



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 7704-7710

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Peserta Didik di Sekolah Dasar

Fitri Aidani Ulfa Harahap

Fakultas Kedokteran, Institute Kesehatan Helvetia

[ulfa.harahap@gmail.com](mailto:ulfa.harahap@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan deskripsi korelasi. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua dengan siswa-siswi SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah Hubungan Penggunaan gadget dengan Konsentrasi belajar Peserta Didik Di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling dan sampel penelitian ini ditetapkan di kelas III di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, Kelas III dengan jumlah 32 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat berhubungan erat terhadap konsentrasi belajar peserta didik di Sekolah Karang Mekar 4 Banjarmasin, terbukti dengan siswa yang penggunaan gadgetnya cukup baik konsentrasi belajarnya lebih baik. Berdasarkan analisis data yang menunjukkan bahwa  $r_{ser}$  sebesar 0,836, dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,349 dengan taraf signifikan 5%. Maka demikian telah terbukti kebenaran hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi "Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua "diterima" dan Hipotesis nol ( $H_o$ ) yang berbunyi : "Tidak ada hubungan penggunaan gadget siswa dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua "ditolak".

*Kata kunci: Penggunaan Gadget, Konsentrasi Belajar, SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua*

### 1. Pendahuluan

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memahami, memahami dan membuat orang berpikir lebih kritis. Pengalaman apa pun yang berdampak pada cara orang berpikir, merasa, atau berperilaku dapat dianggap sebagai pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anda. Pendidikan mencakup segala upaya dan tindakan generasi tua, untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan keterampilannya kepada generasi muda, sehingga mereka dapat menjalankan fungsi kehidupannya semaksimal mungkin dalam interaksi sosial (Masalah, 2008). Konsentrasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar dan mengajar, apabila seseorang mengalami kesulitan konsentrasi didalamnya, maka proses belajar tidak optimal. Hal tersebut akan membuang waktu, tenaga, dan biaya (Slameto, 2013) (B. Di et al., 2015). Ciri-ciri seseorang yang tidak konsentrasi antara lain sering bosan terhadap suatu hal, selalu berpindah tempat tidak mendengarkan ketika diajak berbicara, mengalihkan pembicaraan, sering mengobrol, dan mengganggu teman lainnya (Suntari, & Widianah, 2012) (Balinda, Prasetyo, Julianto, Dzulqaidah, & Salsabilah, 2014) Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat konsentrasi siswa di dalam kelas. Penggunaan gadget adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku, yang diwujudkan dalam penguasaan, penggunaan dan evaluasi sikap dan nilai, pengetahuan dasar dan keterampilan yang terdapat pada setiap bidang pembelajaran (Ikbal et al., 2017).

Menurut Asmani dalam Malawi (2013: 27) ada dua indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar yaitu daya serap terhadap pelajaran dan perubahan perilaku siswa. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya daya serap siswa adalah konsentrasi (Aviana & Hidayah, 2015). Dilihat dari asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* berarti memusatkan. Konsentrasi itu sendiri berarti pemusatan pemikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran (Slameto, 2010) (Setiani et al., 2014).

Salah satu faktor yang terkait dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Teknologi merupakan hasil inovasi manusia dari tuntutan era globalisasi. Inovasi terbaru dalam teknologi saat ini adalah gadget. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Penggunaan gadget dilengkapi dengan akses internet pada anak usia dini saat ini telah umum dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Gadget bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli gadget untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi telah meningkat di seluruh dunia. *Program for International Student Assessment (PISA)* mengungkapkan 95% siswa berusia 15 tahun rata-rata di negara-negara OECD memiliki akses internet di rumah (PISA, 2015). Selang kurun waktu terakhir, penelitian lebih terfokus pada aspek psikologis penggunaan teknologi, dikaitkan dengan hasil fisiologis. Hal ini merupakan fenomena baru yang menekankan pada implikasi otak dan tubuh dalam penggunaan teknologi pada anak usia dini dan orang dewasa (Afifi, Zamanzadeh, Harrison, & Acevedo Callejas, 2018). Selama beberapa tahun terakhir pula terjadi proliferasi penelitian yang mengeksplorasi hubungan potensial antara aspek perkembangan emosional/mental dan penggunaan teknologi pada anak, meskipun basis pengetahuan khusus tentang bagaimana anak-anak di bawah usia 8 tahun menggunakan teknologi adalah relatif jarang (Gottschalk, 2019).

Oleh sebab itu, apabila masa tumbuh kembang seorang anak mulai diserang kecanduan serta terinfeksi oleh pengaruh buruknya dari gadget, maka dampak yang timbulkan adalah terhambatnya perkembangan seorang anak. Dengan demikian penggunaan gadget dengan reteng tertinggi ini dimenangkan oleh kalangan anak-anak. Sehingga anak-anak adalah salah satu konsumen yang aktif dalam menggunakan gadget, bagaimana tidak kebanyakan dari anak-anak kita saat ini lebih memprioritaskan bermain gadget dari pada melakukan aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali yang suka mengabaikan orang tua terlebih ketika dalam keadaan menyuruh seorang anak, tetapi mereka terfokus hanya pada gadget yang dipegang. Memperhatikannya seorang anak lupa disekelilingnya ketika mereka sudah terlalu fokus kepada gadget (Al-Ayouby, 2017). Gadget dapat digunakan sebagai sarana untuk dapat menambah segala pengetahuan bagi siswa terlebih dengan kemajuan teknologi saat ini, siswa bisa dikatakan tidak menutup diri mengenai bentuk kemajuan di era globalisasi (Kurniawati, 2020). Gadget ini adalah alat teknologi yang mempunyai sebuah dampak positif maupun negatif. Akan tetapi, jika diteliti lebih dalam maka faktor yang paling dominan lebih ke arah dampak negatif yang sangat berpengaruh tinggi terhadap perkembangan anak. Sehingga anak seringkali berasumsi bahwa gadget adalah kawan yang selalu ada untuk menemani rutinitasnya sehari-hari. Oleh sebab itu, penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak merasa introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan. Pada saat ini, banyak sekali seorang anak yang hanya terfokus kepada gadget, sampai melupakan tugas mereka seperti belajar dan sosialisasi dengan lingkungan (Al-Ayouby, 2017).

Konsentrasi belajar merupakan suatu aspek psikologis yang terkadang tidak mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri sendiri yang sedang belajar. Menurut Supriyo (2008:103) konsentrasi adalah pemusatan perhatian pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan (Andari Susilowati, 2009). Konsentrasi belajar adalah suatu hal yang sulit untuk diatasi oleh siswa, karena banyak hal yang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar. Untuk dapat membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dalam belajar dibutuhkan waktu yang cukup lama, ketelatenan guru dalam menghadapi siswa dan juga bimbingan serta perhatian guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar (Navia & Yulia, 2017). Konsentrasi adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Konsentrasi juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang untuk memfokuskan perhatian pada suatu objek sehingga dapat memahami dan mengerti objek yang diperhatikan. Proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi, oleh karena itu setiap anak dalam mengikuti pembelajaran di sekolah diharapkan dapat berkonsentrasi dengan baik. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua yang beralamat di Gang Bayur Ujung/Gang Lembah Lingkungan VI. Deli Tua Barat dengan siswa-siswi SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah Hubungan Penggunaan gadget Dengan Konsentrasi belajar Peserta Didik Di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, S, 2019:173). Populasi dalam

penelitian ini adalah siswa siswi SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, untuk keterangan lebih jelas dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1

<b>Siswa-Siswi SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua</b>		
<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1	Kelas 1	31
2	Kelas 2	30
3	Kelas 3	32
4	Kelas 4	26
5	Kelas 5	34
6	Kelas 6	31

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,S, 2019:174). Menurut Sugiyono “Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu”. Sedangkan menurut Margono “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dengan menggunakan cara-cara tertentu” (A. Di & Palembang, n.d.). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang artinya pengambilan sampel tersebut dilakukan dengan pertimbangan tertentu (Arikunto,S, 2019:183) (Oliver, 2013). Sampel penelitian ini ditetapkan di kelas III di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, Kelas III dengan jumlah 32 siswa. Peneliti memilih satu kelas tersebut karena mewakili kelas rendah untuk mengetahui apakah penggunaan gadget siswa terhadap konsentrasi belajar peserta didik . Peneliti juga mempertimbangkan efisiensi waktu agar para wali kelas tidak terganggu karena kehadiran peneliti, Jadi yang diambil hanya satu kelas. Sedangkan metode penelitian pada penelitian ini menggunakan deskripsi korelasi, penelitian korelasi adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada (Sugiyono, 2017).

Sementara itu, alat penggali data yang digunakan peneliti dalam memperoleh data ini menggunakan alat penggali data yaitu angket dan dokumentasi. Uji coba penggalian data dilakukan dengan uji validitas dan realibilitas agar semua pertanyaan dalam angket valid. Untuk mengukur validitas angket yang diuji coba, maka dalam mengukur tingkat validitas peneliti menggunakan teknik *korelasi Product Moment*, sedangkan untuk uji reliabilitas dilakukan dengan teknik belah dua (*Split Half*), dimana hasil perhitungan korelasi itu dimasukkan dalam rumus yang menggunakan rumus *Spearman Brown*, sebagai berikut :

Penelitian ini bertujuan untuk mengingat hubungan penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar peserta didik . Penggunaan gadget merupakan gejala internal dan konsentrasi belajar peserta didik adalah gejala ordinal. Mengungkapkan jika gejala yang satu berskala ordinal dan yang satu lagi berhubungan interval, perhitungan korelasinya menggunakan teknik korelasi serial,

### 3. Hasil

Setelah diketahui bahwa angket yang digunakan valid dan reliabel, maka angket dapat disebarkan kepada sampel penelitian yaitu siswa kelas III SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua yang berjumlah 32 orang siswa pada tanggal 13 Maret 2025 pada saat disebarkan melalui tatap muka siswa ikumpulkan dalam satu kelas dengan hanya 50% (16 siswa) di hari yang sama dan dilanjutkan dihari yang sama dengan pukul waktu yang berbeda 50% (16 siswa) nya dengan menjaga protokol kesehatan ketat saat penyebaran Setelah data terkumpul, kemudian data tersebut akan dianalisis yaitu sebagai berikut :

#### Data tentang Penggunaan gadget berdasarkan Karakteristik Anak

Distribusi Karakteristik Anak Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, April-Agustus 2025 (n=33)

<b>Data Responden</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
Jenis Kelamin		
Perempuan	22	66,7
Laki-laki	11	33,3
Usia		
Tahun	1	3,0
Tahun	1	3,0
Tahun	8	24,2
Tahun	9	27,3
Tahun	14	42,4

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 22 orang (66,7%). Berdasarkan tingkat usia mayoritas responden berusia 12 tahun yaitu sebanyak 14 orang (42,4%).

### Frekuensi Penggunaan Gadget

Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget dan konsentrasi belajar pada anak di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, April-Agustus 2025 (n=33)

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Sedang	33	100,0
<b>Konsentrasi belajar</b>		
Baik Buruk	8	24,2
	25	75,8
<b>Total</b>	33	100%

Berdasarkan hasil analisa di atas, dapat dilihat bahwa pengguna gadget pada semua anak usia sekolah berada dalam kategori sedang yaitu sebanyak 33 orang (100%), sementara konsentrasi belajar dapat dilihat bahwa anak usia sekolah yang memiliki konsentrasi belajar yang baik yaitu sebanyak 8 anak (24,2%) dan anak usia sekolah yang memiliki konsentrasi belajar yang buruk sebanyak 25 anak (75,8%).

Untuk memperoleh data tentang penggunaan gadget, peneliti menyebarkan angket kepada responden yaitu siswa kelas III di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Setelah angket disebarakan kepada 32 orang siswa selanjutnya didapatkan hasil jawaban angket penggunaan gadget siswa. Dari data tersebut diketahui luas intervalnya adalah 7 yang nantinya akan diketahui kualitas masing-masing penggunaan gadget berdasarkan kategori.

Tabel 2 Interval Penggunaan gadget Siswa

Interval	Kategori
55 – 48	Tinggi
47 – 40	Sedang
39 – 33	Rendah

Selanjutnya didapatkan rata-rata penggunaan gadget siswa kelas III di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua pada kategori Tinggi. karena  $MX = 49,625$  berada pada interval 55-48. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum rata-rata kualitas penggunaan gadget siswa pada taraf tinggi dalam proses pembelajaran di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.

### Data tentang Konsentrasi belajar Siswa

Prestasi tersebut diperoleh dari nilai semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 dari masing-masing siswa. Dari data tersebut diketahui skor tertinggi (H) adalah 84,3 dan skor terendah (L) adalah 75,0 jadi  $R = 84,3 - 75,0 = 9,3$ . Kemudian diketahui luas intervalnya adalah 3,1.

Tabel 3 Interval Nilai Konsentrasi belajar Siswa

Interval	Kategori
84,3 – 81,2	Baik
81,1 – 78,1	Cukup Baik
78,0 – 75,0	Kurang Baik

Telah diketahui bahwa jumlah nilai konsentrasi belajar siswa pada kelas III ( $\sum y$ ) adalah 2.587 dan jumlah siswa (F) adalah 32 orang, maka didapat rata – rata Konsentrasi belajar Peserta Didik berada pada kategori baik, karena  $M = 80,8$  berada pada interval 81,1 – 78,1. Disimpulkan dengan demikian dapat bahwa secara umum rata – rata konsentrasi belajar peserta didik kelas III di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua tergolong Cukup Baik.

a. Hubungan Penggunaan gadget dengan Konsentrasi belajar

Berdasarkan pada hipotesis dalam penelitian ini maka analisis yang dilakukan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan gadget dengan Konsentrasi belajar Peserta Didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, maka dilakukan perhitungan rumus korelasi serial dan mendapat data Standar Deviasi Total (SDtot) yaitu sebesar 25,04 dan Indeks Korelasi Serial sebesar 0,836. Hubungan untuk mengetahui penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, maka nilai koefisien dikonsultasikan dengan tabel  $r$  product moment. Nilai koefisien korelasi serial yang didapat adalah 0,836 jika dikonsultasikan dengan tabel  $r$  product moment dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,349 dan 0,449.

Perbandingan dimana didapat dari  $r_{ser}$  dan  $r_{tabel}$  product moment yaitu :

1. Dengan taraf signifikan 1%  $r_{ser} > r_{tabel}$  yaitu  $0,836 > 0,449$
2. Dengan taraf signifikan 5%  $r_{ser} > r_{tabel}$  yaitu  $0,836 > 0,349$

Maka demikian, menggunakan taraf signifikan 5% dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua “diterima” dan hipotesis nol ( $H_o$ ) yang berbunyi tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua “ditolak”.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  product moment. Hal ini berarti penggunaan gadget sangat berhubungan erat terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua terbukti dengan siswa yang berpenggunaan gadgetnya cukup baik konsentrasi belajarnya lebih baik. Konsentrasi bukanlah sifat bawaan yang dimiliki seseorang, melainkan merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan dan menjaga pikiran terhadap suatu hal. Penggunaan gadget siswa dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat. Menurut seorang ilmuwan ahli psikologis yang tidak disebutkan namanya dalam Hamiyah dan Jauhar (2014: 103), kekuatan belajar seseorang setelah 30 menit telah mengalami penurunan (Setyani & Ismah, 2018). Fokus yang ditajamkan meningkatkan kemungkinan seseorang dapat menyerap dan memahami informasi yang tepat. Prestasi yang didapat oleh siswa tidak terlepas dari penggunaan gadget siswa dalam proses belajar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget besar pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar. Seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena seseorang yang dapat belajar harus mampu berkonsentrasi dengan baik. Kata lain ia harus mampu memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran, jadi kebiasaan untuk bisa belajar dengan fokus ini mutlak untuk dimiliki oleh setiap siswa yang belajar, sehingga dapat dipastikan bahwa penggunaan gadget yang baik dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Terbukti hal tersebut pada analisis data, siswa yang berpenggunaan gadgetnya baik prestasinya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang berpenggunaan gadgetnya kurang baik. Konsentrasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu eksternal dan internal penggunaan gadget merupakan bagian dari faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa. Dengan penggunaan gadget yang baik siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat saat siswa belajar

#### 4. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang didapatkan, diketahui bahwa gadget adalah salah satu teknologi yang tidak bisa dipisahkan oleh kehidupan manusia terutama pada anak-anak. Sehingga penggunaan gadget terhadap anak SD sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik serta perilaku yang terjadi dalam diri individu anak tersebut. Dalam menggunakan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan anak lupa akan waktu dan rutinitasnya. Sehingga setelah melakukan observasi kebanyakan dari anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan gadget. Seperti yang dilakukan oleh Azim (salah satu anak sekolah dasar yang dapat diteliti ditempat penelitian), setelah menganalisa dapat diambil kesimpulan bahwa setelah pulang dari sekolah sekitar jam 12.00 sampai 14.00 azim tidak langsung mengambil makanan untuk makan siang, namun langsung bermain gadget sebagai pengganti makanan, karena dengan bermain gadget saja sudah membuatnya merasa kenyang. Jam 16.00-17.00 azim kembali bermain gadget, uang jajan yang diberikan oleh orang tuanya yang seharusnya digunakan untuk membeli makanan seperti snack, cilok, es dan sejenisnya namun digunakan untuk membeli voucher internet agar bisa bermain atau mabar dengan teman-temannya. Kemudian setelah selesai mengaji sekitar pukul 19.30 hingga 21.00 azim melakukan kebiasaannya bermain gadget kembali, permainan yang dimainkan memiliki banyak jenis parian seperti halnya bermain mobile legend, pripayer, dan menonton youtube. Kondisi tersebut terjadi karena faktor lingkungan dari teman sebayanya, hampir sebagian anak-anak yang berada dilokasi penelitian menggunakan gadget untuk bermain, salah satunya adalah azim. Selain digunakan untuk bermain

terkadang gadget digunakan azim untuk mempermudah belajarnya misalnya dalam searching youtube yang berkaitan dengan cara membaca al-qur'an dengan baik. Dari pantauan peneliti sejauh ini, dari konten edukasi tersebut azim dapat secara langsung mengaplikasikan nada membaca al-qur'an dengan cukup baik. Berdasarkan hasil pengamatan yang didapatkan dari lapangan, penggunaan gadget dapat memberikan dampak yang harus jadi pertimbangan terlebih ketika dikaitkan dengan masa anak-anak.

Perlu sekiranya orang tua juga memberikan bimbingan, pengawasan serta pembatasan terhadap anak dalam menggunakan gadget agar tidak terjadi introvert pada anak, seperti ungkapan yang di ucapkan oleh narasumber (ibu azim) berikut :

“Anak saya mulai dari pulang sekolah sudah mulai menggunakan gadget, jika handphone itu saya ambil dari tanganya dia akan menangis sehingga saya tidak tega mengambil handphone dari tanganya. Terkadang saya juga tidak bisa mengontrol anak saya karena saya sibuk bekerja di sawah, ya biasalah kalau dikampung rata-rata para orang tua kerjanya disawah. Dengan sering menggunakan gadget anak saya terkadang selalu merasa pusing dan matanyapun sakit. Jika disuruh untuk berhenti bermain gadget dia tidak mau, perilakunya berubah kadang kalau di panggil gak nyahut-nyahut, oleh sebab itu saya resah dengan kelakuan anak saya tersebut”.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar responden berusia 12 tahun yaitu sebanyak 14 orang (42,4%). Hasil penelitian ini bertentangan dengan Retnaningsih *et al.*, (2019) yang menyatakan bahwa sebagian besar responden berusia 11 tahun yaitu sebanyak 63 anak (68,5%). Pada anak usia 10-12 tahun, banyak anak membutuhkan lebih banyak pengalaman dan kebebasan. Anak mulai mengasah kemampuan dan nalar berpikir mereka sehingga mereka akan membentuk nilai dan norma sendiri. Anak anak juga perlu memahami bahwa tidak semua yang dilihat didalam gadget adalah benar dan bermanfaat, sebagaimana belum tentu apa yang disarankan oleh temannya memiliki nilai yang positif (Retnaningsih *et al.*, 2019). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa pengguna gadget pada semua anak usia sekolah berada dalam kategori sedang yaitu sebanyak 33 anak (100%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Saifullah (2017) yang menyatakan bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 36 anak (51,4%) pengguna gadget berada dalam kategori sedan namun bertentangan dengan hasil penelitian Hablaini (2020) yang menyatakan bahwa sebagian besar responden memiliki penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 85 orang (56,7%). Menurut Prasetyaningsih (2017) anak menggunakan gadget pada saat pulang sekolah dan setelah belajar pada malam hari yaitu dalam waktu kurang lebih 3-6 jam per hari. Anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, untuk browsing mencari informasi atau tugas dan menggunakan *gadget* untuk sosial media. Menurut Saifullah (2017) menggunakan *gadget* lebih dari 12 jam dalam sehari dapat memicu terjadinya kecanduan penggunaan *gadget*. Tujuan menggunakan *gadget* untuk mengikuti tren dan gaya hidup masa kini dan menunjukkan karakteristik kecanduan *gadget* pada responden sehingga menganggap *gadget* yang paling penting dan tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* adalah keadaan yang mudah terjadi pada anak sekolah, karena usia sekolah adalah masa peralihan menuju masa remaja sehingga sangat penting dikontrol oleh orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa anak usia sekolah yang memiliki konsentrasi belajaryang baik sebanyak 8 anak (24,2%) dan anak usia sekolah yang memiliki konsentrasi belajaryang buruk sebanyak 25 anak (75,8%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hablaini (2020) yang menyatakan bahwa sebagian besar responden anak usia sekolah memiliki konsentrasi belajar yang buruk yaitu sebanyak 139 anak (92,7%) namun bertentangan dengan hasil penelitian Laela (2017) yang menyatakan bahwa sebagian besar responden memiliki konsentrasi belajaryang baik yaitu sebanyak 38 anak (63,3%). Waktu tidur anak sekolah adalah 10 jam per hari, anak mempunyai konsentrasi belajaryang baik ditandai dengan tidur yang terlelap dan badan yang segar setelah bangun dari tidur (Poerwopoespito, 2010). Menurut Asy (2018) konsentrasi belajaryang buruk dipengaruhi oleh aktivitas sehari-hari, dimana rasa ingin tahu anak yang tinggi untuk melakukan segala sesuatu yang belum diketahui. Selain faktor sosial, faktor elektronik juga mempengaruhi konsentrasi belajaranak seperti penggunaan *gadget*.

Konsetrasi bukanlah sifat bawaan yang dimiliki seseorang, melainkan merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan dan menjaga pikiran terhadap suatu hal. Konsentrasi belajar siswa dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat. Menurut seorang ilmuwan ahli psikologis yang tidak disebutkan namanya dalam Hamiyah dan Jauhar (2014: 103), kekuatan belajar seseorang setelah 30 menit telah mengalami penurunan (Setyani & Ismah, 2018). Fokus yang ditajamkan meningkatkan kemungkinan seseorang dapat menyerap dan memahami informasi yang tepat. Prestasi yang didapat oleh siswa tidak terlepas dari konsentrasi belajar siswa didalam proses belajar, maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena seseorang yang dapat belajar harus mampu berkonsentrasi dengan baik. Kata lain ia harus mampu memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran, jadi

kebiasaan untuk bisa belajar dengan fokus ini mutlak untuk dimiliki oleh setiap siswa yang belajar, sehingga dapat dipastikan bahwa konsentrasi belajar yang baik dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Terbukti hal tersebut pada analisis data, siswa yang berkonsentrasi belajarnya baik prestasinya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang berkonsentrasi belajarnya kurang baik. Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu eksternal dan internal konsentrasi belajar merupakan bagian dari faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa. Dengan konsentrasi belajar yang baik siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat saat siswa belajar.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana telah diuraikan pada bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1). Penggunaan gadget siswa di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, berada pada kategori Tinggi interval 55-48 dengan nilai rata-rata 49,625. 2). Konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, berada pada kategori cukup baik, interval 81,1 – 78,1 dengan nilai rata-rata 80,8. 3). Berdasarkan analisis data yang menunjukkan bahwa  $r_{\text{ser}}$  sebesar 0,836, dan  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,349 dengan taraf signifikansi 5%. Maka demikian telah terbukti kebenaran hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi "Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua "diterima" dan Hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi : "Tidak ada hubungan penggunaan gadget siswa dengan konsentrasi belajar peserta didik di SD Swasta Putra Bangsa Berbudi Deli Tua "ditolak".

## Referensi

1. Andari Susilowati. (2009). Pengaruh Motivasi, Minat Dan Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi belajar Mahasiswa Akafarma Sunan Giri Ponorogo. *Jurnal UPT UNNES*.
2. Anggresta, V. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Universitas Negeri Padang Vella Anggresta Email: Vellaanggresta@yahoo.com PENDAHULUAN Memasuki Abad Ke-21 Sekarang Ini
3. Aviana, R., & Hidayah, F. (2015). Pengaruh Tingkat Penggunaan gadget Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33. <https://doi.org/10.26714/jps.3.1.2015.30-33>
4. Balinda, Prasetyo, Julianto, Dzulqaidah, & Salsabilah, 2014. (2014). "Apakah Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan gadget Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta." 1–6.
5. Di, A., & Palembang, M. A. N. (N.D.). 3010-Article Text-7817-2-10-20190121. 13, 1–20.
6. Di, B., Negeri, S.M.P., & Lampung, B. (2015). *Mengikuti Bimbingan Belajar Dengan Yang Tidak Mengikuti Bimbingan*. 2(1), 53–58.
7. Fatimah, S., Nurbaeti, R. U., & Pranoto, B. A. (2019). Hubungan Antara Disiplin Dan Motivasi Dengan Konsentrasi belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 01(1), 63–69. [Http://Jurnal.Umus.Ac.Id/Index.Php/Kontekstual/Article/View/60](http://Jurnal.Umus.Ac.Id/Index.Php/Kontekstual/Article/View/60)
8. Hasminidiarty. (2015). Faktor-Faktor Yang Berkaitan Dengan Konsentrasi belajar Mahasiswa Hasminidiarty 1.
9. *Ilmiah, Jurnal Batanghari, Universitas Vol, Jambi*, 15(3), 96–110.
10. Ikbali, B., Sutria, E., & Hidayah, N. (2017). *Pengaruh Senam Otak Terhadap Penggunaan gadget Mahasiswa Keperawatan Uin Alauddin Makassar Bilwalidayni*. 2, 52–59.
11. Juita. (2020). Identifikasi Penggunaan gadget Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Journal Of Physics Educationphysics Education*, 1(1), 24–29. <https://Cahaya-Ic.Com/Index.Php/SJPE>
12. Masalah, A. L. B. (2008). *Departemen Agama RI, Al-Hikmah: Al- Qur'an Dan Terjemah, (Bandung: Diponegoro, 2008) 1*. 1–29.
13. Mayasari, F. (2017). Pengaruh Penggunaan gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Universitas Tanjung Pura*, 1–11.
14. Nasional, U. S. P. (1982). Introduction And Aim Of The Study. *Acta Paediatrica*, 71, 6–6. <https://Doi.Org/10.1111/J.1651-2227.1982.Tb08455>.
15. Navia, Y., & Yulia, P. (2017). Hubungan Disiplin Belajar Dan Penggunaan gadget Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 100–105. <https://Doi.Org/10.33373/Pythagoras.V6i2.905>
16. Oliver, J. (2013). Jenis-Jenis Pendekatan. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
17. Rahmawati, D. S. (2018). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di Sd N 01 Kebonharjo, Klaten)*. Universitas Islam Indonesia.
18. Ramdhan Witorsa Dkk. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Pedagogik*, 6(1).
19. Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
20. Sapara, M. M., Lumintang, J., & Paat, C. J. (2020). *Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampan 'amma Kabupaten Kepulauan Talaud*. *Jurnal Holistik*, 13(3), 1–16.
21. Setiani, A. C., Setyowani, N., Kurniawan, K., Bimbingan, J., & Konseling, D. (2014). Indonesian Journal Of Guidance And Counseling: Theory And Application Meningkatkan Penggunaan gadget Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling: Theory And Application*, 3(1), 37–42. [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jbk](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jbk)
22. Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Penggunaan gadget Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika*, 01, 73–84.
23. Sugiyono. (2017). *Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Intro ( Pdfdrive.Com ).Pdf*.
24. Winata, I. K. (2021). Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V5i1.1062>