAL YANG EFEKTIF

Imdad Labib Sakilah

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

220102110018@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

This study discusses the problem of students' dependence on gadgets in Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Mojokerto City and the strategies applied to create an effective digital madrasah environment. The main focus of this study is how excessive use of gadgets impacts students' concentration, motivation, and social interaction in the classroom, and how teachers try to overcome these challenges. This research uses a qualitative approach with a case study design, involving in-depth interviews with teachers as well as direct observation in the classroom. The results show that even though the policy of restricting gadgets has been implemented, students still show high dependency that interferes with the teaching and learning process. This condition not only affects academic achievement, but also reduces student involvement in discussions and group work. These findings confirm that the management of inappropriate use of technology can undermine meaningful learning. Therefore, the proposed strategy includes strengthening digital literacy, developing a balance-based learning approach between technology and social interaction, and collaboration between schools, teachers, and parents. This research makes an important contribution in designing technology-based education policies that not only focus on access to information, but also pay attention to the psychological health and character development of students.

Keywords: Gadget Dependence; Digital Madrasah; Effective Learning; Self-Regulation; Social Interaction

ABSTRAK

Penelitian ini membahas permasalahan ketergantungan siswa terhadap *gadget* di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Mojokerto serta strategi yang diterapkan untuk menciptakan lingkungan madrasah digital yang efektif. Fokus utama kajian ini adalah bagaimana penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak pada konsentrasi, motivasi, serta interaksi sosial siswa di kelas, dan bagaimana guru berupaya mengatasi tantangan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan wawancara mendalam dengan guru serta observasi langsung di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun kebijakan pembatasan *gadget* telah diterapkan, siswa masih menunjukkan ketergantungan tinggi yang mengganggu proses belajar mengajar. Kondisi tersebut tidak hanya mempengaruhi capaian akademik, tetapi juga mengurangi keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa pengelolaan penggunaan teknologi yang tidak tepat dapat melemahkan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, strategi yang diusulkan mencakup penguatan literasi digital, pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial, serta kolaborasi antara sekolah, guru,

dan orang tua. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam merancang kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang tidak hanya fokus pada akses informasi, tetapi juga memperhatikan kesehatan psikologis dan perkembangan karakter siswa.

Kata-Kata Kunci: Ketergantungan *Gadget*; Madrasah Digital; Pembelajaran Efektif; Regulasi Diri; Interaksi Sosial

PENDAHULUAN

Madrasah sebagai lembaga pendidikan formal berbasis Islam memegang peranan yang sangat penting dalam mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga unggul secara spiritual dan moral. Sejarah mencatat bahwa eksistensi madrasah bermula dari perkembangan halaqah-halaqah keilmuan di masjid, yang kemudian berevolusi menjadi institusi pendidikan yang lebih sistematis dan terstruktur. Seiring berjalannya waktu, madrasah berkembang menjadi pusat pendidikan Islam yang menyinergikan antara ilmu agama dan ilmu umum, menjawab kebutuhan zaman yang terus berubah. Saat ini, tantangan globalisasi dan era digital yang mengedepankan teknologi sebagai instrumen utama dalam hampir seluruh sektor kehidupan, madrasah dituntut untuk tidak hanya bertahan, tetapi juga beradaptasi dan berinovasi. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah dengan menerapkan konsep madrasah digital. Perkembangan ini menjadi langkah strategis agar madrasah tidak tertinggal dalam memberikan layanan pendidikan yang relevan dan berkualitas. Namun demikian, perubahan ini tidaklah mudah, karena madrasah juga menghadapi tantangan baru seperti ketergantungan siswa terhadap teknologi, khususnya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Tantangan terbesar dalam transformasi digital di sekolah berbasis agama adalah kurangnya regulasi penggunaan teknologi yang sehat dan bijak, terutama di kalangan siswa yang masih dalam tahap perkembangan karakter dan disiplin belajar (Taqwim & Maros, 2024). Oleh karena itu, pengembangan madrasah digital harus diiringi dengan strategi yang menyeluruh untuk menjaga keseimbangan antara nilai-nilai keislaman dan perkembangan teknologi digital.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah membawa pengaruh yang sangat besar terhadap metode pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa. Salah satu dampak paling signifikan adalah meningkatnya penggunaan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop dalam proses pembelajaran. Sementara itu, teknologi ini membuka akses terhadap sumber belajar yang luas, fleksibel, dan interaktif. Namun di sisi lain, ketergantungan terhadap *gadget* menjadi permasalahan serius, khususnya di lingkungan madrasah yang sedang menuju digitalisasi. Ketergantungan ini tidak hanya mengganggu fokus siswa dalam belajar, tetapi juga menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka. Siswa yang terlalu asyik dengan dunia digital cenderung kurang memiliki kemampuan komunikasi langsung, kerja sama tim, dan empati. Menurut penelitian oleh Susanti (2024), penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol mempengaruhi konsentrasi belajar siswa di dalam kelas, terutama karena pengalihan perhatian oleh kegiatan non-edukatif seperti bermain game dan bersosial media. Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan *gadget* dan konsentrasi belajar mencakup durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, manajemen waktu, dukungan orang tua dan sekolah, serta kesehatan mental dan fisik siswa. Oleh karena itu, tantangan ini harus direspon secara bijak oleh pihak madrasah melalui penguatan literasi digital dan pembentukan kebijakan yang tegas, namun

edukatif. Penggunaan *gadget* harus diarahkan pada kegiatan yang produktif dan bermakna, bukan sekadar sebagai pelarian dari pembelajaran konvensional yang membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang dilakukan di MAN Kota Mojokerto, terlihat bahwa masalah ketergantungan *gadget* bukan hanya mengganggu proses pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan performa akademik siswa. Banyak siswa mengalami penurunan motivasi, kecemasan sosial, serta kehilangan minat dalam kegiatan belajar yang tidak berbasis layar. Guru yang menjadi informan dalam penelitian ini juga mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional tidak lagi efektif ketika siswa sudah terlalu terbiasa dengan media digital. Bahkan dalam situasi pembelajaran daring sekalipun, siswa tetap mengalami distraksi karena kebiasaan multitasking dengan aplikasi hiburan lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Darwin (2023) menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *gadget* mengalami penurunan minat belajar dan konsentrasi yang signifikan. Pembelajaran interaktif yang melibatkan aktivitas fisik dan sosial perlu diintegrasikan untuk mengurangi ketergantungan tersebut. Oleh karena itu, madrasah perlu mengadopsi strategi pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga memadukan pendekatan humanistik, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan praktik spiritual. Langkah ini diharapkan mampu membentuk pola pikir siswa yang lebih seimbang antara dunia digital dan nilai-nilai keislaman. Pendekatan ini juga memperkuat fungsi madrasah sebagai lembaga pembinaan karakter yang responsif terhadap perubahan zaman.

Tantangan ketergantungan *gadget* dalam konteks madrasah digital tidak bisa dipandang semata dari sudut pandang teknis, tetapi harus juga dilihat sebagai persoalan pedagogis dan psikologis. Ketika siswa terlalu lekat dengan perangkat digital, mereka cenderung mengalami penurunan interaksi sosial, kurang empati, serta melemah dalam kemampuan berpikir kritis. Hal ini diperkuat oleh riset yang menunjukkan bahwa kecanduan terhadap smartphone memiliki korelasi dengan meningkatnya stres akademik dan penurunan prestasi (Kamaruddin et al., 2023). Dalam konteks MAN Kota Mojokerto, berbagai gejala tersebut mulai tampak di kelas-kelas, di mana siswa menjadi pasif, tidak antusias mengikuti diskusi, dan cenderung menghindari aktivitas kelompok. Situasi ini jelas bertolak belakang dengan esensi madrasah sebagai tempat pembentukan karakter, adab, dan nilai spiritual. Oleh sebab itu, pengelolaan penggunaan *gadget* perlu dirancang sebagai bagian dari penguatan pendidikan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Islam, bukan sekadar larangan teknis tanpa pembinaan.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara mendalam efektivitas pelaksanaan program Madrasah Digital di MAN Kota Mojokerto, dengan fokus pada tantangan ketergantungan siswa terhadap *gadget* yang memengaruhi proses pembelajaran. Era digital seperti saat ini, banyak institusi pendidikan yang berlomba-lomba mengintegrasikan teknologi dalam sistem pembelajarannya. Namun, tantangan besar muncul ketika penggunaan teknologi tidak diimbangi dengan literasi digital dan kemampuan regulasi diri dari peserta didik. Hal ini menyebabkan perangkat digital yang seharusnya menjadi alat bantu belajar justru berubah menjadi sumber gangguan. Penggunaan *gadget* secara berlebihan berdampak pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung mengalami kecemasan, kelelahan, dan kehilangan fokus, terutama ketika mereka terlalu tergantung pada perangkat elektronik (Kamaruddin et al., 2023). Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk mengevaluasi strategi yang diterapkan oleh MAN Kota Mojokerto dalam mengelola ketergantungan *gadget* di lingkungan madrasah digital. Tujuan akhirnya adalah menciptakan sistem pembelajaran yang adaptif terhadap kemajuan teknologi, tetapi tetap menjaga kualitas interaksi, konsentrasi, dan karakter siswa secara holistik.

Pelaksanaan madrasah digital di MAN Kota Mojokerto memberikan gambaran nyata tentang berbagai dinamika dan tantangan dalam penerapan teknologi di lingkungan pendidikan berbasis Islam. Kehadiran teknologi informasi memudahkan proses pembelajaran, memperluas akses sumber belajar, dan meningkatkan efisiensi komunikasi antara guru dan siswa. Namun, di sisi lain, pelaksanaan program ini juga menghadirkan persoalan serius, salah satunya adalah kecenderungan siswa untuk menggunakan *gadget* di luar konteks akademik. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami gangguan konsentrasi dan kesulitan beradaptasi dengan disiplin digital yang diterapkan sekolah. Mereka sering kali tampak gelisah saat perangkat dikumpulkan, dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media digital. Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan yang cukup tinggi terhadap *gadget*, yang berdampak langsung pada motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam kelas. Penggunaan *gadget* yang berlebihan berpengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar siswa di ruang kelas (Susanti et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan untuk mengelola penggunaan *gadget* secara bijak, melalui literasi digital, pembinaan regulasi diri, serta penguatan pendidikan karakter agar madrasah digital tidak kehilangan esensinya sebagai lembaga pembentuk akhlak dan ilmu pengetahuan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat mengeksplorasi secara mendalam permasalahan ketergantungan *gadget* di kalangan siswa MAN Kota Mojokerto dan strategi yang digunakan oleh guru dalam menghadapinya. Studi kasus memberikan ruang untuk menggali konteks, dinamika, serta solusi yang diterapkan dalam mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang efektif di era madrasah digital. Subjek penelitian ini adalah guru-guru MAN Kota Mojokerto. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: a) wawancara mendalam dilakukan dengan guru-guru MAN Kota Mojokerto untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang tantangan yang mereka hadapi terkait ketergantungan *gadget* siswa, serta langkah-langkah yang telah diambil untuk mengatasinya. Pertanyaan wawancara mencakup topik-topik seperti manajemen kelas, kontrol penggunaan *gadget*, pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, dan upaya menciptakan lingkungan digital yang sehat dan produktif. b) Observasi langsung dilakukan di beberapa kelas untuk melihat secara nyata bagaimana siswa bereaksi terhadap kebijakan pembatasan *gadget*, interaksi guru dalam menangani distraksi digital, serta strategi yang diterapkan guna menjaga fokus dan efektivitas pembelajaran. Observasi ini juga digunakan untuk melihat sejauh mana integrasi teknologi diterapkan secara bijak dan mendukung konsep madrasah digital. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan wawasan yang mendalam mengenai strategi yang efektif dalam menangani ketergantungan *gadget* di kalangan siswa, serta memberikan kontribusi nyata terhadap upaya mewujudkan madrasah digital yang seimbang antara teknologi dan pembelajaran bermakna.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa MAN Kota Mojokerto mengalami tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap *gadget*, yang berdampak negatif terhadap efektivitas pembelajaran. Selama observasi berlangsung di sejumlah kelas, peneliti mencatat bahwa siswa sering menunjukkan perilaku gelisah ketika *gadget* mereka dikumpulkan di awal pelajaran. Beberapa siswa bahkan mencari-cari alasan untuk keluar kelas demi mendapatkan kembali

perangkat mereka. Salah satu guru Bimbingan Konseling (BK) berinisial FN mengatakan, “Ada siswa yang berkali-kali minta izin kumpul kegiatan OSIS dan MPK, padahal tujuannya hanya untuk mengambil *gadget*nya yang disimpan.” Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* bukan lagi sekadar alat bantu belajar, tetapi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian siswa, bahkan memengaruhi emosi dan sikap mereka di kelas. Selain itu, guru mata pelajaran juga mengungkapkan bahwa siswa sering kali kesulitan fokus saat pembelajaran berlangsung tanpa media digital, dan hanya menunjukkan antusiasme ketika teknologi seperti Quizizz atau video pembelajaran digunakan. Ketergantungan terhadap smartphone memiliki hubungan yang signifikan dengan penurunan konsentrasi belajar, terutama jika siswa tidak memiliki kontrol diri yang kuat dalam menggunakan teknologi (Soma et al., 2025). Kontrol terhadap penggunaan *gadget* harus menjadi bagian integral dari strategi manajemen kelas di madrasah digital.

Selain itu wawancara dengan guru wali kelas dan Waka Kurikulum menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan *gadget* tidak hanya terletak pada siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh belum konsistennya penerapan aturan internal. Salah satu guru wali kelas, berinisial SK, menyatakan bahwa “Siswa sering merasa tidak tenang kalau *gadget* mereka dikumpulkan. Mereka jadi tidak fokus, bahkan saat pelajaran berlangsung matanya masih sering menoleh ke arah tempat penyimpanan.” Sementara itu, Waka Kurikulum berinisial WK menambahkan bahwa “meskipun sekolah sudah menerapkan aturan baku tentang jam dan tempat penyimpanan *gadget* mas, tapi mereka masih mencoba mencari cara untuk mengakses perangkat mereka,” bahkan saat proses belajar sedang berlangsung. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih responsif saat menggunakan media berbasis teknologi, namun kembali pasif ketika metode belajar berubah menjadi konvensional. Regulasi diri yang lemah dan akses bebas terhadap *gadget* berkorelasi kuat dengan penurunan motivasi serta ketekunan siswa dalam pembelajaran (Ulhaq et al., 2024). Oleh karena itu, pihak sekolah tidak hanya perlu memperketat regulasi, tetapi juga mengembangkan pendekatan edukatif yang menekankan pentingnya literasi digital, disiplin diri, dan kesadaran terhadap dampak penggunaan teknologi secara berlebihan.

Hasil observasi akademik menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi terhadap *gadget* cenderung menunjukkan penurunan performa akademik. Catatan nilai harian dan laporan evaluasi kelas memperlihatkan bahwa siswa yang aktif menggunakan *gadget* di luar keperluan belajar memiliki rerata nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa lainnya. Selain itu, kehadiran mereka juga cenderung tidak konsisten, dengan keterlambatan yang cukup sering dan keengganan untuk mengikuti kegiatan diskusi kelompok. Guru mata pelajaran juga mengonfirmasi bahwa saat metode pembelajaran dilakukan tanpa teknologi atau *game-based learning*, keterlibatan siswa menurun drastis. Dalam wawancara, salah satu guru menyatakan, “Saat tidak ada layar atau aplikasi yang digunakan, mereka kelihatan bingung harus berbuat apa. Bahkan ada yang tidur di kelas.” Temuan ini memperkuat pernyataan dari penelitian yang dilakukan oleh (Dinda Berliana et al., 2022) bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terarah sejak usia dini dapat menurunkan kemampuan interaksi sosial dan ketahanan belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat seimbang antara digital dan non-digital menjadi penting dalam rangka membangun ekosistem madrasah digital yang sehat dan efektif.

Gambaran yang lebih jelas mengenai hasil wawancara, observasi kelas, dan analisis dokumen yang telah dilakukan disajikan ringkasan hasil penelitian terkait ketergantungan *gadget* pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Ketergantungan *Gadget*

Aspek yang diteliti	Hasil Observasi
Perilaku siswa	Siswa gelisah ketika <i>gadget</i> dikumpulkan, sering mencari alasan untuk mengambil kembali, terlihat tidak fokus selama pembelajaran.
Motivasi belajar	Rendahnya motivasi saat pembelajaran konvensional tanpa media digital. Antusiasme hanya muncul saat menggunakan platform digital seperti <i>Quizizz</i> dan video pembelajaran.
Interaksi sosial	Minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama menurun, dan interaksi antar siswa menjadi pasif.
Prestasi akademik	Penurunan nilai harian, kehadiran tidak konsisten, serta keterlambatan yang sering terjadi pada siswa yang kecanduan <i>gadget</i> .
Efektivitas kebijakan	Sekolah sudah menerapkan aturan pengumpulan <i>gadget</i> , namun pelaksanaannya belum konsisten dan masih banyak celah yang dimanfaatkan siswa.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan siswa terhadap *gadget* di MAN Kota Mojokerto berdampak signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran. Secara umum, siswa menunjukkan perilaku gelisah dan kehilangan fokus saat *gadget* tidak dapat diakses. Motivasi belajar cenderung menurun, terutama ketika metode pembelajaran tidak melibatkan teknologi. Ketergantungan ini juga berdampak negatif pada interaksi sosial siswa, yang menjadi pasif dalam diskusi dan kerja kelompok. Prestasi akademik mereka juga mengalami penurunan, ditandai dengan rendahnya nilai dan ketidakteraturan kehadiran. Meskipun sekolah telah menerapkan kebijakan pembatasan *gadget*, pelaksanaannya belum sepenuhnya efektif karena kurangnya konsistensi. Para guru pun mengakui bahwa metode konvensional sulit mempertahankan perhatian siswa tanpa dukungan media digital. Temuan ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih seimbang antara pemanfaatan teknologi dan penguatan interaksi sosial serta karakter siswa.

PEMBAHASAN

Ketergantungan siswa terhadap *gadget* memiliki dampak yang nyata terhadap efektivitas pembelajaran. Secara interpretatif, gejala kegelisahan, tidak fokus, serta keengganan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran menandakan adanya disorientasi dalam cara siswa memaknai ruang belajar. *Gadget* yang pada awalnya ditujukan sebagai alat bantu pendidikan justru menjadi pengganggu konsentrasi dan partisipasi kelas. Ketika siswa tidak dapat mengakses *gadget*-nya, mereka menunjukkan tanda-tanda gangguan atensi dan motivasi belajar yang menurun secara signifikan. 67% variasi dalam konsentrasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan. Persentase ini menunjukkan betapa dominannya peran *gadget* dalam membentuk perilaku belajar siswa. Siswa yang terlalu bergantung pada perangkat digital mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dalam waktu yang lama, terutama ketika pembelajaran tidak melibatkan media digital secara langsung (Adelia et al., 2021). Siswa yang kecanduan *gadget* cenderung pasif, tidak memiliki motivasi untuk membaca maupun menulis, dan mengalami penurunan dalam kualitas partisipasi di kelas. Hal ini tercermin pula dalam penelitian ini, di mana siswa terlihat gelisah, tidak fokus, dan sering memohon izin keluar hanya untuk mengambil kembali *gadget*-nya. Fenomena ini menunjukkan bahwa keterikatan psikologis terhadap perangkat digital sudah mengganggu kestabilan emosi dan fokus belajar siswa. Dalam konteks teori behavioristik, penggunaan *gadget* berlebihan dapat bertindak sebagai penguat negatif yang membuat siswa

menghindari stimulus belajar yang dirasa kurang menarik, seperti pembelajaran konvensional (Wahyuni, 2022).

Hubungan negatif antara penggunaan *gadget* dan kemampuan interaksi sosial siswa di kelas juga sangat relevan. Interaksi sosial dalam pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendekatan konstruktivistik, di mana siswa diharapkan membangun pengetahuan melalui diskusi, kerja kelompok, dan komunikasi langsung dengan teman serta guru. Ketika siswa lebih terbiasa berkomunikasi secara digital, kemampuan mereka untuk membangun relasi dan menyampaikan ide secara verbal mengalami penurunan. Hal ini memperkuat argumen bahwa penggunaan teknologi tanpa pengelolaan yang baik justru dapat melemahkan nilai-nilai sosial dan kerja sama yang menjadi fondasi pembelajaran aktif (Bewu et al., 2020). Kecenderungan meningkatnya penggunaan *gadget* oleh siswa tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada kesejahteraan psikologis dan sosial mereka. kecanduan *smartphone* berkorelasi positif dengan tingkat kecemasan dan stres akademik, yang pada akhirnya mengganggu pencapaian belajar (Samaha & Hawi, 2017). Penggunaan ponsel yang tinggi juga memiliki keterkaitan erat dengan penurunan prestasi akademik dan meningkatnya rasa terisolasi sosial. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk aktivitas produktif seperti belajar, berdiskusi, atau berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar (Lepp & Barkley, 2014). Siswa dengan tingkat penggunaan *gadget* tinggi menunjukkan penurunan dalam kemampuan regulasi diri, terutama dalam mengatur waktu belajar dan menghindari distraksi selama proses pembelajaran daring maupun luring (Liu et al., 2021). Gambaran ini sesuai dengan kondisi siswa yang menjadi fokus penelitian ini, di mana mereka terlihat kehilangan minat untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta mengalami kesulitan membangun interaksi sosial secara langsung di kelas.

Hasil temuan ini menunjukkan pentingnya evaluasi terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang selama ini dianggap sebagai solusi serbaguna dalam dunia pendidikan. Meskipun teknologi membawa banyak kemudahan, penggunaannya yang tidak terkontrol justru menimbulkan tantangan baru, seperti gangguan fokus belajar, menurunnya motivasi, hingga melemahnya keterampilan sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang lebih seimbang, seperti penerapan sistem pembelajaran digital yang terstruktur, pendampingan dalam penggunaan teknologi, serta peningkatan kesadaran digital di kalangan siswa. Dalam Digital Minimalism, penting bagi pelajar untuk menyadari bahwa penggunaan teknologi harus diarahkan pada fungsi-fungsi yang bernilai tinggi dan selektif, bukan hanya sekedar hiburan yang tidak terkontrol (Newport, 2019). Selain itu, pendekatan seperti *Self-Determination Theory* juga relevan untuk diterapkan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi, dengan menekankan pada penciptaan motivasi intrinsik dan otonomi siswa agar mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu mengelola penggunaannya secara bijak dan bertanggung jawab (Deci & Ryan, 2000). Memberikan ruang bagi siswa untuk merasa memiliki kontrol atas proses belajarnya, mereka akan lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif, mengeksplorasi materi secara mendalam, dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai sumber distraksi. Pendekatan ini juga mendorong guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan dasar psikologis siswa yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial sehingga proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada penguatan karakter dan literasi digital yang sehat. Integrasi prinsip-prinsip *Self-Determination Theory* dalam strategi pembelajaran digital dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi tantangan ketergantungan *gadget* yang semakin meluas di kalangan pelajar.

Masalah ketergantungan siswa terhadap *gadget* bukan sekadar soal pelanggaran disiplin, melainkan telah berkembang menjadi isu yang menyentuh aspek psikologis, sosial, dan kognitif mereka. Dalam pandangan teori perkembangan sosial-kognitif dari Vygotsky (1978), pembelajaran berlangsung secara optimal ketika terjadi interaksi sosial yang aktif dan bermakna. Proses internalisasi pengetahuan dipengaruhi oleh keterlibatan individu dengan lingkungan sosialnya, terutama melalui bimbingan dari orang lain yang lebih kompeten. Ketika siswa lebih banyak terlibat dalam interaksi digital yang pasif dibandingkan komunikasi langsung, mereka kehilangan peluang untuk membentuk kemampuan berpikir melalui dialog dan kolaborasi. Hal ini berdampak pada tidak optimalnya perkembangan dalam zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*), yaitu tahap perkembangan kognitif yang bisa dicapai dengan dukungan sosial yang tepat. Ketika siswa kurang berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman sebaya, serta lebih fokus pada perangkat digital, maka kemampuan kolaboratif dan pengembangan pemahaman yang lebih kompleks menjadi terhambat (Hammond et al., 2020). Selain itu, ketergantungan terhadap teknologi juga dapat mengganggu kemampuan siswa dalam mengatur dan mengarahkan proses belajar secara mandiri.

Lingkungan belajar yang sarat gangguan digital cenderung mengurangi refleksi diri, pengelolaan waktu, dan konsentrasi. Dalam hal ini *self-regulated learning* berperan penting sebagai komponen utama dalam keberhasilan akademik (Panadero, 2017). Siswa dengan kemampuan regulasi diri yang baik mampu bertahan terhadap distraksi eksternal. Ketika perhatian siswa terlalu terpusat pada *gadget*, motivasi belajar mereka pun cenderung menurun, dan ketika interaksi sosial melemah dan *gadget* menjadi pusat perhatian, lingkungan belajar menjadi kurang kondusif untuk membangun kapasitas pengaturan diri tersebut, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, emosional, dan kemandirian belajar siswa secara keseluruhan (Zimmerman, 2002). Dalam konteks ini, motivasi intrinsik siswa menurun akibat kurangnya keterlibatan emosional dan motivasi dalam pembelajaran daring, yang berdampak negatif terhadap performa akademik mereka (Kim et al., 2014). Oleh karena itu, permasalahan ketergantungan *gadget* harus dipahami tidak hanya sebagai gangguan teknis dalam proses belajar-mengajar, tetapi sebagai tantangan struktural dalam mendesain pengalaman belajar yang mendalam, sosial, dan transformatif (Schunk & DiBenedetto, 2020).

Model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi saat ini memerlukan pendekatan yang lebih seimbang, tidak hanya menekankan pada kecepatan akses informasi dan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga harus memperhatikan aspek kesejahteraan psikologis dan sosial peserta didik. Seluruh siswa yang terlibat secara intensif dengan penggunaan *gadget* menunjukkan gejala penurunan dalam hal konsentrasi serta keterlibatan sosial (Syahyudin, 2020). Hal ini menandakan adanya tantangan baru dalam dunia pendidikan modern, di mana penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menghambat proses belajar yang sehat secara menyeluruh. Penurunan interaksi antarsiswa serta sikap pasif dalam diskusi kelas menjadi indikasi bahwa model pembelajaran digital yang hanya mengandalkan keterlibatan melalui layar belum sepenuhnya efektif membangun keterampilan sosial dan afektif. Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran yang lebih humanistik dan kontekstual sangat diperlukan, yakni dengan merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong interaksi interpersonal langsung dan memperkuat kemampuan reflektif siswa (Hammond, 2020). Dengan mempertimbangkan tantangan pembelajaran di era digital, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran modern

perlu mengadopsi strategi yang integratif, yakni menggabungkan pemanfaatan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang mendorong interaksi sosial langsung, penguatan karakter, serta regulasi emosi peserta didik.

Penerapan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menjadi sangat relevan. TPACK menekankan pentingnya sinergi antara tiga komponen utama dalam pengajaran: penguasaan teknologi, strategi pedagogi, dan konten materi ajar (Mishra & Koehler, 2006). Ketika ketiganya diintegrasikan secara harmonis, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan bermuatan nilai, sehingga mampu mendukung perkembangan akademik sekaligus karakter siswa secara menyeluruh. Dalam konteks madrasah, di mana pendidikan karakter dan nilai-nilai spiritual menjadi pilar utama, pendekatan pembelajaran yang berbasis pada keseimbangan antara digitalisasi dan pembinaan moral menjadi sangat penting. transformasi digital di madrasah hendaknya tidak menghilangkan esensi pendidikan Islam, melainkan mengintegrasikannya ke dalam penggunaan teknologi yang bermakna (Ningsih, 2022). Oleh karena itu, strategi pengembangan pembelajaran digital perlu disesuaikan dengan nilai-nilai lokal dan karakteristik peserta didik agar teknologi benar-benar menjadi alat pendukung dalam membentuk generasi yang cerdas secara intelektual sekaligus kuat secara emosional dan spiritual.

Implikasi dari penelitian ini mencakup berbagai pihak dalam lingkungan pendidikan, baik itu sekolah, guru, maupun orang tua. Sekolah sebagai lembaga formal perlu merancang kebijakan yang tidak semata-mata bersifat larangan terhadap penggunaan *gadget*, tetapi lebih menekankan pada aspek pembinaan dan pencegahan. Pendekatan ini dapat diwujudkan melalui penguatan program literasi digital yang komprehensif, pelatihan manajemen diri bagi siswa, serta penerapan konsep digital mindfulness atau kesadaran digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Gangguan dalam perilaku sosial yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan hanya dapat diminimalkan jika terdapat kolaborasi aktif antara guru dan orang tua dalam membentuk pola interaksi yang sehat, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah (Putra & Febrianto, 2024). Keterlibatan orang tua menjadi penting dalam mengawasi dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, karena hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan konsentrasi, pengendalian diri, serta pengurangan risiko kecanduan (Yuliana & Cahyono, 2021). Kerja sama antara semua pihak akan menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih sehat, seimbang, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pentingnya pembelajaran holistik dalam konteks pendidikan abad ke-21. Integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar perlu disertai dengan penguatan aspek sosial dan emosional peserta didik. Pembelajaran yang bermakna bukan hanya ditandai oleh pemanfaatan perangkat digital secara maksimal, tetapi juga oleh kemampuannya dalam menumbuhkan karakter, empati, dan keterampilan pengelolaan emosi secara seimbang. Pendidikan sosial dan emosional (*Social and Emotional Learning/SEL*) memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik, mendorong perilaku prososial, serta menurunkan tingkat tekanan psikologis pada siswa (Durlak et.al., 2011). Model pembelajaran yang berbasis penguatan emosi sosial memiliki peran strategis dalam membangun keterlibatan aktif siswa sekaligus menekan munculnya perilaku menyimpang (Susanti, 2020). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan idealnya diarahkan untuk memperkuat dimensi kemanusiaan siswa, menjadikannya individu yang tidak hanya cakap secara digital, tetapi juga matang secara sosial dan emosional. Dalam

konteks ini, sinergi antara sekolah, guru, dan keluarga menjadi kunci utama dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang seimbang, adaptif, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa ketergantungan siswa terhadap *gadget* di MAN Kota Mojokerto telah menimbulkan tantangan serius dalam proses pembelajaran. Ketergantungan tersebut berdampak negatif terhadap konsentrasi, motivasi, interaksi sosial, dan pencapaian akademik siswa. Meskipun pihak sekolah telah menerapkan kebijakan pengumpulan *gadget* selama pembelajaran, kenyataannya siswa masih menunjukkan kecemasan dan ketidakfokusan yang tinggi, bahkan sering kali berusaha mengakses kembali perangkat mereka. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi, jika tidak dikelola dengan bijak, dapat menghambat proses belajar yang sehat dan bermakna. Pembelajaran menjadi kurang efektif ketika siswa kehilangan kemampuan berkomunikasi secara langsung dan cenderung pasif dalam interaksi kelas. Hasil observasi dan wawancara juga mengungkap bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya membangkitkan keterlibatan aktif siswa, terlebih jika tidak diimbangi dengan pendekatan pedagogis yang tepat.

Kedepannya, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan regulasi diri, memperkuat keterampilan sosial, serta menumbuhkan kesadaran digital di kalangan siswa. Pendekatan seperti *Self-Determination Theory* dan kerangka TPACK dapat menjadi landasan dalam menciptakan pengalaman belajar yang seimbang, yang menggabungkan teknologi dengan nilai-nilai pedagogis dan spiritual khas madrasah. Kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua juga menjadi kunci penting dalam membentuk ekosistem pendidikan yang mampu merespons tantangan era digital secara konstruktif.

SARAN

Untuk mengatasi permasalahan ketergantungan *gadget* di lingkungan madrasah digital, sekolah disarankan untuk tidak hanya mengeluarkan kebijakan larangan, tetapi juga membangun pendekatan edukatif yang menumbuhkan kesadaran digital di kalangan siswa. Program literasi digital yang terstruktur serta pendampingan psikososial dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan ekosistem belajar yang sehat. Guru juga diharapkan mengembangkan metode pembelajaran yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan interaksi langsung, serta memadukan prinsip pedagogi yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, orang tua perlu terlibat secara aktif dalam mendampingi anak saat menggunakan *gadget* di rumah melalui komunikasi yang terbuka dan pengawasan yang konsisten. Bagi siswa sendiri, penting untuk ditanamkan pemahaman mengenai pentingnya pengelolaan waktu, regulasi diri, dan penggunaan teknologi secara bijak agar mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga pelajar yang mandiri dan bertanggung jawab. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi perspektif siswa secara lebih mendalam, sehingga strategi yang dikembangkan ke depan semakin tepat sasaran dan kontekstual.

REFERENSI

- Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 35–45. <https://doi.org/10.31851/juang.v4i1.5153>
- Andrew Lepp, Jacob E. Barkley, A. C. K. (2014). The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety, and Satisfaction with Life in college students. *Computers in Human Behavior*, 31, 343–350. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.049>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini: Literature review. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–30. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>
- Bewu, Y., Dwikumaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2), 462–473. <https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>
- Cain, N., & Gradisar, M. (2018). Electronic Media Use and Sleep In School-Aged Children and Adolescents: A review. *Sleep Medicine*, 21(1), 1-6.
- Cantika, D., Syifa, R., & Ramdani, D. (2022). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa: Studi literatur. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2944/2490/>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Darwin. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1980), 1349–1358.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of Goal Pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dinda Berliana, Laily Rosidah, & Tri Sayekti. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning: A Meta-Analysis of School-Based Universal Interventions. *Child Development*, 82, 405–432.
- Fikri, N. A. D. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental pelajar di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Keperawatan*, 13(2), 75–82. <https://doi.org/10.33086/jkp.v13i2.6774>
- García, E., & López, G. (2020). Digital Dependency in Adolescents: Implications for Learning and Development. *International Journal of Educational Technology*, 9(2), 34–47.
- Hammond M., et al. (2020). *The Pedagogy of the Digital: Developing Effective Learning through ICT*.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Kim, C., Park, S. W., & Cozart, J. (2014). Affective and Motivational Factors of Learning in

- Online Mathematics Courses. *British Journal of Educational Technology*, 45, 171–185. <https://doi.org/10.1111/bjet.12001>
- Liu, Q., Zhou, Z., & Yu, Y. (2021). Mobile phone Addiction and Academic Procrastination: The Mediating Role of Time Management Disposition. *Children and Youth Services Review*, 120, 105775. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105775>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1177/016146810610800610>
- Newport, C. (2019). *Digital minimalism: Choosing a Focused Life In a Noisy World*. Portfolio/Penguin.
- Ningsih, S. (2022). Pendidikan karakter dalam konteks madrasah digital: Antara transformasi dan konservasi nilai. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 120–135.
- Panadero, E. (2017). A Review of Self-Regulated Learning: Six Models and Four Directions For Research. *Frontiers in Psychology*.
- Putra, R., & Febrianto, A. (2024). Kolaborasi Guru dan Orang Tua Dalam Menangani Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6, 56–65.
- Rizki, A., & Pratama, D. (2019). Ketergantungan Gadget dan Dampaknya terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(3), 215–225.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2017). Corrigendum to “Relationships Among Smartphone Addiction, Stress, Academic Performance, and Satisfaction with Life” [*Computers in Human Behavior* 57 (April 2016) 321–325] (S0747563215303162) (10.1016/j.chb.2015.12.045). *Computers in Human Behavior*, 75, 1016. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.001>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). *Motivation and Social-Emotional Learning: Theory, Research, and Practice*.
- Soma, P. A., Ikhsan, I., Dotrimensi, & Sunarno, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Kelas XI di SMA. 5(1), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Susanti, R. (2020). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Sosial-Emosional Terhadap Perilaku Belajar Siswa di SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 6, 134–141.
- Susanti, S., E. al. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2, 57–65.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. Sani Susanti, et. Al, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Syahyudin, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar dan Aktivitas Sosial Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 9, 55–63.
- Taqwim, A., & Maros, S. D. D. I. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pendahuluan Era digital Telah Membawa Perubahan Besar Dalam Berbagai Aspek Kehidupan, Termasuk Pendidikan . *Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara kita belajar , berinteraksi ,* 15(1), 94–100.
- Ulhaq, N. D., Rhadiansyah, M. F., & Ad, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Siswi SMAN 34 Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 4(6), 939–950.
- Wachid, S. N., & Nugroho, S. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 34 Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Konseling*, 6(1), 43–50.

<https://doi.org/10.21009/jipk.v6i1.199>

- Wahyuni, V. S. (2022). Pengaruh Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Belajar Siswa di SD Negeri 01 Manokwari. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2098–2103.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education.
- Yuliana, E., & Cahyono, R. (2021). Dampak kolaborasi Orang Tua Dan Guru Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8, 22–31.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory into Practice*, 41, 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2