

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH

Muthmainnah Asmal

Universitas Pancasakti Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email : muthmainnahasmal@gmail.com

Informasi	Abstract
Volume : 2	<i>The use of gadgets has become an integral part of school-aged children's lives in today's digital era. This study aims to analyze the relationship between gadget usage and students' concentration levels. The research employs a quantitative approach with a correlational method, involving 37 fifth-grade students from SD Inpres Maccini Makassar as the sample. Data were collected using a Likert scale questionnaire and analyzed using simple regression. Based on the analysis results or hypothesis testing, it can be concluded that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This means there is a significant relationship between the variable of gadget usage and learning concentration. From the regression analysis, the regression equation obtained is $5.214-0.413X$. This equation indicates that each one-unit increase in the gadget usage score will decrease the learning concentration score by 0.413. In other words, the longer the duration of gadget usage, the lower the concentration level in school-aged children.</i>
Nomor : 2	
Bulan : Februari	
Tahun : 2025	
E-ISSN : 3062-9624	

Keywords: *Gadget Usage, Learning, Concentration*

Abstrak

Penggunaan gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak usia sekolah di era digital saat ini. Studi ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, melibatkan 37 siswa kelas V SD Inpres Maccini Makassar sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi sederhana. Berdasarkan hasil analisis atau pengujian hipotesis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variable penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Dari hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi $Y=5.214-0.413X$ yang menunjukkan setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gadget akan menurunkan skor konsentrasi belajar sebesar, Ini berarti bahwa semakin tinggi durasi penggunaan gadget, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

Kata kunci: *Penggunaan Gadget, Konsentrasi, Belajar*

A. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah. Perangkat seperti ponsel,

tablet, dan laptop sering digunakan untuk berbagai aktivitas, baik sebagai sarana hiburan maupun untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan gadget yang berlebihan sering kali menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait dengan konsentrasi belajar anak. Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi dan konten digital dapat mengalihkan perhatian anak dari tugas akademik, yang pada akhirnya dapat memengaruhi performa belajar mereka.

Menurut Rini dkk (2021), penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan perhatian pada anak, yang berujung pada menurunnya kemampuan konsentrasi saat belajar. Hal ini diperparah dengan kecenderungan anak-anak untuk lebih tertarik pada konten hiburan dibandingkan materi pembelajaran yang diberikan di sekolah. Akibatnya, mereka lebih sering terganggu oleh notifikasi atau dorongan untuk bermain dibandingkan menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka. Syifa dan Sulianto (2019) menyatakan bahwa anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget dalam waktu lama cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan paparan layar yang berlebihan dapat menyebabkan kelelahan mata serta menurunkan daya tahan kognitif mereka terhadap informasi yang kompleks. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik mereka di sekolah. Di sisi lain, penggunaan gadget juga dapat memberikan manfaat jika digunakan dengan bijak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukatif yang interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep akademik tertentu, seperti matematika dan sains (Ameliola dan Nugraha, 2013) Namun, manfaat ini hanya dapat diperoleh jika penggunaan gadget dilakukan secara terkontrol dan sesuai dengan kebutuhan anak dalam belajar.

Peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam mengatur pola penggunaan gadget pada anak-anak. Anak-anak yang memiliki aturan ketat dalam penggunaan gadget cenderung memiliki tingkat konsentrasi belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang tidak memiliki batasan waktu penggunaan. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memberikan bimbingan yang tepat agar anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengorbankan fokus belajar mereka. Selain faktor internal seperti pengaruh gadget itu sendiri, faktor lingkungan juga turut berkontribusi dalam menentukan tingkat konsentrasi belajar anak. Anak yang belajar di lingkungan yang terlalu banyak distraksi digital cenderung lebih sulit berkonsentrasi dibandingkan mereka yang belajar di lingkungan yang tenang dan kondusif. Oleh karena itu, menciptakan suasana belajar yang mendukung, seperti

ruang belajar yang bebas dari gangguan gadget, menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Pemerintah dan institusi pendidikan juga memiliki peran dalam mengatasi tantangan ini. Kebijakan terkait penggunaan gadget di sekolah dapat membantu mengurangi dampak negatifnya terhadap konsentrasi belajar siswa. Beberapa sekolah telah menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gadget selama jam pelajaran, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian, permasalahan penggunaan gadget dan hubungannya dengan konsentrasi belajar anak usia sekolah menjadi isu yang kompleks dan membutuhkan perhatian dari berbagai pihak. Pemanfaatan teknologi harus dilakukan dengan seimbang, agar anak-anak tetap dapat memperoleh manfaat dari perkembangan digital tanpa mengorbankan fokus serta prestasi akademik mereka.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, yaitu jenis penelitian yang berfokus pada hubungan antara dua atau lebih variabel. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mengetahui sejauh mana perubahan dalam satu variabel berkaitan dengan perubahan pada variabel lainnya.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Non-Probability Sampling* dengan teknik *Sampling Jenuh* atau *Sensus*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik ini diterapkan ketika jumlah populasi relatif kecil, yaitu sekitar 37 orang. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan mencakup seluruh siswa kelas V SD Inpres Maccini Makassar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket berbasis skala Likert dengan lima tingkat respons, yaitu *Sangat Tidak Setuju*, *Tidak Setuju*, *Ragu-ragu*, *Setuju*, dan *Sangat Setuju*. Uji hipotesis statistik dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, atau dengan kata lain, untuk menentukan apakah terdapat hubungan fungsional antara kedua variabel tersebut (Akbar & Usman, 2008). Model regresi sederhana dengan satu prediktor dapat dirumuskan dalam persamaan berikut (Sugiyono, 2012):

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = Subjek dalam variable dependen yang diprediksikan

a = Harga Y Ketika X = 0

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatana ataupun penurunan yang didasarkan pada perubahan variable

X = subjek pada variable independent yang mempunyai nilai tertentu.

Dimana keofisien a dan b dapat diperoleh dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y) - (\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} = \frac{\sum XY}{\sum X^2}$$

Untuk menguji hubungan antara X dan Y digunakan rumus product moment (Sugiyono,2012)

$$r = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Selanjutnya membandingkannilai koefisien korelasi dengan interpretasi untuk melihat seberapa kuat korelasi antara variable penggunaan gadget dan variable konsentrasi belajar

Tabel 1. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Keofisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,000 - 0,199	Sangat
0,200 - 0,399	Rendah
0,400 - 0,599	Rendah
0,600 - 0,799	Sedang
0,800 - 1,000	Kuat
	Sangat Kuat

(Sumber : Sugiyono,2012)

Untuk mencari besarnya pengaruh variable perkuliahan berbasis *e-learning* terhadap variable motivasi belajar mahasiswa digunakan rumus koefisien determinasi, yaitu (Sugiyono,2012):

$$KD = r^2 \times 100\%$$

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Persyaratan Analisis

Agar analisis regresi linier sederhana dapat dilakukan, langkah awal yang harus dilakukan adalah menguji normalitas dan linieritas data. Uji persyaratan ini diperlukan untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria yang dibutuhkan sebelum melanjutkan pengujian hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk menentukan apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan distribusi normal. Pada uji normalitas sebaran ini, digunakan metode analisis One Sample Kolmogorov-Smirnov. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data tidak berdistribusi normal. Ringkasan hasil analisis uji normalitas ditampilkan pada tabel berikut

Tabel 2. Hasil analisis uji normalitas

Variabel	Nilai Sig.	Hasil
Penggunaan Gadget	0,091	Berdistribusi normal
Konsentrasi Belajar	0,085	Berdistribusi normal

Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0.05, maka data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara penggunaan gadget (X) dan konsentrasi belajar (Y) dapat dimodelkan dengan regresi linier. Pengujian dilakukan menggunakan metode ANOVA (Analysis of Variance) dengan membandingkan variabilitas residual. Kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jika harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dinyatakan linear. Hasil perhitungan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Hasil analisis uji linieritas

Variabel	F _{hitung} g	F _{tabel} l	Kesimpula n
Penggunaan Gadget terhadap konsentrasi belajar	0.348	0.559	Linier

Karena nilai F_{hitung} (**0.348**) < F_{tabel} (**0.559**), maka tidak terdapat perbedaan signifikan dalam varians residual, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar adalah **linear**. Dengan kata lain, model regresi linier yang digunakan dalam penelitian ini sudah sesuai untuk menggambarkan hubungan antara kedua variabel.

Karena persyaratan analisis telah terpenuhi, maka analisis berikutnya akan dilakukan dengan menggunakan metode statistik parametrik untuk menguji hipotesis penelitian.

Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh sebab itu, jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : r_{hitung} < r_{tabel}$: tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah

$H_a : r_{hitung} > r_{tabel}$: Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah

Berdasarkan perhitungan nilai koefisien korelasi melalui rumus Product Moment diperoleh r_{hitung} (**0.9809**) > r_{tabel} (**0.325**), dengan demikian H_a diterima yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

Dari hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi:

$$Y=5.214-0.413X$$

Interpretasi dari persamaan ini adalah bahwa setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gadget akan menurunkan skor konsentrasi belajar sebesar 0.413 poin. Nilai R^2 **sebesar 0.412** menunjukkan bahwa 41.2% variasi dalam konsentrasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa

terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi durasi penggunaan gadget, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2019) yang menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan perhatian dan fokus pada anak usia sekolah.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar. Anak yang menghabiskan lebih dari tiga jam per hari di depan layar memiliki kecenderungan mengalami penurunan konsentrasi dalam kegiatan akademik (Wahyuni, 2020). Pendapat ini mendukung temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa dengan durasi penggunaan gadget yang lebih tinggi mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama pembelajaran.

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi hubungan ini adalah jenis konten yang diakses oleh siswa melalui gadget. Rini, dkk (2021) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan gadget untuk keperluan edukatif memiliki tingkat konsentrasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan seperti bermain game atau menonton video. Oleh karena itu, pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar tidak hanya bergantung pada durasi penggunaannya, tetapi juga pada bagaimana gadget tersebut digunakan.

Selain itu, penggunaan gadget sebelum tidur juga menjadi faktor yang memperburuk konsentrasi belajar siswa. Menurut Hablaini (2017), paparan layar sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur anak, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya tingkat fokus dan perhatian di sekolah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget dalam waktu lama sebelum tidur cenderung mengalami kelelahan dan kurang tidur, yang berdampak pada rendahnya konsentrasi saat belajar di pagi hari.

Namun, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan pendekatan yang tepat dapat memberikan manfaat bagi konsentrasi belajar siswa. Menurut Rahmawati (2020), penggunaan aplikasi edukatif yang dirancang secara interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar tidak selalu negatif, tergantung pada bagaimana penggunaannya diatur.

Peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget juga menjadi faktor yang penting dalam menjaga konsentrasi belajar siswa. Menurut studi yang dilakukan oleh Santoso (2021), anak-anak yang memiliki batasan waktu penggunaan gadget yang ketat dari

orang tua cenderung memiliki tingkat konsentrasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak diawasi dengan baik. Oleh karena itu, kebijakan penggunaan gadget yang jelas dan konsisten dapat membantu mengurangi dampak negatifnya terhadap konsentrasi belajar.

Selain itu, lingkungan belajar juga mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Menurut penelitian oleh Lestari (2022), anak-anak yang memiliki lingkungan belajar yang kondusif, seperti ruang belajar yang bebas dari gangguan dan dukungan sosial dari keluarga, memiliki kemampuan konsentrasi yang lebih baik meskipun mereka menggunakan gadget dalam kesehariannya. Dengan demikian, faktor eksternal juga perlu diperhatikan dalam menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar.

Dalam konteks pembelajaran daring, penggunaan gadget menjadi suatu kebutuhan bagi siswa. Menurut penelitian oleh Yulianto (2021), siswa yang menggunakan gadget untuk mengakses materi pembelajaran daring cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya mengandalkan buku teks. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan tetap berisiko menurunkan konsentrasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan adanya kebijakan yang mengatur penggunaan gadget bagi anak usia sekolah, baik oleh orang tua maupun oleh sekolah. Misalnya, pembatasan waktu penggunaan gadget di luar jam belajar serta peningkatan kesadaran tentang penggunaan gadget yang sehat dapat membantu mengurangi dampak negatifnya terhadap konsentrasi belajar siswa. Selain itu, pengembangan aplikasi dan konten edukatif yang menarik dapat menjadi solusi untuk memanfaatkan gadget sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif. Menurut penelitian oleh Supriyadi (2022), siswa yang menggunakan aplikasi berbasis game edukatif menunjukkan peningkatan dalam fokus dan pemecahan masalah dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang relatif kecil serta tidak mempertimbangkan variabel lain yang mungkin berpengaruh terhadap konsentrasi belajar, seperti lingkungan keluarga dan kondisi psikologis siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar serta mempertimbangkan faktor-faktor lain sangat diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar.

Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Namun,

penggunaan gadget yang terkontrol dan diarahkan ke aktivitas edukatif dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan dalam penggunaan gadget agar siswa dapat tetap fokus dalam belajar tanpa kehilangan manfaat dari teknologi digital.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis atau pengujian hipotesis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variable penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Dari hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi $Y=5.214-0.413X$ yang menunjukkan setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gadget akan menurunkan skor konsentrasi belajar sebesar, Ini berarti bahwa semakin tinggi durasi penggunaan gadget, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

E. REFERENSI

Akbar, P.S., & Usman. 2008. Pengantar Statistika. Jakarta: Bumi Aksara

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization

Hablaini, S. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas VI Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota Pekanbaru. Jurnal Keperawatan Abdurrah, 26-37.

Kurniawan, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan, 10(1), 1-10.

Lestari, M. (2022). Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Konsentrasi Anak dalam Pembelajaran Daring. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 77-89.

Rahmawati, D. (2020). Peran Aplikasi Edukatif dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2), 56-67.

Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 1236-1241.

Santoso, B. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Sosial & Pendidikan, 11(1), 102-114.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyadi, R. (2022). *Penggunaan Game Edukatif dalam Meningkatkan Fokus dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 78-91.

Syifa, L. & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.

Yulianto, D. (2021). *Pembelajaran Daring dan Pemanfaatan Teknologi Gadget dalam Meningkatkan Pemahaman Materi*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 200-213.