



PERAN GURU DALAM MENGATASI DISTRAKSI DI ERA DIGITAL INTERNET OF THINGS (IOT) GUNA MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS SISWA

Faykal¹, Andi Tabrani Rasyid², Muhammad Yanis³

Universitas Muhammadiyah Bone^{1,2,3}

e-mail: Faykal32@sma.belajar.id¹, anditabranirasyid@unimbone.ac.id²,
muhyanis535@gmail.com³

Diterima: 15/4/2026; Direvisi: 20/4/2026; Diterbitkan: 28/4/2025

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi Internet of Things menghadirkan tantangan baru berupa gangguan digital di sekolah, khususnya bagi siswa kelas XI TKJ 3 SMKN 1 Bone. Masalah utama penelitian berfokus pada identifikasi jenis distraksi gawai serta analisis langkah strategis guru dalam mengoptimalkan produktivitas belajar siswa. Studi ini menerapkan metodologi kualitatif deskriptif melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta pengumpulan dokumen resmi sekolah secara menyeluruh. Tahapan analisis data dilakukan sistematis lewat reduksi, kategorisasi, hingga verifikasi temuan lapangan. Hasil riset mengungkap bahwa penyalahgunaan ponsel pintar untuk aktivitas media sosial dan permainan daring menjadi penghambat utama yang menyebabkan penurunan performa akademik siswa serta keterlambatan penyelesaian tugas praktik mereka. Guna mengatasi hal tersebut, pendidik berperan aktif menerapkan pendekatan persuasif melalui kesepakatan kontrak belajar yang memuat aturan tegas mengenai pemakaian perangkat elektronik di kelas. Selain itu, guru bertindak selaku inovator proaktif dengan merancang media instruksional berbasis kecerdasan buatan demi mengalihkan atensi siswa kembali pada materi ajar secara efektif. Simpulan utama menegaskan bahwa integrasi kedisiplinan aturan dengan adaptasi inovasi teknologi secara kreatif merupakan instrumen krusial bagi pendidik untuk meminimalisir distraksi digital sekaligus mendongkrak produktivitas kerja siswa di tengah ekosistem pendidikan terkoneksi. Kolaborasi tersebut memastikan lingkungan belajar tetap kondusif bagi pengembangan kompetensi vokasi siswa demi menghadapi dinamika persaingan industri global.

Kata Kunci: *Peran Guru, Distraksi Digital, Internet of Things, Produktivitas Belajar.*

ABSTRACT

The rapid development of Internet of Things technology presents new challenges in the form of digital distractions in schools, especially for 11th-grade TKJ 3 students at SMKN 1 Bone. The main research problem focuses on identifying the types of device distractions and analyzing teachers' strategic steps in optimizing student learning productivity. This study applies a descriptive qualitative methodology through participatory observation, in-depth interviews, and the comprehensive collection of official school documents. The data analysis stages are carried out systematically through reduction, categorization, and verification of field findings. The research results reveal that the misuse of smartphones for social media activities and online games is a major obstacle that causes a decline in student academic performance and delays in completing their practical assignments. To address this, educators play an active role in implementing a persuasive approach through learning contracts that contain strict rules regarding the use of electronic devices in the classroom. In addition, teachers act as proactive innovators by designing artificial intelligence-based instructional media to effectively redirect





students' attention back to the learning material. The main conclusion emphasizes that the integration of regulatory discipline with the creative adaptation of technological innovation is a crucial instrument for educators to minimize digital distractions and boost student work productivity in the midst of a connected education ecosystem. This collaboration ensures that the learning environment remains conducive to the development of students' vocational competencies to face the dynamics of global industrial competition.

Keywords: *Teacher's Role, Digital Distraction, Internet of Things, Learning Productivity.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan fenomena *internet of things* saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat serta mengubah tatanan kehidupan manusia secara fundamental. Kemajuan ini memungkinkan terjadinya efisiensi dalam pelaksanaan berbagai tugas harian, peningkatan produktivitas yang signifikan, serta terciptanya konektivitas tanpa batas antar berbagai perangkat cerdas di seluruh belahan dunia. Secara ideal, integrasi berbagai perangkat pintar ke dalam ekosistem dunia pendidikan seharusnya mampu menjadi katalisator yang kuat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta memperluas cakrawala wawasan siswa secara menyeluruh. Penggunaan teknologi diharapkan dapat mempermudah akses informasi edukatif, memfasilitasi kolaborasi jarak jauh, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam bagi para peserta didik masa kini. Pemanfaatan *smart devices* dalam ruang kelas dipandang sebagai sebuah langkah strategis untuk mempersiapkan generasi muda agar lebih siap menghadapi tuntutan revolusi industri yang berbasis pada automasi dan pertukaran data secara cepat. Dengan demikian, teknologi tidak hanya sekadar menjadi alat bantu, melainkan menjadi pilar utama dalam membangun fondasi keilmuan yang adaptif terhadap perubahan zaman yang serba digital ini demi tercapainya keunggulan kompetitif bagi seluruh lapisan masyarakat yang terlibat dalam proses pendidikan formal maupun informal secara berkelanjutan (Aini & Nuro, 2023; Haryono et al., 2024; Purnasari et al., 2024; Sucipto, 2024).

Meskipun memiliki potensi yang sangat besar, kenyataan pahit di lapangan sering kali menunjukkan adanya jurang pemisah atau kesenjangan yang cukup signifikan antara harapan ideal tersebut dengan praktik operasional harian. Fenomena kemudahan akses terhadap gawai justru melahirkan tantangan baru yang cukup kompleks bagi dunia pendidikan, yakni munculnya gangguan konsentrasi atau sering disebut sebagai distraksi digital yang menghambat proses asimilasi pengetahuan. Masalah ini menjadi perhatian yang sangat serius di lingkungan SMKN 1 Bone, terutama apabila mencermati kondisi perilaku belajar para siswa pada kelas XI TKJ 3 selama proses pembelajaran berlangsung. Para siswa tersebut sering kali kehilangan fokus utama mereka karena teralih oleh berbagai macam notifikasi yang masuk dari platform media sosial, dorongan untuk mengakses *online game*, hingga kegemaran menonton tayangan video pendek yang sedang populer. Gangguan tersebut terjadi justru di tengah sesi penyampaian materi pelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kurang kondusif dan tidak terarah. Alih-alih memanfaatkan perangkat digital untuk menggali informasi akademik yang relevan, perhatian siswa justru tersedot ke dalam dunia maya yang bersifat hiburan semata, sehingga fungsi utama teknologi sebagai sarana peningkatan intelektual menjadi terpinggirkan oleh arus konsumerisme konten yang sangat masif dan sulit untuk dikendalikan secara mandiri oleh individu siswa tersebut (Doringin et al., 2020; Herminingrum, 2020; Munarun et al., 2025; Sofyan & Hidayat, 2023).



Gangguan konsentrasi yang terjadi secara terus-menerus ini membawa dampak buruk yang bersifat langsung terhadap capaian kualitas pendidikan, terutama terlihat pada penurunan hasil belajar yang sangat drastis di kalangan siswa. Fenomena distraksi ini juga mengakibatkan terjadinya keterlambatan yang kronis dalam penyelesaian berbagai tugas akademik yang seharusnya dikumpulkan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Dalam konteks yang lebih luas, hambatan akibat teknologi digital ini telah menjadi penghalang utama bagi jutaan orang di seluruh dunia untuk menyelesaikan aktivitas pokok mereka secara efektif dan efisien selama satu dekade terakhir. Siswa yang terpapar oleh rangsangan visual dan auditori dari aplikasi hiburan cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami konsep pelajaran yang bersifat kompleks atau membutuhkan pemikiran mendalam. Situasi ini menciptakan efek domino yang merugikan, di mana rendahnya produktivitas belajar berujung pada kegagalan dalam mencapai standar kompetensi minimum yang dipersyaratkan dalam kurikulum kejuruan. Kegagalan dalam mengelola distraksi digital ini jika dibiarkan tanpa adanya tindakan mitigasi yang tepat, akan mengancam daya saing para lulusan saat mereka harus memasuki dunia kerja yang menuntut kedisiplinan serta fokus tinggi dalam menyelesaikan setiap tanggung jawab profesional yang diberikan kepada mereka nantinya (Ardhana et al., 2025; Masril et al., 2021; Wibowo, 2020; Young et al., 2025).

Dalam menghadapi situasi yang penuh tantangan tersebut, peran seorang pendidik atau guru menjadi sangat krusial dan memegang posisi strategis sebagai agen perubahan utama di dalam lingkungan sekolah. Guru dituntut untuk tidak hanya memiliki penguasaan materi pelajaran yang mendalam, tetapi juga harus mampu memiliki kecakapan dalam mengelola berbagai macam gangguan yang muncul di dalam kelas akibat penggunaan teknologi yang tidak terkendali. Pengelolaan gangguan digital ini memerlukan strategi yang cerdas melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat guna, sehingga gawai yang ada tidak lagi dipandang sebagai ancaman melainkan sebagai mitra dalam proses instruksional. Sebagai manajer pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab besar untuk mengarahkan kembali perhatian siswa agar tetap berada pada koridor akademik yang benar melalui pendekatan yang lebih terencana dan inovatif. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan elemen kontrol ke dalam aktivitas belajar merupakan kunci utama untuk memitigasi dampak negatif dari arus digitalisasi yang sangat kencang. Upaya ini dilakukan demi memastikan bahwa setiap detik waktu yang dihabiskan siswa di dalam kelas memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan intelektual mereka, bukan sekadar menjadi waktu luang untuk berselancar di *internet* secara bebas. Kesadaran akan peran penting ini menjadi titik tolak bagi terciptanya transformasi pendidikan yang lebih berkualitas dan berorientasi pada hasil yang nyata bagi kemajuan peserta didik secara komprehensif (Munarun et al., 2025; Rusnaini et al., 2021; Sucipto, 2024; Widiatna, 2020).

Nilai kebaruan atau inovasi utama yang diusung dalam penelitian ini terletak pada sebuah upaya orisinal untuk mengintegrasikan strategi persuasif guru dengan potensi canggih dari teknologi *internet of things* guna menciptakan lingkungan belajar yang produktif. Inovasi ini bertujuan untuk mencari jalan tengah yang harmonis di mana teknologi tidak lagi menjadi sumber distraksi, melainkan dimanfaatkan sebagai instrumen pengawasan dan motivasi yang bekerja secara otomatis di SMKN 1 Bone pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini mencoba mengidentifikasi berbagai metode yang benar-benar efektif bagi para pendidik dalam melakukan mitigasi terhadap dampak negatif era digital yang sering kali merusak konsentrasi belajar siswa. Dengan menggabungkan pendekatan psikologis yang persuasif serta sistem



konektivitas cerdas, diharapkan produktivitas akademik para siswa, khususnya pada kelas XI TKJ 3, dapat tetap terjaga pada tingkat yang paling optimal meskipun berada di bawah gempuran notifikasi digital. Fokus utama dari kebaruan ini adalah mengubah paradigma kontrol di dalam kelas dari yang bersifat restriktif menjadi lebih kolaboratif melalui bantuan perangkat pintar yang saling terintegrasi secara sistematis. Melalui penerapan model ini, sekolah dapat menjadi tempat yang aman bagi pengembangan potensi siswa tanpa harus merasa khawatir terhadap gangguan eksternal dari dunia maya yang berpotensi merusak fokus mereka. Harapannya, model ini dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lainnya dalam menangani isu serupa dengan pendekatan yang lebih modern, efisien, dan tetap mengedepankan aspek kemanusiaan dalam proses belajar mengajar harian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif guna membedah secara mendalam fenomena gangguan konsentrasi akibat kemajuan teknologi digital di lingkungan sekolah. Lokasi riset ditetapkan secara spesifik di SMKN 1 Bone dengan memusatkan perhatian pada subjek siswa kelas 11 TKJ 3 serta para tenaga pendidik selama periode tahun ajaran 2025/2026. Peneliti memosisikan diri sebagai instrumen utama yang terjun langsung ke lapangan guna menangkap realitas sosiopedagogis serta dinamika interaksi harian secara objektif. Penggunaan perangkat alat bantu teknis berupa alat perekam suara digital serta kamera resolusi tinggi sangat krusial dalam mendokumentasikan setiap fragmen perilaku belajar di dalam ruang kelas maupun laboratorium komputer secara akurat. Penentuan informan kunci dilakukan secara sistematis guna menjamin bahwa data yang terjaring memiliki relevansi kuat terhadap isu penggunaan gawai yang tidak terkendali. Langkah operasional ini diambil agar informasi yang terkumpul memiliki kecukupan data yang kredibel serta mampu merepresentasikan kondisi riil di lapangan tanpa adanya manipulasi variabel luar bagi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan pada tahun 2026 ini secara komprehensif.

Prosedur pelaksanaan penjaringan informasi primer dan sekunder dilaksanakan melalui integrasi tiga teknik utama, yakni observasi partisipatif, wawancara mendalam secara personal, serta pengumpulan dokumen arsip resmi institusi secara tuntas. Peneliti melakukan pengamatan harian guna merekam pola perilaku siswa saat terpapar rangsangan visual dari media sosial atau *online game* di tengah sesi penyampaian materi instruksional. Sesi tanya jawab dijalankan secara semi-terstruktur bersama guru pengampu guna menggali efektivitas penerapan kontrak belajar serta inovasi media berbasis *artificial intelligence*. Tahapan analisis data dijalankan secara induktif melalui siklus interaktif yang mencakup reduksi data mentah, penyajian informasi secara terstruktur, hingga penarikan simpulan atau verifikasi akhir. Rangkaian langkah analitis ini diproses secara teliti untuk mengidentifikasi kaitan antara distraksi digital dengan penurunan produktivitas dalam penyelesaian tugas praktik vokasi siswa. Seluruh pengolahan informasi ini bertujuan untuk mensinkronkan fakta lapangan dengan bukti administratif sekolah guna menghasilkan luaran riset yang transparan, akuntabel, serta dapat dipertanggungjawabkan secara akademik di tengah ekosistem pendidikan yang terkoneksi internet secara masif saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rangkaian prosedur penelitian yang telah dilaksanakan, berikut dipaparkan temuan lapangan mengenai identifikasi distraksi digital serta analisis peran strategis guru dalam meningkatkan produktivitas belajar siswa di SMKN 1 Bone.



Hasil

1. Identifikasi Fenomena Distraksi Digital pada Siswa Vokasi

Fenomena distraksi digital yang dialami oleh siswa kelas XI TKJ 3 di SMKN 1 Bone merupakan cerminan nyata dari tantangan pendidikan vokasi di era informasi yang sangat masif saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh siswa saat jam pelajaran berlangsung sering kali tidak diarahkan untuk menunjang kebutuhan akademik, melainkan sebagai media hiburan pribadi yang intensif. Siswa cenderung menghabiskan waktu produktif mereka untuk mengakses berbagai platform media sosial atau terjebak dalam permainan daring yang menyita perhatian cukup besar selama proses belajar mengajar. Kondisi ini menciptakan hambatan serius dalam penyampaian materi oleh guru, karena perhatian siswa terpecah antara instruksi teknik di depan kelas dengan notifikasi yang terus muncul pada layar gawai mereka. Gejala ini tidak hanya terjadi secara sporadis, melainkan telah menjadi pola perilaku konsisten yang jika dibiarkan akan merusak fondasi kedisiplinan dan budaya kerja profesional di lingkungan sekolah menengah kejuruan.

Bentuk distraksi yang paling dominan diidentifikasi sebagai penggunaan telepon pintar untuk bermain game online secara berkelompok dan mengakses konten video pendek yang sedang populer di kalangan remaja. Aktivitas non-akademik ini sering kali dilakukan secara sembunyi-sembunyi di bawah meja praktik, sehingga menyulitkan guru dalam melakukan pengawasan secara menyeluruh di ruang laboratorium komputer yang luas. Dampak dari perilaku ini sangat terasa pada dinamika interaksi di dalam kelas, di mana komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik menjadi terhambat secara signifikan. Siswa yang terpapar distraksi digital dalam durasi lama menunjukkan penurunan minat untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun menjawab pertanyaan teknis yang diajukan oleh guru. Selain itu, ketergantungan pada gawai untuk kebutuhan hiburan telah menurunkan tingkat kewaspadaan siswa terhadap pentingnya penguasaan kompetensi teknik dasar. Fenomena ini memerlukan perhatian serius agar penggunaan teknologi dapat dikembalikan pada fungsinya sebagai alat bantu belajar yang produktif bagi masa depan siswa kejuruan.

2. Dampak Gangguan Gawai terhadap Fokus dan Kualitas Praktik

Dampak dari gangguan gawai ini secara langsung berimplikasi pada rendahnya daya serap materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran produktif yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Siswa yang sering terdistraksi oleh gawai mengalami kesulitan dalam memahami alur logika pemrograman atau konfigurasi jaringan yang sedang dijelaskan oleh guru di laboratorium. Kehilangan fokus primer ini mengakibatkan siswa harus berulang kali menanyakan hal yang sama, sehingga menghambat kemajuan belajar siswa lainnya dalam satu rombongan belajar. Dalam jangka panjang, kondisi ini menciptakan kesenjangan kompetensi yang lebar antara siswa yang fokus dengan siswa yang terganggu oleh aktivitas digital non-akademik. Penurunan ketajaman berpikir ini menjadi indikator bahwa distraksi digital telah mengganggu proses kognitif siswa dalam mengolah informasi teknis yang kompleks. Kegagalan dalam menjaga fokus ini tidak hanya merugikan nilai akademik secara teoretis, tetapi juga mengancam kualitas lulusan yang diharapkan siap pakai di dunia industri.

Selain masalah daya serap materi, distraksi digital juga berdampak nyata pada keterlambatan pengumpulan tugas-tugas praktik yang seharusnya diselesaikan tepat waktu. Siswa yang lebih mengutamakan bermain game online atau berselancar di media sosial cenderung mengabaikan tenggat waktu proyek yang telah ditetapkan oleh guru produktif. Akibatnya, kualitas hasil praktik yang dikerjakan secara terburu-buru menjadi tidak maksimal dan sering kali mengandung banyak kesalahan teknis yang mendasar. Produktivitas akademik



yang menurun ini tercermin dari banyaknya siswa yang tidak mampu mencapai target standar kompetensi minimal pada setiap akhir unit pembelajaran. Guru-guru di sekolah pun mulai mengidentifikasi adanya korelasi kuat antara intensitas penggunaan gawai yang salah sasaran dengan penurunan prestasi belajar secara keseluruhan. Jika tidak segera diintervensi dengan kebijakan yang tegas, budaya menunda pekerjaan akibat gangguan gawai ini akan terus berlanjut dan menghambat kesiapan siswa untuk bersaing di dunia kerja yang menuntut efisiensi tinggi.

3. Strategi Manajemen Kelas melalui Implementasi Kontrak Belajar

Menghadapi tantangan distraksi digital tersebut, para pendidik di sekolah ini mulai menerapkan strategi manajemen kelas yang lebih terstruktur melalui pembuatan kontrak belajar yang disepakati bersama. Kontrak belajar ini berfungsi sebagai instrumen hukum internal di dalam kelas yang mengatur batasan penggunaan gawai selama proses pembelajaran berlangsung secara eksplisit. Strategi ini mengedepankan pendekatan persuasif di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam menentukan konsekuensi jika terjadi pelanggaran terhadap kesepakatan penggunaan perangkat digital. Dengan membangun kesadaran melalui kontrak ini, guru berupaya menanamkan nilai tanggung jawab mandiri daripada sekadar memberikan hukuman fisik yang bersifat koersif. Kedisiplinan yang dibangun atas dasar kesepakatan bersama terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran diri siswa terhadap kewajiban akademiknya di sekolah. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai pengawas yang kaku, melainkan sebagai manajer kelas yang mampu menciptakan ekosistem belajar yang kondusif bagi seluruh peserta didik.

Penerapan kontrak belajar ini juga mencakup pengaturan tata letak dan waktu penggunaan perangkat digital yang hanya diperbolehkan untuk kebutuhan riset materi atau pengerjaan proyek praktik. Guru secara berkala melakukan pemantauan terhadap layar perangkat siswa guna memastikan bahwa akses internet benar-benar digunakan untuk mencari referensi akademik yang relevan. Melalui metode ini, terjadi dialog positif antara guru dan siswa mengenai pentingnya manajemen waktu dan prioritas dalam penggunaan teknologi informasi di lingkungan sekolah. Keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada konsistensi guru dalam menegakkan aturan yang telah disepakati tanpa terkecuali bagi seluruh anggota kelas. Selain itu, transparansi dalam pemberian penghargaan bagi siswa yang mampu menjaga fokus juga menjadi bagian dari strategi untuk memotivasi perilaku positif. Sintesis antara ketegasan aturan dan pendekatan yang edukatif melalui kontrak belajar ini merupakan langkah preventif yang sangat strategis dalam memitigasi gangguan teknologi di ruang kelas kejuruan yang modern.

4. Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Solusi Alihan

Peran guru sebagai inovator pembelajaran menjadi sangat krusial dalam upaya mengalihkan atensi siswa dari penggunaan gawai yang bersifat hiburan menuju aktivitas yang edukatif. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang bersifat monoton dan searah sering kali menjadi pemicu utama siswa mencari pelarian melalui perangkat digital mereka masing-masing. Oleh karena itu, penguasaan teknologi mutakhir seperti kecerdasan buatan dan integrasi perangkat lunak interaktif ke dalam kurikulum menjadi solusi yang mendesak untuk segera diimplementasikan. Dengan mengintegrasikan platform pembelajaran berbasis permainan edukatif atau simulasi jaringan digital, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menarik perhatian siswa. Pendekatan ini memposisikan teknologi bukan sebagai musuh yang harus dihindari, melainkan sebagai alat bantu utama yang meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses penemuan pengetahuan. Melalui



inovasi ini, atensi siswa yang sebelumnya terdistraksi dapat diarahkan kembali untuk menyelesaikan tantangan-tantangan akademik yang dikemas secara modern.

Pemanfaatan potensi teknologi terbaru dalam fasilitas sekolah juga dapat dijadikan sarana untuk mengoptimalkan gaya belajar siswa yang kini sudah sangat akrab dengan perangkat digital. Misalnya, penggunaan laboratorium virtual yang dapat diakses melalui gawai siswa untuk melakukan simulasi praktik secara mandiri di bawah pengawasan instruktur kelas. Hal ini akan mengubah fungsi gawai dari yang semula hanya sebagai media sosial menjadi laboratorium mini yang mendukung penguatan kompetensi teknik mereka. Guru perlu merancang skenario pembelajaran yang menantang kreativitas siswa, sehingga mereka merasa tertantang untuk menggunakan perangkat digital mereka demi menyelesaikan proyek-proyek teknologi yang bermanfaat. Dengan memberikan tugas-tugas yang relevan dengan perkembangan industri saat ini, siswa akan merasa bahwa teknologi yang mereka miliki memiliki nilai guna yang lebih besar untuk karier masa depan mereka. Inovasi ini memastikan bahwa proses pendidikan vokasi tetap relevan dengan dinamika perkembangan zaman tanpa kehilangan kontrol terhadap kualitas perhatian siswa di dalam ruang kelas.

5. Hubungan Pengelolaan Atensi dengan Produktivitas Akademik

Keberhasilan dalam mengelola atensi siswa dan meminimalkan distraksi digital secara langsung berkorelasi dengan peningkatan produktivitas akademik secara keseluruhan di sekolah. Produktivitas dalam konteks pendidikan kejuruan diukur dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan setiap proyek teknologi secara tepat waktu, mandiri, dan memenuhi standar kualitas industri. Ketika distraksi gawai dapat dikendalikan melalui manajemen kelas yang baik, siswa memiliki lebih banyak waktu untuk melakukan eksperimen teknik dan mendalami materi praktik secara mendalam. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kelas yang menerapkan aturan penggunaan gawai secara ketat namun bijaksana menunjukkan rata-rata nilai praktik yang lebih stabil dan memuaskan. Pengawasan yang bersifat edukatif membantu siswa dalam mengelola energi mental mereka agar tetap selaras dengan target kurikulum yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Dengan demikian, kemampuan mengelola waktu dan perhatian di era digital merupakan kompetensi tambahan yang sangat penting bagi setiap lulusan sekolah menengah kejuruan.

Secara keseluruhan, sintesis antara ketegasan aturan dalam kontrak belajar dengan kreativitas mengajar guru menjadi kunci utama dalam menjamin produktivitas siswa tetap kompetitif. Peningkatan kualitas hasil proyek teknologi siswa membuktikan bahwa intervensi guru dalam mengatasi distraksi digital memberikan dampak positif yang nyata bagi perkembangan keahlian siswa. Siswa yang mampu mengendalikan diri dari godaan aktivitas digital non-akademik cenderung memiliki kesiapan mental yang lebih baik dalam menghadapi tantangan di dunia kerja sesungguhnya. Oleh karena itu, sekolah harus terus berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang bebas dari gangguan teknologi yang merugikan tanpa harus membatasi akses pada ilmu pengetahuan. Keberhasilan penanganan distraksi digital di SMKN 1 Bone ini dapat menjadi model bagi unit pendidikan lainnya dalam menghadapi tantangan serupa di masa depan. Pada akhirnya, disiplin digital merupakan bagian dari pendidikan karakter yang akan menentukan keberhasilan karier jangka panjang bagi setiap siswa di era konektivitas yang tanpa batas ini.

Pembahasan

Fenomena gangguan digital yang teramati pada peserta didik tingkat 11 jurusan teknik komputer jaringan 3 di sekolah menengah kejuruan negeri 1 Bone merefleksikan tantangan nyata pendidikan vokasi saat ini. Data observasi lapangan menunjukkan bahwa penggunaan



perangkat genggam selama jam instruksional berlangsung lebih didominasi oleh kepentingan hiburan pribadi dibandingkan pendalaman materi akademik yang esensial. Para siswa kedapatan menghabiskan waktu produktif mereka untuk berinteraksi di berbagai *platform* media sosial serta terjebak dalam permainan daring yang sangat menyita konsentrasi selama proses transformasi ilmu. Kondisi ini menciptakan hambatan sistematis dalam penyampaian kurikulum teknis oleh tenaga pendidik karena perhatian remaja tersebut terfragmentasi antara instruksi praktik dan notifikasi yang muncul di layar gawai secara terus menerus. Perilaku ini tidak lagi bersifat insidental melainkan telah membentuk pola konsisten yang berisiko merusak fondasi kedisiplinan serta etos kerja profesional di lingkungan laboratorium komputer. Identifikasi masalah ini menjadi titik tolak penting untuk mengevaluasi kembali peran teknologi di dalam ruang kelas agar tidak menjadi bumerang bagi perkembangan kompetensi siswa kejuruan yang seharusnya fokus pada penguasaan keahlian spesifik yang mumpuni (Amadi, 2023; Putri & Usmeldi, 2020; Sucipto, 2024; Supriyadi & Rustam, 2020).

Dampak signifikan dari gangguan gawai ini berimplikasi langsung pada degradasi daya serap materi pelajaran produktif yang membutuhkan tingkat fokus sangat tinggi. Peserta didik yang sering terdistraksi mengalami kesulitan besar dalam memahami alur logika pemrograman atau konfigurasi jaringan yang sedang dipaparkan di laboratorium praktik. Kehilangan fokus primer ini mengakibatkan proses pengulangan instruksi yang tidak efisien sehingga menghambat kemajuan belajar seluruh rombongan belajar dalam satu periode pertemuan. Penurunan ketajaman berpikir menjadi indikator bahwa gangguan digital telah menginterupsi proses kognitif dalam mengolah informasi teknis yang bersifat kompleks. Selain masalah pemahaman konsep, fenomena ini berdampak nyata pada keterlambatan penyelesaian tugas praktik yang seharusnya dikumpulkan tepat waktu sesuai jadwal kurikulum. Kualitas hasil karya yang dikerjakan secara terburu-buru cenderung mengandung banyak kesalahan mendasar yang tidak sesuai dengan standar industri. Produktivitas akademik yang merosot mencerminkan adanya korelasi negatif antara intensitas penggunaan gawai untuk tujuan non-akademik dengan capaian prestasi belajar secara kolektif. Jika dibiarkan tanpa intervensi tegas, budaya menunda pekerjaan ini akan menghambat kesiapan lulusan dalam bersaing di dunia industri yang sangat menuntut efisiensi kerja tinggi (Halleyda et al., 2022; Rachman et al., 2020; Tannia & Monika, 2022; Zahra & Hatta, 2021).

Strategi manajemen kelas yang diimplementasikan untuk mengatasi tantangan ini melibatkan pembuatan kontrak belajar yang disepakati secara kolektif antara guru dan siswa. Instrumen internal ini berfungsi mengatur batasan penggunaan perangkat digital selama proses edukasi berlangsung dengan mengedepankan pendekatan persuasif yang mendidik. Para siswa dilibatkan secara aktif dalam merumuskan konsekuensi logis atas pelanggaran aturan guna menanamkan nilai tanggung jawab mandiri dibandingkan hukuman yang bersifat koersif. Kedisiplinan yang tumbuh dari kesadaran bersama terbukti memberikan dampak yang lebih stabil terhadap keteraturan suasana belajar di lingkungan sekolah menengah kejuruan. Guru bertindak sebagai manajer ekosistem yang menciptakan ruang kondusif bagi pengembangan bakat teknis tanpa gangguan aktivitas *online* yang tidak relevan. Pengaturan tata letak serta waktu penggunaan gawai hanya diperbolehkan untuk kegiatan riset referensi atau penyelesaian proyek praktis yang membutuhkan akses informasi global. Pemantauan berkala terhadap layar perangkat dilakukan untuk memastikan integritas penggunaan teknologi tetap berada pada jalur akademik yang benar. Konsistensi dalam penegakan aturan serta pemberian apresiasi bagi siswa yang disiplin menjadi kunci utama dalam memitigasi gangguan teknologi di ruang kelas



modern yang serba terkoneksi saat ini (Ismi & Akmal, 2020; Kuncoro et al., 2020; Martin et al., 2025; Munarun et al., 2025).

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi mutakhir menjadi solusi strategis untuk mengalihkan atensi siswa dari konten hiburan menuju aktivitas yang edukatif dan menantang. Metode pengajaran yang bersifat searah sering kali menjadi katalisator bagi siswa untuk mencari pelarian melalui perangkat digital mereka masing-masing. Oleh karena itu, penguasaan *artificial intelligence* serta integrasi perangkat lunak interaktif ke dalam struktur kurikulum menjadi kebutuhan mendesak bagi para pendidik. Dengan mengadopsi *platform game based learning* atau simulasi jaringan digital yang kompetitif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif bagi generasi asli digital. Pendekatan ini memposisikan teknologi sebagai alat bantu utama yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses penemuan pengetahuan baru. Pemanfaatan laboratorium *virtual* yang dapat diakses secara mandiri mengubah fungsi telepon pintar dari media hiburan menjadi fasilitas mini yang mendukung penguatan kompetensi teknik. Skenario pembelajaran yang menantang kreativitas memaksa siswa untuk mengoptimalkan perangkat mereka demi menyelesaikan proyek teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri masa depan. Langkah inovatif ini menjamin bahwa pendidikan vokasi tetap adaptif terhadap dinamika zaman tanpa mengorbankan kualitas perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara intensif (Amdan et al., 2024; Hakim & Abidin, 2024; Li et al., 2025; Sari, 2023; Triwati et al., 2023).

Hubungan antara pengelolaan perhatian dengan produktivitas akademik menunjukkan bahwa minimnya gangguan digital secara otomatis meningkatkan kualitas hasil karya siswa secara signifikan. Keberhasilan mengendalikan distraksi gawai memberikan ruang lebih luas bagi peserta didik untuk melakukan eksperimen teknik dan eksplorasi materi secara mendalam di laboratorium. Kelas yang menerapkan aturan penggunaan teknologi secara bijaksana menunjukkan stabilitas nilai praktik yang jauh lebih baik dibandingkan kelas tanpa pengawasan terstruktur. Kemampuan mengelola energi mental di era konektivitas tanpa batas ini merupakan kompetensi tambahan yang sangat krusial bagi kesiapan kerja setiap individu. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada 1 subjek kelas tertentu sehingga diperlukan studi lanjutan untuk melihat fenomena serupa di lingkungan yang berbeda. Keberhasilan mitigasi di lokasi studi dapat dijadikan model referensi bagi institusi pendidikan lain dalam menghadapi tantangan serupa di masa depan. Sebagai simpulan, sinergi antara ketegasan kontrak belajar dan kreativitas pengajaran merupakan kunci utama dalam menjamin daya saing lulusan vokasi. Disiplin digital yang tertanam kuat akan menjadi bagian dari karakter profesional yang menentukan keberhasilan karier jangka panjang bagi setiap siswa di era industri sekarang ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pesatnya kemajuan teknologi informasi dalam ekosistem *internet of things* membawa tantangan berupa *digital distraction* yang cukup signifikan bagi para peserta didik. Penggunaan *smartphones* untuk hiburan pribadi serta permainan *online* terbukti menjadi penghambat utama yang menurunkan daya serap materi teknis serta menghambat penyelesaian tugas praktik secara tepat waktu. Pendidik memegang peran sentral sebagai manajer pembelajaran yang harus mampu menyeimbangkan aspek kedisiplinan dengan pendekatan persuasif melalui kesepakatan kontrak belajar. Strategi integrasi antara aturan penggunaan perangkat elektronik yang tegas dan inovasi media instruksional berbasis *artificial intelligence* menjadi instrumen krusial dalam mengalihkan



atensi siswa kembali pada substansi kurikulum. Keberhasilan memitigasi gangguan digital ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan produktivitas serta kesiapan mental siswa dalam menghadapi dinamika persaingan industri global terkoneksi.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pihak sekolah mulai mengintensifkan program pengembangan kapasitas bagi tenaga pendidik guna menguasai manajemen kelas berbasis teknologi yang lebih adaptif. Guru perlu merancang skenario pembelajaran yang menantang kreativitas dengan memanfaatkan fitur *gamification* agar minat belajar siswa tetap terjaga tanpa merasa terbebani oleh instruksi kaku. Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan orang tua sangat diperlukan untuk menciptakan pengawasan yang selaras mengenai etika penggunaan gawai di luar jam pelajaran secara berkelanjutan. Institusi pendidikan juga sebaiknya menyediakan infrastruktur pendukung yang memungkinkan pemanfaatan laboratorium *virtual* sebagai sarana praktik mandiri yang menarik perhatian generasi asli digital. Melalui penguatan literasi digital yang komprehensif, diharapkan para siswa mampu mengubah fungsi perangkat pintar mereka dari sekadar alat komunikasi menjadi fasilitas riset akademik yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. F. N., & Nuro, F. R. M. (2023). Analisis kompetensi literasi digital guru sebagai pendukung keterampilan guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 840–851. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4744>
- Amdan, M. A. B., Janius, N., Jasman, M. N. B., & Kasdiah, M. A. H. B. (2024). Advancement of AI-tools in learning for technical vocational education and training (TVET) in Malaysia (empowering students and tutor). *International Journal of Science and Research Archive*, 12(1), 2061–2073. <https://doi.org/10.30574/ijrsra.2024.12.1.0971>
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153–162. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Ardhana, A. Y. A., Syazeedah, H. N. U., Fitriyaningrum, R. I., & Gunawan, A. (2025). Analisis ketidaksesuaian antara pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja di Indonesia. *Kompeten: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 3(4), 1020–1034. <https://doi.org/10.57141/kompeten.v3i4.156>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform Merdeka Mengajar: Integrasi teknologi dalam pendidikan vokasi dan pengembangan guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–78. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>
- Halleyda, N., Fitriah, S. S., Motik, G. A., & Satria, Y. (2022). Upaya penurunan prokrastinasi akademik siswa melalui pelatihan time management. *Warta LPM*, 25(4), 536–545. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i4.913>
- Haryono, P., Alam, D. R. M., Muthi, I., Baharuddin, B., Ilahiah, I., Fathurrohman, F., & Resky, M. (2024). Peningkatan literasi digital dalam menulis penelitian tindakan kelas berbasis teknologi AI bagi guru di Pesantren Tahfizh Istana Quran Indonesia PTIQI Lampung. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 798–810. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1343>



- Herminingrum, S. (2020). The dichotomy of proliferating information technology in globalization of education: A case study. *Jurnal Humaniora*, 32(3), 240–250. <https://doi.org/10.22146/jh.41523>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Kuncoro, R. Y., Triyanto, T., & Triastuti, R. (2020). Constraints in the implementation of digital ethics in SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 157–166. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.767>
- Li, Y., Leong, W. Y., & Zhang, H. (2025). Innovative teaching practice in vocational education using smart technology: A case study of cement production course. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(12). <https://doi.org/10.29333/ejmste/17491>
- Martin, F., Long, S., Haywood, K. M., & Xie, K. (2025). Digital distractions in education: A systematic review of research on causes, consequences and prevention strategies. *Educational Technology Research and Development*. Springer. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10550-6>
- Masril, M., Menhard, M., Zubir, Z., Nusyirwan, N., Hidayat, R., Jefriyanto, J., Sari, M. R., Y., M. I., & Jonnedi, J. (2021). Persiapan menghadapi dunia kerja bagi mahasiswa tingkat akhir dan lulusan baru. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1092–1100. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.431>
- Munarun, A., Handayani, L. R., Ariyani, R. M., Ulum, B., Sofia, S., & Istiariani, I. (2025). Pendampingan penggunaan teknologi secara bijak kepada anak sekolah dasar di Desa Pidodowetan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 8(4), 834–842. <https://doi.org/10.30591/japhb.v8i4.9702>
- Purnasari, P. D., Sadewo, Y. D., Santosa, D. S. S., & Sanoto, H. (2024). Analisis digitalisasi pembelajaran sekolah dasar wilayah perbatasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 198–205. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p198-205>
- Putri, H. E., & Usmeldi, U. (2020). The development of e-modules problem based learning using Google Classroom for basic electricity and electronics at vocational school. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 84–94. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i2.7861>
- Rachman, A., Rusandi, M. A., & Setiawan, M. A. (2020). Effect of phubbing behavior on student academic procrastination. *PSIKOPEDAGOGIA: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1). <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v8i1.17895>
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230–248. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Sari, D. F. (2023). Peningkatan mutu pendidikan kejuruan pada era pembelajaran abad ke-21 untuk menjawab tantangan industri 4.0. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 4(1), 71–82. <https://doi.org/10.25078/sa.v4i1.3234>
- Sofyan, A., & Hidayat, A. (2023). Dampak perkembangan teknologi peningkatan kualitas pendidikan. *Jurnal Satya Informatika*, 7(2), 16–25. <https://doi.org/10.59134/jsk.v7i02.163>



- Sucipto, S. (2024). Tantangan dan peluang implementasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 902–913. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.4192>
- Supriyadi, E., & Rustam, A. H. (2020). Pengenalan komputasi matematika Scilab kepada siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Analisa*, 6(2), 173–183. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9811>
- Tannia, L. N., & Monika, M. (2022). Intensitas penggunaan media sosial dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa saat sistem pembelajaran jarak jauh. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5203–5212. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3135>
- Triwati, I., Mustika, N., Yusuf, F., & Purnamawati, P. (2023). A study on the impact of MBKM program implementation in vocational education: Improving graduates' competitiveness. In *Advances in social science, education and humanities research* (p. 31). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-084-8_6
- Wibowo, S. A. (2020). Determinan kinerja dosen pada pengajaran metode daring pada masa pandemi Covid-19 dengan faktor stres sebagai pemediasi. *Journal of Business & Applied Management*, 13(2), 131–144. <https://doi.org/10.30813/jbam.v13i2.2227>
- Widiatna, A. D. (2020). Transformasi pendidikan calon katekis dan guru Agama Katolik di era digital. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(2), 66–76. <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i2.280>
- Young, F., Ashari, A. A., Zahra, D., Simanjuntak, A. C., & Tampuboln, B. R. (2025). Lulusan sarjana dan tantangan pengangguran di Indonesia – Strategi adaptasi di era digital. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 3821–3835. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.44213>
- Zahra, A. B. A., & Hatta, M. I. (2021). Hubungan adiksi Instagram dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Prosiding Psikologi*, 454–462. <https://doi.org/10.29313/v0i0.28395>