

HUBUNGAN PENGGUNA GADGET DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SISWI KELAS 4-6 SD

RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND CONCENTRATION LEVELS IN STUDENTS IN GRADES 4-6 ELEMENTARY SCHOOLS.

Mega Revangga Putra¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Ganesha Husada

E-mail: revangga@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari telah menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari, termasuk dalam kalangan anak-anak sekolah dasar. Gadget merupakan daya tarik untuk anak – anak sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan Gadget akan ketagihan dan senang menggunakan Gadget berlama–lama. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar pada siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo Kota Kediri Desain yang di gunakan dalam penelitian ini Analitik Korelasional Observasi dengan pendekatan Cross Sectional . Populasi pada penelitian ini 40 siswa siswi sekolah , Sampelnya 36 Siswa usia 10-12 Tahun di SD Negeri 8 Ngronggo Kota Kediri dengan Tehnik Purphosive sample. Instrumen yang di gunakan pada Penggunaan Gadget dengan Kuisioner, pada Tingkat konsentrasi belajar siswa siswi sekolah observasi menggunakan Kuisioner. Uji Statistik menggunakan Spearman Rank Correlation dengan tingkat kemaknaan ($\alpha = 0.05$). Hasil penelitian pada penggunaan gadget di dapatkan 20 responden (56%) memiliki kebiasaan bermain gadget tinggi. Sedangkan pada tingkat konsentrasi belajar siswa siswi anak sekolah ada 26 Responden (58%) yang mengalami kurangnya konsentrasi .Dari hasil Analisa uji Spearman Rank Correlation didapat nilai p value = $0,003 < \alpha=0,05$ H_1 di terima.Kesimpulannya ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar pada siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo Kota Kediri Dengan tingkat kekuatan yang di peroleh angka koefisien korelasi sebesar 0,475 yang artinya sangat kuat dengan arah hubungan bernilai positif . Diharapkan bagi guru SD Negeri 8 di sekolah dapat melakukan pemantauan tingkat konsentrasi belajar pada anak sekolah secara rutin, bagi orangtua agar lebih bijak dalam memberikan gadget kepada anak sekolah dan membatasi waktu penggunaan serta melakukan pendampingan ketika anak menggunakan gadget.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Tingkat Konsentrasi Belajar, Siswa dan siswi SD.

ABSTRACT

The use of gadgets in daily life has become an unavoidable phenomenon, including among elementary school children. Gadgets are an attraction for children so that children who have tried to use Gadgets will be addicted and happy to use Gadgets for a long time. The purpose of this research is to determine the relationship between the use of gadgets and the level of learning concentration in students and students in grades 4-6 of Elementary School 8 Ngronggo, Kediri Regency. The design used in this study is Observational Correlational Analysis with a Cross Sectional approach. The population in this study was 40 school students, the sample was 36 students aged 10-12 years at Elementary 8 Ngronggo, Kediri Regency with Purphosive Sample Technique. The instrument used in the Use of Gadgets with Questionnaires, at the level of concentration of students in observation schools using Questionnaires. The Statistical Test uses Spearman Rank Correlation with a level of significance ($\alpha = 0.05$). The results of the study on the use of gadgets found that 20 respondents (56%) had high gadget playing habits. Meanwhile, at the level of concentration in the learning of school students, there were 26 respondents (58%) who experienced a lack of concentration. From the results of the analysis of the Spearman Rank Correlation test, the value of p value = $0.003 < \alpha = 0.05$ H_1 was accepted.In conclusion, there is a relationship

between the use of gadgets and the level of concentration in students and students in grades 4-6 of Elementary School 8 Ngronggo, Kediri Regency. With the level of strength obtained, the correlation coefficient number is 0.475 which means that it is very strong with the direction of the relationship with positive values. It is hoped that Elementary School 8 teachers at school can monitor the level of learning concentration in school children on a regular basis, for parents to be wiser in giving gadgets to school children and limit the time of use and provide assistance when children use gadgets.

Keywords: Gadget Use, Learning Concentration Level, Students of Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh gaya hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget (Ameliola,2016). Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari telah menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari, termasuk dalam kalangan anak-anak sekolah dasar. Gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya kini mudah diakses oleh siswa dan siswi dari berbagai usia. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat edukatif melalui aplikasi belajar dan akses ke informasi yang luas. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak negatif, salah satunya adalah terhadap tingkat konsentrasi belajar anak (hartati, 2020). Gadget merupakan daya tarik untuk anak-anak dimana gadget dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online, sampai aplikasi pelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut terjadi lebih menarik dimana menerapkan beraneka warna dan karakter, sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan gadget akan ketagihan dan senang menggunakan gadget berlama-lama. Namun perlu kita sadari penggunaan gadget yang berlebihan sangatlah tidak tepat (Novitasari W. Khotimah N. 2016). Kebiasaan bermain gadget yang berlebihan dapat

mengganggu konsentrasi belajar anak terutama pada anak usia sekolah.

Anak usia sekolah sering mengalami kesulitan konsentrasi belajar. Menurut penelitian yang dilakukan American Pshicyatric Assosiation (APA) menyebutkan angka kejadian gangguan pemusatan pikiran dengan atau tanpa hiperaktifitas adalah 1-20% pada anak usia sekolah. Data World Health Organization (2016, menunjukkan gangguan konsentrasi belajar yang alami oleh anak-anak 4-36% usia sekolah. Beberapa masalah gangguan konsentrasi belajar anak dalam beberapa tahun terakhir ini meningkat seperti sulit memahami materi yang di berikan oleh guru dan kurang fokus terhadap proses pembelajaran. Penggunaan gadget yang relatif lama (>60 menit) dan sering (>60 menit setiap hari) pada anak usia sekolah akan memiliki beberapa dampak seperti dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gadget adalah berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan dalam kemampuan membaca, matematika dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak yaitu mengalami penurunan konsentrasi belajar, malas membaca, menulis, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, perkembangan koqnitif anak terhambat, menghambat kemampuan berbahasa dan dapat mempengaruhi perilaku anak (Hendrianto, 2013). Konsentrasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi prestasi akademik

siswa. Konsentrasi yang baik memungkinkan siswa untuk menyerap informasi dengan efektif dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk memahami hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar pada siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo, Kediri. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk fokus pada kegiatan belajar yang dilakukan. Tingkat konsentrasi belajar yang baik sangat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal (McCarthy, J,2022). Namun,muncul kekhawatiran bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget, terutama untuk bermain game atau mengakses media sosial, cenderung mudah terganggu dan sulit memfokuskan perhatian pada pelajaran. Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang anak usia sekolah gunakan dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak. Menurut penelitian yang dilakukan Rideout (2014), didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit perharinya.

Intensitas penggunaan gadget berarti ukuran intensnya seberapa sering seseorang menggunakan gadget. Gadget merupakan hasil nyata perkembangan teknologi yang mampu membantu dalam memudahkan pekerjaan dan kehidupan manusia. Pengguna gadget sendiri tidak hanya dari kalangan orang dewasa namun juga remaja dan anak – anak. Sebagaimana hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa profil

pengguna internet ditinjau dari sisi pendidikan, untuk S2/S3 berjumlah 88,24%, S1/Diploma 79,23%, SMP 48,53%, dan SD 25,1%, sedangkan tidak sekolah 5,45%. Meningkatnya pengguna gadget juga dilatar belakangi dengan fasilitas – fasilitas dalam gadget yang sangat membantu dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Helmi (2017) menyatakan bahwa manfaat menggunakan gadget tidak hanya sekadar untuk mengakses informasi dan hiburan saja melainkan juga untuk keperluan pekerjaan dan belajar. Sehingga baik orang dewasa dan anak-anak pun menjadikan berbagai macam gadget ini untuk memudahkan aktifitas sehari hari.

Berdasarkan Hasil Studi pendahuluan pada bulan Juni 2024 siswa siswi di SD Negeri 8 Ngronggo 38 siswa anak sekolah dari 40 anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget karena di berikan izin oleh orangtuanya. Kelas 1 dari 15 anak di dapat 5 anak yang sudah mempunyai gadget sendiri, 8 anak yang suka bermain gadget orangtuanya. sedangkan kelas 2 dan 3 dari 25 anak di dapat 18 anak yang mahir bermain gadget, 7 anak yang mengalami kecanduan gadget. Gadget sering di manfaatkan orang tua sebagai jalan pintas untuk membantu mengerjakan soal-soal atau PR yang diberikan oleh guru sebagai sarana penunjang untuk membantu menyelesaikan tugas sekolah, sehingga orang tua dapat menyelesaikan aktivitas kesehariannya.

Berdasarkan dari hal tersebut dan beberapa penelitian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar pada siswi kelas 4-6 SD

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian menggunakan metode analitik korelasi Dengan

pendekatan cross- sectinal, Analisa bivariat dengan menggunakan uji Chi Square. Hasil penelitian diperoleh nilai $p= 0,001$. Instrument penelitian variabel independent adalah kuesioner. Kuesioner merupakan cara mengumpulkan data berupa angket atau daftar pertanyaan yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, kuesioner tertutup adalah pertanyaan atau pernyataan yang sudah disusun secara terstruktur, di dalam pertanyaan-pertanyaan tersebut telah memiliki alternatif jawaban (option) yang tinggal diisi atau dipilih oleh responden. Responden diberikan waktu 30-45 menit untuk mengisi kuesioner yang telah diberikan sesuai nomor responden. Dalam setiap kuesioner disediakan pilihan jawaban pertanyaan meliputi penggunaan gadget ada 21 soal dan pertanyaan tentang tingkat konsentrasi belajar 20 soal. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo Kota Kediri. Sebanyak 40 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan *Purposive Sampling*, yaitu 36 Siswa usia 7- 9 Tahun di SD Negeri 8 Ngronggo Kota Kediri.

HASIL

1. Karakteristik Responden

Adapun data karakteristik responden yang diteliti terdiri dari, usia, jenis kelamin dan pekerjaan

Tabel 1 Hasil Distribusi Responden berdasarkan Usia

No.	Usia	Frekuensi	Presentase
1	10	10	25%
2	11	15	42%
3	12	11	33%
Jumlah		36	100

Sumber data primer 2024

Dari table tersebut menunjukkan

bahwa diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 8 tahun sebanyak 15 responden (42%) dari total 36 responden. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Tabel 2 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

No .	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki	18	50%
2	Perempuan	18	50%
Jumlah		10	100%

Sumber data primer 2024

Tabel di atas diketahui bahwa responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan masing-masing sebanyak 18 responden (100%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

No .	Pekerjaan	Frekuensi	Presentase
1	SMP	3	8,3%
2	SMA	4	11,1%
3	D3	27	75%
4	S1	2	5,6%
Jumlah		36	100

Sumber data primer 2024

Berdasarkan tabel 3 Pendidikan orangtua responden umumnya berada pada Sarjana (D-3) sebanyak 27 responden (75.0%) dari 36 responden .

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan

No .	Pekerjaan	Frekuensi	Presentase
1	Bekerja	31	86,1%
2	Tidak Bekerja	5	13,9%
Jumlah		36	100%

Sumber data primer 2024

Dari table tersebut menunjukkan Sebanyak 31 (86.1%) responden yang memiliki pekerjaan. Pernah mendapatkan Informasi mengenai tingkat konsentrasi belajar pada anak sebanyak 36 (100%) responden.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Penggunaan

Gedget		F	%
No.	Usia Penggunaan Gadget		
1	7 tahun	10	27,8
2	8 tahun	15	41,7
3	9 tahun	11	30,6
	Jumlah	36	100

Sumber data primer 2024

Hasil dari tabel 5 diatas menjelaskan dari 36 responden yang mengikuti penelitian didapatkan bahwa 15 (41.7%) responden dengan usia 8 tahun memiliki penggunaan gadget , 11 (30.6%) responden dengan usia 9 tahun memiliki penggunaan gadget dan 10 (27.8%) responden dengan usia 7 tahun memiliki penggunaan gadget.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Tingkat Konsentrasi Belajar pada Siswa

No	Tingkat Konsentrasi	Frekuensi	Presentase
1	Kurang	31	86,1%
2	Baik	5	13,9%
	Jumlah	36	100%

Sumber data primer 2024

Tabel 6 menjelaskan dari 36 responden yang mengikuti penelitian yang memiliki kemampuan Kurang konsentrasi belajar sebanyak 31 (86.1%) responden dan yang memiliki kemampuan baik dalam konsentrasi belajar sebanyak 5 (13.9%) responden di SD Negeri 8 Ngronggo, Kediri

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian penggunaan gadget pada siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo, Kediri, di dapatkan pada 36 responden yang mengikuti penelitian bahwa 15 (41.7%) responden dalam usia 8 tahun memiliki penggunaan gadget, 11 (30.6%) responden dalam usia 9 tahun memiliki penggunaan gadget dan 10 (27.8%) responden dalam usia 7 tahun memiliki penggunaan gadget. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Sari

(2019), sekitar 70% anak-anak di usia sekolah dasar memiliki akses terhadap gadget. Penggunaan gadget pada anak-anak dapat mencakup berbagai aktivitas seperti bermain game, menonton video, dan belajar melalui aplikasi pendidikan. Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang anak usia sekolah gunakan dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak.

Menurut penelitian yang dilakukan Rideout (2014), didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit perharinya. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya pembatasan dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak banyak yang menggunakan gadget dalam kategori tinggi , baik dari durasi maupun intensitas. Hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo, Kediri dengan menunjukkan bahwa didapatkan hasil sig (2-tailed) tingkat pengetahuan (tahu) dan sikap yaitu $p: 0,003 < 0,05$ maka dapat diartikan ada

hubungan antara variabel penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar pada siswa dan siswi kelas 4-6 SD Negeri 8 Ngronggo, Kediri, dengan kekuatan 0,475 nilai korelasi yang diinterpretasikan ada hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar siswa dan siswi.

SARAN

Peneliti selanjutnya disarankan agar memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada orang tua tentang peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak untuk menghindari dampak negatif penggunaan gadget

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, Nugraha. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. [Online] Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 26Desember 2016.
- Aisyah, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 143-157.
- Widiastuti, N., & Santoso, B. (2017). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 23-36.
- Hidayat, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Psikologi Pendidikan, 11(3), 101-112.
- Setiawan, R., & Hartati, S. (2020). Efek Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Anak. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(4), 78-89.
- Nurhayati, L. (2021). Strategi Mengatasi Dampak Negatif Gadget Pada Anak. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1), 92-107.
- Rosen, L. D. (2018). The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World.
- Wijarnoko, J., dan Setiawati, E. (2016). Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital : Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia
- Al-Ayoubi, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 1(1), pp. 17-19
- Vitriningsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria (2018), Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati, Volume 3, nomer 2, Oktober 2018.
- Giles, R. M. (2019). Screen Time and Its Impact on Children's Cognitive Development. Journal of Child Psychology, 43(2), 201-215.
- Hansen, M., & Elgort, I. (2021). Digital Devices and Attention Span in Primary School Students. Learning and Instruction, 65, 101-110.
- Johnson, S. L., & Stanger, C. (2018). The Influence of Technology on Classroom Engagement. Journal of Educational Technology, 29(3), 45-59.
- Smith, A., & Jones, R. (2017). Impact of Gadgets on Learning: A Study on Elementary School Students. Journal of Educational Research, 12(1), 30-40.
- Williams, K., & McCarthy, J. (2022). Technology Use and Its Effect on Academic Performance. Computers in Human Behavior, 90, 337-345