

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDNU METRO

Eka Febri Suryani¹, Hanif Amrulloh², Nurul Aisyah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

ekafebrisuryani@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effect of gadget usage on the learning concentration of fourth-grade students at SDNU Metro. This research employed a quantitative approach using a survey method. The population consisted of 82 students, with a sample of 24 students selected through cluster random sampling. The research instrument was a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included normality test, linearity test, Pearson correlation, and simple linear regression using SPSS. The results showed that there is a negative and significant effect of gadget usage on students' learning concentration. This is indicated by a correlation coefficient of 0.684 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The regression analysis revealed that gadget usage significantly affects learning concentration, with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) and the regression equation $Y = 31.016 - 0.881X$. The coefficient of determination (R^2) of 46.7% indicates that gadget usage contributes substantially to students' learning concentration. In conclusion, higher gadget usage leads to lower learning concentration among students. Therefore, proper supervision and regulation of gadget usage are necessary to minimize its negative impact on students' learning process.

Keywords: *Gadget Usage, Learning Concentration, Elementary Students, Linear Regression*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV SDNU Metro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian berjumlah 82 siswa, dengan sampel sebanyak 24 siswa yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi Pearson, dan uji regresi linear sederhana menggunakan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,684 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil uji regresi menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan persamaan regresi $Y = 31,016 - 0,881X$. Koefisien determinasi sebesar 46,7% menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap konsentrasi belajar siswa. Dengan demikian, semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget agar tidak mengganggu proses belajar siswa.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Konsentrasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar, Regresi Linear

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap fundamental dalam mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Jenjang sekolah dasar (SD) berperan strategis dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, serta kebiasaan belajar yang menjadi dasar bagi keberhasilan pendidikan selanjutnya. Pada fase ini, anak berada pada masa perkembangan yang

sangat menentukan pembentukan kepribadian, kecerdasan, dan karakter belajar yang berkelanjutan. Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, pendidikan dasar menghadapi berbagai tantangan, antara lain kesenjangan akses teknologi, keterbatasan literasi digital, serta perubahan paradigma pembelajaran yang menuntut integrasi teknologi informasi dan komunikasi secara bijak dalam proses belajar mengajar (Lyna Luthfiyyah Azzahra & Roro Ayu Angeli, 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memicu transformasi signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk di ranah pendidikan. Pemanfaatan teknologi oleh masyarakat secara luas mendorong kemajuan berkelanjutan, sehingga dunia teknologi semakin canggih seiring berjalannya waktu (Zulfa & Mujazi, 2022). Salah satu wujud nyata dari perkembangan tersebut adalah maraknya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar. Gadget seperti ponsel pintar dan tablet kini tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sarana hiburan dan bahkan media pembelajaran. Pada praktiknya, gadget digunakan siswa SD untuk berbagai aktivitas, seperti mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, menonton video, bermain game daring, dan menggunakan media sosial (Julfan & Haifaturrahmah, 2025).

Fenomena penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada kalangan orang dewasa, tetapi juga telah meluas hingga anak-anak, khususnya peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa hampir semua siswa pada sejumlah sampel sekolah dasar telah menggunakan gadget setiap hari, dengan mayoritas durasi pemakaian berada pada kisaran 1-3 jam per hari, bahkan sebagian melampaui 3 jam. Penggunaan gadget yang tidak terpantau secara memadai tersebut berkaitan dengan meningkatnya risiko kecanduan, berkurangnya frekuensi interaksi langsung tatap muka, serta terjadinya perubahan pola aktivitas fisik pada anak. Di Indonesia, data menunjukkan bahwa perbandingan anak usia sekolah yang menggunakan gadget terus meningkat, dan sebagian besar menggunakannya bukan hanya untuk belajar, tetapi juga untuk hiburan tanpa pengawasan yang memadai (Nurbaiti et al., 2025).

Dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan telah menjadi perhatian serius berbagai pihak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap kesehatan, antara lain munculnya keluhan sakit kepala, gangguan pada kesehatan mata seperti mata berair, penurunan kualitas tidur, kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi saat proses pembelajaran, serta terjadinya perubahan perilaku dan sikap (Rachmayanti et al., 2022). Dalam konteks pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa, kebijaksanaan dalam memanfaatkan gadget menjadi

hal yang sangat krusial di era modern ini (Sinambela & Simanjuntak, 2025).

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan individu untuk memusatkan seluruh perhatian secara penuh terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, mencakup pemahaman isi materi, proses perolehan pengetahuan, serta penyelesaian tugas-tugas akademik tanpa mudah teralihkan oleh gangguan dari luar (Faradilla et al., 2023). Siswa yang memiliki konsentrasi tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, dan lebih mampu mengingat materi yang telah dipelajari. Sebaliknya, rendahnya konsentrasi mengakibatkan siswa kesulitan mengikuti penjelasan guru dan mengalami hambatan dalam proses belajar. Siswa yang memiliki tingkat konsentrasi tinggi cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan baik. Pemusatan perhatian tersebut tidak hanya mencakup isi materi pelajaran, tetapi juga meliputi proses perolehan pengetahuan dan keterampilan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sebaliknya, rendahnya konsentrasi dapat mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran, tidak mampu mengikuti penjelasan guru dengan baik, serta mengalami hambatan dalam mengingat materi yang telah dipelajari.

Hasil survei awal yang dilakukan di SDNU Metro pada September 2025 menunjukkan temuan yang mengkhawatirkan. Berdasarkan observasi awal, sekitar 75% siswa kelas IV memiliki gadget sendiri di rumah. Sebagian besar dari mereka menggunakan gadget untuk bermain game dan mengakses media sosial seperti TikTok, Facebook, Instagram, dan WhatsApp. Intensitas penggunaan gadget untuk hiburan tersebut menyebabkan menurunnya semangat belajar siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap konsentrasi belajar. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang belum mampu menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru di kelas, dan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal ujian atau ulangan (Observasi awal SDNU Metro, 2025). Temuan ini sejalan dengan laporan yang menyatakan bahwa lebih dari 60% murid merasa pembatasan gadget membuat mereka lebih fokus belajar, dan 53% guru melaporkan bahwa murid menjadi tidak fokus saat jam pelajaran dengan keberadaan ponsel pintar (Cut Sahara Ramadhani et al., 2025).

Penelitian yang relevan dengan topik ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. (Nabila et al., 2025) dalam studi literatur mereka menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap tingkat konsentrasi belajar, kualitas tidur, serta pola interaksi sosial peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan metode studi literatur yang menganalisis berbagai artikel terkait dampak gadget. Sementara itu,

(Susanti et al., 2024) dalam penelitiannya di SMP IT Swasta Ad Durrah menunjukkan bahwa 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. Penelitian lain oleh (Sinambela & Simanjuntak, 2025) juga mengkonfirmasi adanya pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa SMKN 5 Palu.

Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada tingkat pendidikan menengah pertama atau sekolah menengah atas, sementara penelitian pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV, masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kualitatif atau studi literatur, sehingga belum banyak penelitian yang menggunakan analisis statistik inferensial untuk mengukur besaran pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar secara kuantitatif. Penelitian ini juga berbeda karena dilakukan di SDNU Metro yang memiliki karakteristik khusus sebagai madrasah berbasis Islam dengan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan analisis regresi linear sederhana yang tidak hanya menguji ada tidaknya pengaruh, tetapi juga mengukur besaran kontribusi penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV SD. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV SDNU Metro.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode survei digunakan untuk memperoleh data dari populasi tertentu melalui instrumen kuesioner guna mengukur hubungan antar variabel secara objektif (Sugiyono, 2019), metode survei digunakan untuk memperoleh data dari populasi tertentu dalam kondisi yang alami, di mana peneliti mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner tanpa memberikan perlakuan khusus sebagaimana dalam penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh variabel bebas (penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (konsentrasi belajar) siswa kelas IV SDNU Metro. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur hubungan antar variabel secara objektif dan menggeneralisasikan temuan pada populasi yang lebih luas.

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDNU Metro yang berlokasi di Kota Metro, Lampung. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah yang memiliki populasi siswa yang cukup representatif untuk studi mengenai pengaruh penggunaan gadget

terhadap konsentrasi belajar. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDNU Metro tahun ajaran 2025/2026. Terdapat tiga kelas paralel di tingkat IV, yaitu kelas IVA dengan jumlah 27 siswa, kelas IVB dengan jumlah 28 siswa, dan kelas IVC dengan jumlah 27 siswa, sehingga total populasi adalah 82 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling (sampling acak kelompok) karena populasi terbagi dalam beberapa kelompok atau kelas yang bersifat homogen. Dari 28 siswa kelas IVB, terdapat 4 siswa yang tidak dapat dijadikan responden karena tidak hadir pada saat pengambilan data berlangsung, sehingga jumlah responden yang valid adalah 24 siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner dengan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Variabel penelitian terdiri dari dua variabel: variabel bebas (X) yaitu penggunaan gadget yang mencakup frekuensi, durasi, dan jenis aktivitas penggunaan gadget, serta variabel terikat (Y) yaitu konsentrasi belajar yang mencakup kemampuan fokus, mempertahankan perhatian, dan ketahanan terhadap gangguan. Sebelum digunakan, instrumen diuji cobakan kepada 20 siswa yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh 10 butir pernyataan (5 butir untuk variabel X dan 5 butir untuk variabel Y) dinyatakan valid karena nilai r -hitung seluruh butir $>$ r -tabel (0,444). Uji reliabilitas menghasilkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,892 untuk variabel X dan 0,908 untuk variabel Y, yang keduanya berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi (Sugiyono, 2019).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi Pearson, uji regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi dengan bantuan program SPSS versi 21. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini tergolong kecil ($n = 24 < 50$), uji normalitas yang dijadikan acuan adalah Shapiro-Wilk Test yang lebih tepat untuk sampel kecil dibandingkan Kolmogorov-Smirnov (Razali & Wah, 2011). Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear. Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi nilai variabel terikat berdasarkan variabel bebas. Koefisien

determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan 24 siswa kelas IVB SDNU Metro sebagai responden. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket yang mengukur dua variabel, yaitu penggunaan gadget (variabel X) dan konsentrasi belajar (variabel Y). Berdasarkan data, diketahui bahwa skor penggunaan gadget siswa berada pada rentang 12 hingga 20. Skor rata-rata (mean) untuk variabel penggunaan gadget adalah 17,38 dengan standar deviasi 1,91. Sebaran data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki skor penggunaan gadget pada kategori sedang hingga tinggi, dengan frekuensi tertinggi pada skor 18 sebanyak 6 siswa (25% dari total responden). Untuk variabel konsentrasi belajar, skor siswa berada pada rentang 12 hingga 20 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 15,71 dan standar deviasi 1,99. Sebaran data menunjukkan variasi yang cukup, dengan frekuensi tertinggi pada skor 18 sebanyak 6 siswa (25%) dan skor 20 sebanyak 4 siswa (16,7%). Adapun skor lainnya tersebar pada nilai yang lebih rendah, seperti skor 15 sebanyak 5 siswa (20,8%), skor 14 sebanyak 3 siswa (12,5%), dan skor 13 sebanyak 3 siswa (12,5%), serta skor 16 sebanyak 2 siswa (8,3%) dan skor 12 sebanyak 1 siswa (4,2%), sehingga menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki tingkat konsentrasi belajar pada kategori sedang hingga rendah. Secara deskriptif, terlihat adanya kecenderungan bahwa siswa dengan skor penggunaan gadget yang tinggi cenderung memiliki skor konsentrasi belajar yang lebih rendah, mengindikasikan adanya hubungan negatif antara kedua variabel.

Tabel 1. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.182	24	.038	.916	24	.47
Y	.231	24	.002	.889	24	.13

a. Lilliefors Significance Correction

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk Test menunjukkan nilai signifikansi untuk variabel penggunaan gadget adalah 0,47 ($p > 0,05$) dan untuk variabel konsentrasi belajar adalah 0,13 ($p > 0,05$). Dengan demikian, kedua variabel

dinyatakan berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik lebih lanjut. Hasil uji linearitas dengan menggunakan ANOVA Table menunjukkan nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar 0,060 ($> 0,05$), yang berarti bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar bersifat linear. Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat, analisis korelasi dan regresi dapat dilanjutkan.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Pearson

Correlations		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.684**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	24	24
Y	Pearson Correlation	.684**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	24	24

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

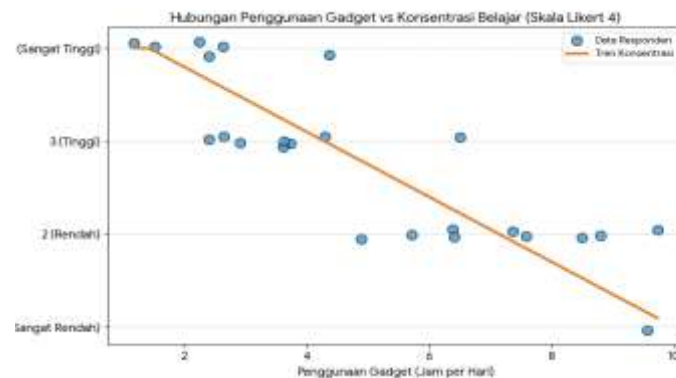
Hasil uji korelasi Pearson pada Tabel 1 menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,684 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai koefisien korelasi -0,684 berada pada interval 0,68 - 1,00 yang menunjukkan tingkat hubungan yang sangat kuat dengan arah negatif. Interpretasinya adalah semakin tinggi skor penggunaan gadget, maka semakin rendah skor konsentrasi belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (ANOVA)

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	117.250	6	19.542	6.633	.001
		Linearity	78.193	1	78.193	26.541	.000
		Deviation from Linearity	39.057	5	7.811	2.651	.060
	Within Groups		50.083	17	2.946		
	Total		167.333	23			

Hasil uji ANOVA pada Tabel 2 menunjukkan nilai F hitung sebesar 6.633 dengan nilai

signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan layak (fit) dan secara simultan variabel penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar.



Gambar 1. Grafik Scatterplot Hubungan Penggunaan Gadget dan Konsentrasi Belajar

Berdasarkan seluruh hasil analisis yang telah dipaparkan, pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, kesimpulan akhir penelitian ini adalah terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV SDNU Metro. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa, dan pengaruh ini bersifat signifikan secara statistik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV SDNU Metro dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,684. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Susanti et al., 2024) yang menemukan bahwa 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. Demikian pula penelitian (Zulfa & Mujazi, 2022) mengkonfirmasi bahwa penggunaan ponsel pintar secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian (Sinambela & Simanjuntak, 2025) yang menemukan pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa SMKN 5 Palu.

Temuan ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan dasar, mengingat siswa kelas IV SD berada pada tahap perkembangan kognitif yang penting. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 9-10 tahun berada pada tahap operasional konkret di

mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis tetapi masih sangat bergantung pada objek dan pengalaman konkret (Basid et al., 2025) Gangguan konsentrasi akibat penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat pencapaian tahap perkembangan ini. Penelitian (Afidah et al., 2022) juga menemukan bahwa kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar berkaitan dengan penurunan fungsi kognitif, termasuk kemampuan memori dan perhatian, serta perkembangan emosional yang terganggu.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 46,7% terhadap konsentrasi belajar siswa. Angka ini terbilang tinggi dan menunjukkan bahwa gadget merupakan faktor dominan yang mempengaruhi konsentrasi belajar di samping faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, metode mengajar, dan kondisi psikologis siswa.(Nabila et al., 2025). Penelitian (Faradilla et al., 2023) juga mengkonfirmasi bahwa tingkat konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal termasuk penggunaan teknologi.

Hasil penelitian yang menunjukkan hubungan negatif antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar juga sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh (Cut Sahara Ramadhani et al., 2025) bahwa lebih dari 60% murid merasa pembatasan gadget membuat mereka lebih fokus belajar. Survei tersebut juga mengungkapkan bahwa 53% guru melaporkan murid menjadi tidak fokus saat jam pelajaran dengan keberadaan ponsel pintar, dan 64% guru melaporkan bahwa murid lebih memilih menggunakan ponsel pintar daripada melakukan interaksi tatap muka. Temuan ini mengindikasikan bahwa permasalahan pengaruh negatif gadget terhadap konsentrasi belajar merupakan fenomena yang terjadi secara luas di berbagai wilayah Indonesia.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif (Cognitive Load Theory) yang dikemukakan oleh (Sweller, 1988). Teori ini menyatakan bahwa kapasitas memori kerja manusia terbatas. Penggunaan gadget yang multitasking, misalnya bergantian antara belajar dan bermain game atau membuka media sosial, menyebabkan beban kognitif yang berlebihan (extraneous cognitive load) sehingga menghambat proses pembelajaran dan menurunkan konsentrasi. Penelitian (Wulandari & Kamaruddin, 2025) juga menemukan hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan perilaku belajar siswa, di mana semakin intensif siswa menggunakan gadget, semakin rendah konsentrasi belajarnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada siswa SD dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi pengendalian diri (self control) yang masih rendah pada anak usia sekolah dasar. Penelitian (Marpaung, 2018)

menunjukkan bahwa kontrol diri berkontribusi terhadap ketergantungan gadget pada anak, di mana anak dengan kontrol diri yang buruk mudah terpengaruh oleh gadget yang menyebabkan gangguan konsentrasi belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, dan lingkungan sekolah yang belum mengatur penggunaan gadget secara optimal. Penelitian (Sinambela & Simanjuntak, 2025) menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget.

Hasil uji regresi menunjukkan persamaan $Y = 31,016 - 0,881X$, yang berarti setiap peningkatan satu unit skor penggunaan gadget akan menurunkan konsentrasi belajar sebesar 0,881 unit. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Nabila et al., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan untuk aktivitas non-edukatif, seperti bermain game dan media sosial, dapat menyebabkan gangguan psikososial termasuk kesulitan bersosialisasi, penurunan motivasi belajar, dan penurunan konsentrasi. Penelitian serupa oleh (Yulianti et al., 2023) juga mengkonfirmasi bahwa penggunaan media sosial berdampak negatif terhadap interaksi sosial anak, yang secara tidak langsung mempengaruhi konsentrasi belajar di sekolah.

Dampak negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar juga berkaitan dengan kualitas tidur siswa. Penelitian (N. A. Putri & Ispriantari, 2025) menemukan bahwa durasi penggunaan gadget berhubungan dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah, di mana penggunaan gadget hingga larut malam tanpa batas waktu berdampak negatif terhadap kualitas tidur, yang pada akhirnya menurunkan konsentrasi belajar keesokan harinya.

Temuan penelitian ini mendukung kebijakan pembatasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Kebijakan yang mewajibkan seluruh gadget dalam kondisi dinonaktifkan atau diubah ke mode hening dan dikumpulkan pada tempat penyimpanan yang disediakan sekolah selama jam pelajaran berlangsung perlu dipertimbangkan (Cut Sahara Ramadhani et al., 2025). Implementasi kebijakan serupa di sekolah-sekolah lain dapat menjadi solusi untuk meminimalkan distraksi digital yang mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum operasional yang selaras dengan karakteristik daerah dan kondisi sekolah (J. N. Putri et al., 2024). Dalam konteks ini, sekolah dapat mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum untuk mengajarkan siswa tentang penggunaan gadget yang bijak dan bertanggung jawab.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya pada siswa kelas IV SDNU Metro yang memiliki karakteristik unik sebagai madrasah dengan pendekatan pembelajaran terintegrasi nilai keagamaan. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan uji regresi yang tidak hanya menguji ada tidaknya pengaruh tetapi juga mengukur besaran kontribusi

penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mayoritas menggunakan pendekatan kualitatif atau studi literatur (Afidah et al., 2022), penelitian ini memberikan bukti empiris kuantitatif yang lebih kuat mengenai pengaruh negatif gadget terhadap konsentrasi belajar. Penelitian ini juga melengkapi temuan (Susanti et al., 2024) yang sebelumnya hanya fokus pada tingkat sekolah menengah.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat relevan bagi guru, orang tua, dan pengelola sekolah. Bagi guru, temuan ini dapat menjadi dasar untuk mengatur strategi pembelajaran yang meminimalkan gangguan gadget, misalnya dengan menerapkan aturan pembatasan gadget selama jam pelajaran atau menyediakan waktu khusus untuk penggunaan gadget yang diawasi. Bagi orang tua, penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pembatasan waktu penggunaan gadget anak di rumah, terutama untuk aktivitas non-edukatif. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk merumuskan kebijakan tentang penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Namun, penting untuk dicatat bahwa gadget tidak sepenuhnya berdampak negatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gadget yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa (Kuntarto et al., 2021). Gadget juga dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar yang efektif, misalnya untuk mengakses materi pembelajaran digital, video edukasi, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, yang terpenting adalah bagaimana mengatur keseimbangan antara penggunaan gadget untuk hiburan dan untuk pembelajaran, serta melakukan pengawasan yang tepat dari orang tua dan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 24 siswa kelas IVB SDNU Metro, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,684 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti hubungan antara kedua variabel berada pada kategori kuat. Arah hubungan yang negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. Hasil uji regresi linear sederhana juga menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan layak (fit) dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $Y = 31,016 - 0,881X$, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan gadget akan menurunkan konsentrasi belajar sebesar 0,881. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 46,7% menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap konsentrasi belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi

oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengelolaan penggunaan gadget yang bijak oleh guru, orang tua, dan pihak sekolah agar dampak negatif tersebut dapat diminimalkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 104. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Basid, H., Putri, R. A., Avira, D., & Nasution, A. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di MAS Islamiyah Sunggal. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 2(2), 142–149. <https://doi.org/10.62354/jese.v2i2.47>
- Cut Sahara Ramadhani, Firhandira Wahono, Whiba Aynun Perianti, & Tiok Wijanarko. (2025). Konsentrasi Belajar Anak SD di Tengah Maraknya Teknologi: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1595>
- Faradilla, Latifah, L., Aisy, R. N. R., & Antika, R. (2023). Tingkat konsentrasi belajar mahasiswa pada volume suara. *Dinamika Kehidupan Mahasiswa*, 1(1), 553–562. <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/PRI/article/view/2319/1354>
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.621>
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49–62. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Lyna Luthfiyyah Azzahra, & Roro Ayu Angeli. (2025). Implikasi Perkembangan Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik serta Moral dan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 1(2), 202–210. <https://doi.org/10.61253/vpzm4g97>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mustamiah, Hanif Amrullah ZA, & Nurul Aisyah. (2025). Penerapan Metode Drill pada Bilangan Operasi Hitung Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 di MI Munada Sungai Nibung. *Attractive : Innovative Education Journal*, 7(2), 84–108. <https://doi.org/10.51278/aj.v7i2.1666>
- Nabila, F., Munisah, M., & Handajani, D. O. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 6(2), 5326–5332. <https://doi.org/10.31004/jkt.v6i2.45990>
- Noviatul Zahra, D., Aisyah, N., & Program Doktor Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, M. (2021). Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Terhadap

- Ketergantungan Media Internet Di Btn Gowa Lestari Batangkaluku. *Program Studi PGRA*, 7(2), 34–43.
- Nurbaiti, Nasmi, & Marniati. (2025). Literature Review : Dampak Gadget terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Anak. *Antigen: Jurnal Kesehatan Masyarakat Dan Ilmu Gizi*, 3(3), 107–125. <https://jurnal.stikeskesori.ac.id/index.php/Antigen>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Yunariyah, B., Surabaya, P. K., & Perilaku, P. (2024). Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 376–383.
- Putri, N. A., & Ispriantari, A. (2025). Durasi Penggunaan Gadget dan Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(4), 2948–2955. <https://doi.org/10.38035/jim.v4i4.1577>
- Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2022). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia Insania*, 10(2), 63–75. <https://doi.org/10.18592/jsi.v10i2.7296>
- Samsu. (2017). Jenis-Jenis Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Sinambela, J. L., & Simanjuntak, M. (2025). Strategi Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan Penggunaan Gadget. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1085–1094. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1395>
- 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>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)
- Wulandari, F., & Kamaruddin, S. A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(8), 11759–11764. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4639>
- Yulianti, S. F., Sukamto, S., & Subekti, E. E. (2023). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Sd Negeri Bugangan 03 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 318–326. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11608>
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 574. <https://doi.org/10.29210/30032126000>