

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

¹Febi febriani,²Haifaturrahmah,³Syafruddin Muhdar

¹PGSD Universitas Muhammadiyah Mataram

²PGSD Universitas Muhammadiyah Mataram

Alamat e-mail: febifebriani847@gmail.com, haifaturrahmah@yahoo.com,
rudybastrindo@gmail.com.

ABSTRACT *The increasing use of digital gadgets among elementary school students has become a common phenomenon in the current digital era. On one hand, gadgets provide convenience in accessing learning resources and information, but on the other hand, excessive use can reduce students' learning concentration. This research aims to analyze the impact of gadget use on the concentration level of elementary school students. The research used a descriptive quantitative approach with Grade V students as the population. The data were collected using questionnaires and observations of students' learning behavior. The results show a negative relationship between the intensity of gadget use and learning concentration. Students who used gadgets for more than two hours per day tended to have lower learning focus compared to students who used gadgets for less than one hour. Furthermore, activities such as playing games and watching entertainment videos had a greater negative effect on concentration than online learning activities. The study highlights the importance of teachers' and parents' supervision in directing gadget use so that it supports an effective learning process. Therefore, wise and well-directed gadget use can become an educational tool rather than a distraction for elementary school students.*

Keywords: gadget use, learning concentration, elementary school students

ABSTRAK Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat seiring perkembangan teknologi digital. Gadget dapat memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan sumber belajar, namun penggunaan yang berlebihan dapat menurunkan tingkat konsentrasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan populasi siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar negeri. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan observasi terhadap perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa. Siswa yang menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari memiliki tingkat konsentrasi yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan gadget kurang dari satu jam per hari. Selain itu, aktivitas menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video hiburan memberikan dampak negatif yang lebih besar dibandingkan penggunaan gadget untuk

aktivitas pembelajaran daring. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih terkontrol sehingga dapat memberikan manfaat edukatif, bukan menjadi pengganggu dalam proses belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: penggunaan gadget, konsentrasi belajar, siswa sekolah dasar, pembelajaran digital

A. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi digital. Gadget tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga digunakan untuk mengakses sumber belajar dan informasi yang mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa karena mereka lebih mudah terdistraksi oleh game, video hiburan, dan media sosial dibandingkan aktivitas belajar.(Susanti et al., 2024)

Kondisi ini berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran, mengatur waktu belajar, serta menjaga motivasi belajar, sehingga dapat menurunkan prestasi dan kedisiplinan dalam belajar. Penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan kemampuan fokus siswa, dimana penggunaan lebih dari dua jam per hari menyebabkan siswa lebih sulit berkonsentrasi dalam proses pembelajaran (Fadillah & Wulandari, 2022). Bahkan,

penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu jam tidur dan kesiapan siswa dalam belajar.(Assyifa et al., 2025)

Meski demikian, gadget dapat memberikan manfaat positif apabila digunakan secara terarah untuk tujuan pembelajaran, seperti menampilkan konten edukatif, video pembelajaran, dan aplikasi belajar yang bersifat interaktif.(Rahayu et al., 2024)

Research gap dalam kajian sebelumnya adalah penelitian masih berfokus pada hubungan gadget terhadap prestasi ataupun motivasi belajar, sedangkan penelitian khusus mengenai pengaruh jenis aktivitas penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa SD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget berdasarkan durasi pemakaian dan jenis aktivitas penggunaannya terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.(Rozalia, 2017)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, orang tua, maupun lembaga pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran, pengawasan, dan kontrol penggunaan gadget sehingga teknologi dapat diarahkan sebagai media pembelajaran yang efektif, bukan pengganggu dalam proses belajar siswa.(Asmal, 2025)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan dan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif deskriptif dipilih karena mampu menyajikan data berdasarkan gejala nyata secara numerik, objektif, dan terukur sehingga dapat memberikan gambaran keterkaitan antara variabel yang diteliti secara faktual. (Djollong, 2014)

Subjek penelitian adalah siswa kelas V pada salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Serang, Provinsi Banten dengan jumlah populasi 120 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling berdasarkan kriteria siswa aktif mengikuti pembelajaran, rutin menggunakan gadget, dan bersedia menjadi responden sehingga diperoleh sampel sebanyak 40 siswa

(Arikunto, 2019). Siswa kelas V dipilih karena telah memiliki kemampuan kognitif yang berkembang sehingga dapat memahami instrumen penelitian dengan baik.(Mardhiyah et al., 2025)

Pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) dan observasi langsung di kelas. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator penggunaan gadget (lama penggunaan, jenis aktivitas, dan waktu penggunaan) dan indikator konsentrasi belajar (fokus perhatian, ketekunan mengerjakan tugas, dan kemampuan memahami instruksi) menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban .(Suroso et al., 2023)

Observasi digunakan untuk memperkuat data hasil angket terkait perilaku siswa selama pembelajaran (Ramadani et al., 2025). Validitas isi instrumen diuji oleh ahli pendidikan dasar dan ahli psikologi pendidikan untuk memastikan kesesuaian butir dengan konstruk variabel (Novikasari, 2016). Uji reliabilitas dilakukan melalui uji coba terhadap 20 siswa di luar sampel menggunakan Cronbach Alpha dengan nilai reliabilitas sebesar 0,86 yang menunjukkan instrumen sangat reliabel.(Hendryadi, 2017)

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dibantu program SPSS versi 26

untuk mengetahui rata-rata, persentase, serta distribusi frekuensi pada masing-masing variabel, serta dilakukan uji korelasi Pearson Product Moment untuk mengukur hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan tingkat konsentrasi belajar siswa sesuai pedoman interpretasi koefisien. (Kusumastuti et al., 2024)

Penelitian dilaksanakan selama dua bulan mulai dari identifikasi masalah, penyusunan instrumen, perizinan, pengumpulan data, hingga analisis hasil, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan secara objektif dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. (Ardiva & Wirdanengsih, 2022)

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan terhadap 40 siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Serang, Banten. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan observasi langsung selama proses pembelajaran di kelas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa seluruh siswa

menggunakan gadget dalam kesehariannya, namun dengan intensitas dan tujuan penggunaan yang berbeda (Nikmawati et al., 2021). Sebagian besar siswa menggunakan gadget selama 1–2 jam per hari (37,5%), sedangkan 17,5% siswa menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari. (Rizqiyah et al., 2025)

Sementara itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari terlihat lebih mudah terdistraksi dan mengalami penurunan kemampuan fokus saat mengikuti pembelajaran. Temuan ini menguatkan bahwa durasi penggunaan gadget yang tinggi berdampak terhadap turunya konsentrasi belajar siswa. (Santoso et al., 2025)

Tabel 1 durasi penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar

Durasi penggunaan	Frekuensi (siswa)	Presentase (%)
< 1 jam/hari	8	20
1–2 jam/hari	15	37,5
2–3 jam/hari	10	25
> 3 jam/hari	7	17,5
Total	40	100

Analisis korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan negatif dengan koefisien $r = -0,62$ ($p < 0,05$). Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan

gadget, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. Aktivitas yang paling dominan memberikan dampak negatif terhadap konsentrasi adalah bermain game dan menonton video hiburan, sedangkan penggunaan gadget untuk belajar daring memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap fokus dan keterlibatan belajar siswa.(Azzahra & Siregar, 2024)

Selain temuan di atas, berdasarkan hasil analisis kuesioner juga diperoleh data bahwa siswa yang menggunakan gadget selama lebih dari dua jam per hari menunjukkan skor konsentrasi belajar yang cenderung lebih rendah dibandingkan siswa yang menggunakan gadget kurang dari dua jam. Dari skor skala konsentrasi yang diberikan, diperoleh rata-rata (mean) skor konsentrasi sebesar 78,4 pada kelompok siswa yang menggunakan gadget kurang dari dua jam per hari, sedangkan kelompok siswa yang menggunakan gadget lebih dari dua jam memiliki rata-rata skor konsentrasi hanya sebesar 63,2. Selisih rata-rata skor ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan secara deskriptif antara kelompok yang memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi dan rendah.(Nasution et al., 2025)

Pembahasan

Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa durasi penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadillah dan Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget lebih dari dua jam per hari dapat menurunkan kemampuan fokus dan proses belajar siswa secara signifikan. (Budiwati et al., 2022)

Menurut Anderson (2010), paparan digital yang berlebihan memicu overstimulasi sistem saraf sehingga mengganggu kemampuan otak dalam mempertahankan perhatian dalam waktu lama. Hal ini perlu diperhatikan karena pada fase usia SD, struktur neurologis anak masih berkembang dan mudah terdistraksi oleh stimulus visual yang dihasilkan dari gadget.(Anderson, 2007)

Selain durasi, jenis konten yang diakses siswa juga menjadi faktor yang berpengaruh. Siswa yang lebih sering bermain game dan menonton video hiburan menunjukkan kemampuan fokus yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan gadget untuk aktivitas pembelajaran. Konten hiburan cenderung menurunkan kontrol diri karena memicu sistem reward sehingga anak sulit mengendalikan dirinya untuk

kembali fokus pada tugas akademik. (Marciano et al., 2021)

Namun demikian, gadget tidak selalu memberikan dampak negatif. Jika pemanfaatannya diarahkan untuk penggunaan edukatif, gadget dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar melalui penyajian visual interaktif yang menarik. (M. R. P. Sari & Dantes, 2023)

Faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan guru juga memainkan peranan penting dalam membentuk pola penggunaan gadget yang sehat pada siswa. Anak yang memperoleh pengawasan terstruktur dari keluarga lebih mampu mengendalikan durasi dan tujuan penggunaan gadget dibandingkan dengan anak yang menggunakan gadget secara bebas tanpa kontrol (Putri & Handayani, 2022). Selwyn (2016) menegaskan bahwa teknologi digital harus diarahkan sebagai alat yang mendukung pembelajaran, bukan sekadar alat hiburan. Oleh sebab itu, sekolah dan orang tua perlu bekerja sama dalam menetapkan batasan penggunaan gadget, membuat kebijakan penggunaan gadget sesuai kebutuhan pembelajaran, serta mengembangkan literasi digital yang baik sehingga gadget dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Ahmad et al., 2024)

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa budaya digital di masa sekarang menyebabkan anak sulit membedakan antara kebutuhan belajar dan kebutuhan hiburan. Mereka cenderung lebih memilih aktivitas dengan stimulus cepat, visual kuat, dan interaksi instan yang didapat dari gadget. Menurut teori Stimulus Response, anak lebih cepat merespon hal yang memberikan kesenangan langsung dibandingkan aktivitas belajar yang membutuhkan proses berpikir lebih lama. (Clemente-Suárez et al., 2024)

Kondisi ini membuat daya tahan fokus anak semakin menurun, terutama ketika terbiasa multitasking digital. Penelitian terbaru juga membuktikan bahwa multitasking digital menyebabkan penurunan kemampuan memori jangka pendek dan kecepatan pemrosesan informasi pada anak usia sekolah dasar (Mendoza et al., 2023). Dampak ini semakin terasa ketika anak tidak memiliki batasan durasi penggunaan gadget yang jelas di rumah. Selain itu, pola parenting digital pada era sekarang juga berpengaruh terhadap kualitas fokus anak. Anak yang mendapatkan kontrol dan pembiasaan struktur penggunaan gadget dari orang tua cenderung lebih mampu mempertahankan fokus dan disiplin waktu belajar. (D. A. Sari et al., 2024)

Ini menguatkan bahwa tidak hanya durasi, tetapi kualitas aktivitas digital dan peran kontrol eksternal turut menentukan bagaimana gadget memengaruhi konsentrasi belajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberi gambaran statistik, tetapi juga memberikan penegasan bahwa literasi digital, disiplin gadget, keterlibatan orang tua, serta pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang tepat akan mendukung penggunaan gadget yang sehat dan produktif bagi siswa sekolah dasar di era transformasi digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak signifikan terhadap kemampuan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Semakin tinggi intensitas dan semakin sering gadget digunakan untuk tujuan non-edukatif seperti bermain game atau menonton video hiburan, maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. Kondisi tersebut terjadi karena paparan visual dan audio yang berlebihan membuat otak anak kesulitan mempertahankan fokus dalam waktu yang lebih lama (Anderson, 2010; Sweller, 2011). Sebaliknya, penggunaan gadget dengan tujuan pembelajaran yang terarah dapat meningkatkan keterlibatan belajar,

motivasi, serta dukungan pembelajaran digital yang lebih interaktif (Supriyanto, 2025)

Dengan demikian, penggunaan gadget tidak selalu memberikan dampak negatif sepanjang terdapat kontrol, pendampingan, dan pemilihan konten yang tepat. Peran orang tua dan guru sangat menentukan dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap kondusif bagi perkembangan belajar anak. Pengawasan rutin serta peningkatan literasi digital sejak jenjang sekolah dasar merupakan upaya preventif untuk membantu siswa mengatur waktu, mengembangkan self-management, serta menyeimbangkan antara kebutuhan hiburan digital dan kewajiban belajar. (Windasari & Dheasari, 2024)

Penelitian ini masih dapat dikembangkan pada konteks yang lebih luas termasuk variabel psikologis lain seperti regulasi diri dan kontrol impuls sehingga dapat memperkaya kajian mengenai dampak teknologi digital pada anak sekolah dasar. (van Endert, 2021)

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. M., Nurhayati, S., & Kartika, P. (2024). Literasi digital pada anak usia dini: urgensi peran orang tua dalam menyikapi interaksi anak dengan teknologi digital. *Kiddo:*

- Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65.
- Anderson, D. R. (2007). A neuroscience of children and media? *Journal of Children and Media*, 1(1), 77–85.
- Ardiva, A., & Wirdanengsih, W. (2022). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 257–266.
- Asmal, M. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(2), 205–214.
- Assyifa, A., Syahputri, B., & Nadila, N. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Psikis Anak Usia Dini. *Journal of Sustainable Education*, 2(2), 223–233.
- Azzahra, Z., & Siregar, P. A. (2024). Analysis of The Effect Of Long Using Gadgets Before Sleeping With Insomnia Symptoms In Adolescents. *Indonesian Journal of Public Health*, 2(1), 80–85.
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13).
- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodríguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*, 11(11), 1299.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik pelaksanaan penelitian kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- Kusumastuti, S. Y., Nurhayati, N., Faisal, A., Rahayu, D. H., & Hartini, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penulisan untuk Karya Ilmiah Terbaik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marciano, L., Camerini, A.-L., & Morese, R. (2021). The developing brain in the digital era: A scoping review of structural and functional correlates of screen time in adolescence. *Frontiers in Psychology*, 12, 671817.
- Mardhiyah, M., Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218.
- Nasution, I. S., Puspita, T. Dela, Putri, A., Tamin, T. P. A., Siregar, A. S., & Andini, J. (2025). Analisis Kuantitatif Dampak Penggunaan

- Gadget Secara Eksektif terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Mahasiswa UIN Sumatera Utara. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 5(2), 1697–1706.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Studi literatur dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349.
- Rizqiyah, N., Jauhari, A. H., Fawaied, M., & Maudy, M. (2025). *REVOLUSI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: Peran Teknologi Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731.
- Santoso, W. S. D., Adillah, T. R., Fauzi, M. I., & Prodyanatasari, A. (2025). AN ANALYSIS OF THE DURATION AND IMPACT OF GADGET USE ONELEMENTARY SCHOOL STUDENT: ANALISIS DURASI DAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADASISWA SEKOLAH DASAR. *WISDOM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Wisdom*, 2(1).
- Sari, D. A., Damayanti, A., Bahfen, M., & Zuhaini, L. (2024). Parental Education and Gadget Knowledge: Their Impact on Gadget Use Behavior in Children Aged 5-6 Years. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(1), 171–180.
- Sari, M. R. P., & Dantes, N. (2023). Increasing Fifth Grade Students' Learning Motivation Through Learning Modules Containing Augmented Reality. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 307–316.
- Supriyanto, S. (2025). The Impact Of Gadget Use on Elementary School Students' Learning Focus in Undaan District, Kudus Regency. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 5.
- Suroso, S., Sitanggang, T. W., Komalasari, O., & Azis, F. P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Cibogo Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 6(2), 107–113.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., & Gaol, R. A. G. L. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 57–65.
- van Endert, T. S. (2021). Addictive use of digital devices in young children: Associations with delay discounting, self-control and academic performance. *PloS One*, 16(6), e0253058.
- Windasari, I. W., & Dheasari, A. E. (2024). The Role of Parents and Educators in Early Childhood's Digital Literacy. *Electronic Journal of Education, Social*

Economics and Technology,
5(2), 112–117.