

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SD KELAS IV

Oktafia Fitriani, Kubbatut Diana
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: 240611100085@student.trunojoyo.ac.id, 240611100100@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak:

Kemajuan teknologi digital menyebabkan meningkatnya intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar, yang memberikan pengaruh berbeda terhadap kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi guna memahami pengalaman serta persepsi siswa dan guru terkait kebiasaan penggunaan gadget. Subjek penelitian terdiri atas lima siswa kelas IV yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan transkripsi, pengkodean, pengelompokan tema, dan penafsiran makna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa berada pada kategori yang beragam, mulai dari rendah hingga sangat baik. Variasi tersebut dipengaruhi oleh intensitas dan tujuan penggunaan gadget, kebiasaan belajar, serta tingkat pengawasan orang tua. Penggunaan gadget secara berlebihan, khususnya untuk hiburan dan pada waktu malam hari, cenderung berdampak negatif terhadap fokus, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, penggunaan gadget yang terarah sebagai sarana pendukung pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan kesiapan belajar. Dengan demikian, diperlukan kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mengontrol serta mengarahkan penggunaan gadget agar seimbang dan mendukung konsentrasi belajar siswa.

Kata kunci: *Penggunaan gadget; Konsentrasi belajar siswa; Siswa kelas IV sekolah dasar; Pembelajaran sekolah dasar; Pengawasan penggunaan gadget.*

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 729
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini, media untuk berinteraksi sosial semakin mudah diakses. Seseorang dapat melakukan kontak dan berkomunikasi dengan orang lain hanya melalui gadget. Menurut Osland (dalam Juliadi, 2018 dikutip dalam Marpaung, J. 2018), gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang memiliki beragam fungsi. Kemajuan teknologi memberikan banyak dampak positif, salah satunya mempermudah manusia memperoleh informasi serta membantu dalam menyelesaikan pekerjaan melalui berbagai aplikasi canggih seperti internet, pesan singkat (SMS), media sosial, permainan (game), dan lainnya. Peningkatan penggunaan gadget di Indonesia juga dipengaruhi oleh banyaknya perangkat yang dijual dengan harga terjangkau dan sudah berbasis Android maupun iOS. Namun demikian, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, muncul pula dampak negatif dari penggunaan gadget, terutama jika digunakan secara berlebihan atau tidak bijak, khususnya pada anak-anak (Simamora, 2016 dalam Marpaung, J. 2018).

Pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan tidak hanya mengubah cara penyampaian materi kepada peserta didik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Dengan tersedianya berbagai teknologi, pendidik dapat menyajikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggunaan multimedia, animasi, serta simulasi membantu membuat konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, peserta didik kini memiliki akses ke beragam sumber belajar daring, seperti video pembelajaran, situs web edukatif, dan aplikasi belajar yang dirancang khusus untuk mendukung pemahaman yang lebih mendalam (Ningsih et al. 2024 dalam Hariyasasti, Y. 2025).

Anak-anak umumnya memperoleh gadget dari orang tuanya sebagai sarana hiburan. Pada awalnya, penggunaan gadget terbatas pada fitur audio seperti pemutar musik agar anak tidak merasa bosan dan tetap terhibur. Namun, seiring waktu, anak-anak cenderung merasa jenuh dengan konten yang tersedia. Akibatnya, penggunaan gadget sering kali lepas dari pengawasan orang tua. Anak-anak kemudian memanfaatkan gadget untuk bermain game, menonton YouTube, dan melakukan aktivitas menyenangkan lainnya, sehingga fungsi komunikasi menjadi terabaikan. Kondisi ini membuat anak-anak terlalu asyik dengan gadget hingga mengabaikan kegiatan belajarnya (Nizar & Hajaroh, 2019 dalam Nikmawati, N., dkk., 2021).

Konsentrasi memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Kemampuan untuk tetap fokus membantu siswa memahami materi secara lebih maksimal, menyelesaikan tugas-tugas akademik, serta menjaga kestabilan prestasi mereka (Abduloh, Suntoko, & Purbangkara, 2022 dalam Julfan & Haifaturrahmah, 2025). Namun demikian, penggunaan gawai yang tidak terkontrol sering menjadi pemicu turunnya tingkat perhatian belajar. Fitur hiburan digital seperti permainan, media sosial, dan berbagai jenis konten audio-visual dapat menjadi sumber distraksi yang menghambat fokus belajar dan pada akhirnya mengurangi pencapaian pembelajaran (Rahmawati et al., 2025 dalam Julfan & Haifaturrahmah, 2025). Berbagai penelitian memang telah menelaah hubungan antara penggunaan gawai dan konsentrasi belajar, namun sebagian besar hasil kajiannya masih berdiri sendiri-sendiri dan belum dihimpun dalam sebuah analisis yang menyeluruh (Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. 2025).

Rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan gadget berpengaruh terhadap konsentrasi belajar Siswa SD kelas IV. Selain itu, penelitian ini juga menelaah faktor-faktor yang memperburuk dampak penggunaan gadget, seperti kurangnya kontrol waktu, pengawasan orang tua, dan minimnya edukasi mengenai penggunaan yang sehat. Peran orang tua dan sekolah menjadi penting untuk dikaji dalam upaya mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa SD kelas IV. Di sisi lain, penelitian ini juga berusaha merumuskan strategi yang dapat diterapkan agar penggunaan gadget tidak hanya sekadar menjadi hiburan, tetapi juga dapat diarahkan secara sehat dan produktif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk menggali pemahaman mendalam mengenai pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan gadget pada pembelajaran di sekolah dasar. Tujuannya untuk memahami makna, dampak, dan bentuk pengawasan penggunaan gadget, sehingga diperoleh deskripsi yang mencerminkan realitas sosial di sekolah. Pendekatan fenomenologi dipilih agar peneliti dapat menelusuri pengalaman subjektif guru dan siswa, memahami manfaat, tantangan, serta konteks sosial yang melatarbelakangi kebiasaan penggunaan gadget.

Subjek penelitian ditentukan dengan purposive sampling, melibatkan guru yang menggunakan gadget dalam pembelajaran dan siswa yang aktif memakai gadget di rumah. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan lima siswa SD kelas IV sebagai subjek utama dari kelompok siswa, karena mereka berada pada tahap perkembangan yang sudah mampu

mengungkapkan pengalaman penggunaan gadget secara lebih jelas dan reflektif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan terbuka, observasi untuk melihat interaksi guru dan siswa dengan gadget.

Analisis data meliputi transkripsi wawancara, pemberian kode, pengelompokan tema, dan interpretasi makna. Tema yang muncul mencakup dampak positif gadget, pengaruh terhadap konsentrasi belajar, dan strategi pengawasan oleh guru dan orang tua. Interpretasi dilakukan secara reflektif dengan mengaitkan temuan dan teori yang relevan.

Hasil penelitian disajikan dalam narasi deskriptif yang menggambarkan pengalaman dan pandangan guru serta siswa, dengan memperhatikan indikator kejelasan fokus, kesesuaian metode, dan kedalaman analisis. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif dan rekomendasi praktis bagi guru, orang tua, dan sekolah dalam mengelola penggunaan gadget secara bijak guna mendukung pembelajaran yang efektif dan seimbang di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap Responden 1, diketahui bahwa tingkat konsentrasi dan partisipasi dalam pembelajaran berada pada kategori rendah. Responden kadang mampu fokus pada guru, namun konsentrasi tersebut belum konsisten dan masih sering mudah teralihkan. Partisipasi dalam kegiatan belajar, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, tergolong jarang dan belum terlihat aktif secara berkelanjutan. Ketepatan dalam menyelesaikan tugas juga berada pada kategori cukup, di mana responden dapat menyelesaikan tugas, tetapi tidak selalu tepat waktu. Secara umum, aktivitas belajar Responden 1 masih perlu ditingkatkan agar keterlibatan dalam pembelajaran menjadi lebih optimal. Dan juga dilihat dari hasil wawancara, responden pertama mengaku cukup sering menggunakan handphone dengan durasi sekitar satu jam per hari. Gadget lebih banyak digunakan untuk bermain game. Dalam mengerjakan PR, responden ini cenderung langsung mencari jawaban melalui handphone tanpa terlebih dahulu membuka buku pelajaran. Responden merasa senang saat bermain handphone, namun akan dimarahi oleh orang tua jika penggunaan gadget berlangsung terlalu lama. Apabila tidak diperbolehkan bermain handphone, responden memilih menonton televisi sebagai aktivitas pengganti. Pada malam hari, responden masih menggunakan handphone dan terkadang tidur hingga pukul 23.00.

Berdasarkan hasil observasi terhadap Responden 2, menunjukkan bahwa responden memiliki keterlibatan belajar yang baik. Responden mampu fokus pada guru dengan cukup konsisten dan aktif berpartisipasi melalui kegiatan bertanya dan menjawab. Interaksi sosial dengan teman berada pada kategori sangat baik, terlihat dari kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama secara positif. Kesiapan belajar juga tergolong baik, ditunjukkan dengan membawa buku dan perlengkapan belajar. Penyelesaian tugas dilakukan dengan cukup baik dan sesuai instruksi. Responden sangat responsif terhadap arahan guru, tidak menunjukkan tanda-tanda kelelahan selama pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang baik. Selain itu, responden juga sangat aktif dalam kegiatan sekolah, yang mendukung perkembangan akademik dan non-akademik secara seimbang. Dilihat dari hasil wawancara dengan responden kedua, responden kedua mengaku menggunakan gadget untuk keperluan belajar dan hiburan. Dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR), responden ini menunjukkan kebiasaan belajar yang cukup baik karena terlebih dahulu mencari jawaban melalui buku pelajaran. Apabila jawaban tidak ditemukan, barulah ia menggunakan handphone untuk mencari informasi tambahan. Responden mengaku merasa senang saat menggunakan gadget. Namun, apabila penggunaan handphone berlangsung terlalu lama, orang tua akan memberikan teguran. Pada malam hari, responden masih menggunakan handphone, tetapi tetap memiliki waktu tidur yang relatif teratur, yaitu sekitar pukul 21.00.

Berdasarkan hasil observasi terhadap Responden 3, diperoleh bahwa responden menunjukkan keterlibatan belajar yang cukup hingga baik. Responden mampu fokus pada guru

dan berpartisipasi dalam kegiatan bertanya dan menjawab dengan kategori cukup. Interaksi sosial dengan teman berada pada kategori sangat baik, terlihat dari kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara positif. Kesiapan belajar juga tergolong cukup, ditunjukkan dengan membawa buku dan perlengkapan belajar. Namun, penyelesaian tugas masih berada pada kategori cukup atau jarang tepat waktu. Responden sangat responsif terhadap instruksi guru, tidak terlihat lesu selama pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang cukup baik. Selain itu, responden juga sangat aktif dalam kegiatan sekolah, yang mendukung perkembangan sikap sosial dan kedisiplinan. Berdasarkan wawancara dengan responden ketiga mengakui bahwa dia menggunakan gadget untuk keperluan belajar dan bermain game seperti game Roblox atau menonton hiburan. Responden merasa senang saat menggunakan handphone, tetapi orang tua tetap memberikan teguran apabila durasi penggunaan dianggap terlalu lama. Berbeda dengan responden lainnya, responden ini tidak menggunakan handphone pada malam hari dan memiliki kebiasaan tidur lebih awal, yaitu sekitar pukul 20.00. Hal ini menunjukkan adanya pembatasan penggunaan gadget, khususnya pada waktu malam, baik dari diri siswa maupun dari pengawasan orang tua.

Berdasarkan hasil observasi terhadap Responden 4, menunjukkan bahwa responden memiliki keterlibatan belajar yang sangat baik. Responden selalu fokus pada guru dan aktif berpartisipasi melalui kegiatan bertanya dan menjawab. Interaksi sosial dengan teman berada pada kategori sangat baik, terlihat dari kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara positif. Kesiapan belajar sangat optimal dengan membawa buku dan perlengkapan belajar secara lengkap. Responden mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan sesuai instruksi, serta sangat responsif terhadap arahan guru. Selama pembelajaran, responden tidak terlihat lesu dan menunjukkan semangat yang tinggi. Motivasi belajar berada pada kategori baik, serta responden sangat aktif dalam berbagai kegiatan sekolah, baik akademik maupun non-akademik. Hal ini diperkuat melalui hasil wawancara dengan Responden keempat yang memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar, terutama untuk mencari jawaban melalui aplikasi pembelajaran, seperti aplikasi Cici. Selain itu, gadget juga digunakan untuk bermain game, khususnya Roblox. Responden mengaku merasa senang saat menggunakan handphone, namun sering mendapat teguran dari orang tua apabila terlalu lama bermain. Durasi penggunaan gadget responden ini tergolong singkat, yaitu sekitar setengah jam per hari. Jika tidak bermain handphone, responden memilih bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Responden biasanya tidur pada pukul 21.00 malam.

Berdasarkan hasil observasi terhadap Responden 5, diperoleh bahwa keterlibatan belajar responden menunjukkan variasi antar aspek. Konsentrasi terhadap guru berada pada kategori rendah dimana responden sering teralihkan saat pembelajaran dan partisipasi dalam bertanya maupun menjawab tergolong rendah atau jarang dilakukan. Meskipun demikian, interaksi sosial dengan teman berada pada kategori sangat baik, terlihat dari kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara positif. Kesiapan belajar sangat baik, ditunjukkan dengan membawa buku dan perlengkapan belajar secara lengkap. Responden juga mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu serta sangat responsif terhadap instruksi guru. Selama pembelajaran, responden terkadang terlihat kurang bersemangat, motivasi belajar berada juga berada pada kategori cukup. Selain itu, responden aktif dalam berbagai kegiatan sekolah, yang menunjukkan sikap sosial dan keikutsertaan yang positif. Dari hasil wawancara responden kelima mengaku sering menggunakan handphone, terutama untuk bermain game Roblox. Responden ini juga langsung menggunakan handphone untuk mencari jawaban PR, tanpa melalui buku pelajaran terlebih dahulu. Responden merasa senang saat bermain gadget, namun sering dimarahi oleh orang tua karena penggunaan handphone yang berlebihan. Jika tidak diperbolehkan bermain handphone, responden memilih menonton televisi. Responden memiliki kebiasaan menggunakan handphone hingga larut malam dan baru tidur sekitar pukul 23.00.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa di kelas IV berada pada kategori yang bervariasi. Sebagian siswa mampu menunjukkan fokus yang baik terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung, namun sebagian lainnya hanya berada pada tingkat cukup, bahkan terkadang kurang fokus dan mudah teralih. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa kelas IV belum sepenuhnya stabil. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol, sehingga perhatian siswa mudah berpindah dari materi pelajaran ke hal-hal lain yang dianggap lebih menarik di luar pembelajaran. Temuan observasi ini diperkuat oleh Julfan dan Haifaturrahmah (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa sekolah dasar berdampak pada menurunnya kemampuan memusatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Paparan konten digital yang bersifat cepat dan menarik membuat siswa lebih mudah terdistraksi, sehingga konsentrasi belajar di kelas menjadi tidak stabil. Kondisi ini menyebabkan siswa sulit mempertahankan fokus dalam jangka waktu yang lama saat menerima penjelasan dari guru.

Ditinjau dari segi keaktifan, ditemukan bahwa hanya beberapa siswa yang konsisten bertanya, menjawab, dan terlibat aktif dalam diskusi kelas. Sebagian siswa lainnya cenderung pasif dan hanya sesekali merespons pertanyaan dari guru. Meskipun demikian, interaksi sosial antar teman terlihat cukup baik. Para siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan tidak menunjukkan sikap menyendiri atau terisolasi dari lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa secara sosial siswa tidak mengalami permasalahan yang berarti, namun dari sisi partisipasi akademik masih perlu ditingkatkan. Rendahnya keaktifan dalam diskusi dapat menjadi salah satu indikator adanya penurunan konsentrasi atau minat terhadap pembelajaran. Kondisi rendahnya keaktifan akademik siswa ini sejalan dengan hasil penelitian Nikmawati et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung menjadi pasif, kurang responsif terhadap pertanyaan guru, serta enggan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Namun demikian, kemampuan interaksi sosial siswa tidak selalu terganggu, sehingga secara sosial mereka tetap mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman sebaya nya.

Dari segi kesiapan belajar, sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang cukup baik, seperti membawa buku pelajaran dengan lengkap dan mencatat materi dengan baik. Hal ini menandakan bahwa secara umum siswa siap mengikuti pembelajaran. Namun, dalam hal penyelesaian tugas, masih terdapat beberapa siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, meskipun ada pula siswa yang mampu menyelesaikannya tepat waktu dan sesuai dengan instruksi. Perbedaan ini menggambarkan adanya variasi dalam tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab belajar siswa, yang kemungkinan juga dipengaruhi oleh kebiasaan penggunaan gadget di luar jam sekolah. Temuan ini didukung oleh Kurniawati (2020) yang menyebutkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat memengaruhi kedisiplinan dan tanggung jawab belajar siswa. Siswa yang terbiasa menggunakan gadget dalam waktu lama cenderung kurang mampu mengatur waktu belajar secara optimal, sehingga berdampak pada keterlambatan dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas. Meskipun secara fisik siswa tampak siap mengikuti pembelajaran, namun pengelolaan tanggung jawab akademiknya masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, kondisi fisik dan semangat belajar siswa juga menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa siswa tampak bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sementara yang lain terlihat lesu, mengantuk, atau menunjukkan antusiasme yang rendah. Meskipun secara umum tingkat semangat belajar siswa cukup baik, namun belum berada pada tingkat yang maksimal. Hal ini dapat dikaitkan dengan penggunaan gadget yang berlebihan, terutama pada malam hari, yang menyebabkan waktu tidur berkurang dan berdampak pada tingkat energi saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan bahwa mereka masih memiliki

minat dan potensi yang dapat dikembangkan dengan pengelolaan penggunaan gadget yang lebih bijaksana. Hal ini sejalan dengan pendapat Marpaung (2018) yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget pada malam hari dapat mengurangi waktu istirahat siswa. Kurangnya waktu tidur berdampak pada kondisi fisik siswa, seperti mudah lelah, mengantuk, dan kurang berenergi saat mengikuti pembelajaran di kelas. Dampak tersebut secara tidak langsung memengaruhi semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV. Gadget dapat menjadi faktor yang mengganggu fokus, menurunkan keaktifan di kelas, serta memengaruhi semangat belajar apabila tidak digunakan secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengarahan dari orang tua maupun guru agar penggunaan gadget lebih terkontrol serta diarahkan pada hal-hal yang bersifat edukatif, sehingga siswa tetap memiliki konsentrasi yang baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah siswa kelas IV, diketahui bahwa penggunaan gadget di kalangan anak-anak memiliki beragam tujuan dan kebiasaan. Sebagian besar siswa memanfaatkan gadget untuk hiburan, seperti bermain game dan menonton video di platform seperti TikTok, YouTube, dan sebagainya. Meskipun demikian, ada pula yang menggunakan gadget untuk kegiatan belajar, misalnya mencari informasi atau jawaban tugas melalui Google, menonton video pembelajaran, atau membaca materi tambahan. Namun, secara umum, gadget masih lebih sering dimanfaatkan untuk hiburan dibandingkan untuk belajar. Dimana hal ini diperkuat oleh pernyataan Susanti, S. dkk., (2024) yang mengatakan beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan gawai (gadget) yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada proses belajar siswa. Siswa cenderung lebih tertarik untuk bermain game, berselancar di media sosial, atau menonton video daripada belajar. Hal ini dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau membaca.

Durasi penggunaan gadget pun bervariasi. Ada siswa yang hanya menggunakan gadget sekitar dua jam setiap hari, sementara yang lain bisa hampir seharian penuh, terutama saat hari libur. Sebagian besar siswa mengaku merasa senang saat menggunakan gadget, tetapi tidak jarang mereka mendapat teguran dari orang tua karena dianggap terlalu lama bermain handphone. Ketika dilarang, beberapa anak merasa kesal, namun berusaha mengalihkan perhatian dengan bermain bersama teman di luar rumah. Menurut Barokah, Afrilia, dan Zahrah, (2025) mengatakan bahwa penggunaan gadget oleh anak sekolah dasar memiliki dampak yang kompleks dan bervariasi, tergantung pada durasi, pengawasan, dan konteks pemakaiannya. Dalam kajian tersebut dijelaskan bahwa gadget dapat memberikan manfaat positif seperti membuka akses informasi dan kreativitas, tetapi jika digunakan secara berlebihan tanpa batasan yang jelas, dapat memicu masalah seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, dan perubahan pada perilaku emosional anak. Temuan ini mendukung observasi bahwa variasi durasi penggunaan gadget di antara siswa berkaitan dengan reaksi emosional tertentu ketika penggunaan dibatasi oleh orang tua, serta menunjukkan pentingnya peran pengawasan dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget.

Selain itu, beberapa siswa mengaku masih menggunakan gadget hingga larut malam, bahkan sampai pukul sebelas malam atau lebih, sehingga waktu tidur mereka menjadi berkurang. Tidak sedikit pula yang merasakan efek fisik, seperti mata berair dan pusing akibat terlalu lama menatap layar. Meskipun begitu, beberapa anak mulai memahami bahwa gadget juga memiliki manfaat positif sebagai alat bantu belajar dan juga untuk mencari informasi tambahan atau melihat contoh materi pelajaran melalui video. Menurut Susanti, S. dkk., (2024) juga mengatakan bahwa paparan layar gawai dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan mata lelah, gangguan tidur, dan penurunan fungsi kognitif yang memengaruhi konsentrasi belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Barokah, Afrilia, dan Zahrah (2025)

menjelaskan bahwa penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi anak sekolah dasar apabila dimanfaatkan secara tepat dan terarah. Gadget dapat berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, seperti membantu siswa mencari informasi tambahan, memahami materi pelajaran melalui video pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar melalui konten edukatif yang menarik. Dengan demikian, meskipun penggunaan gadget berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, pemanfaatan yang bijak tetap berpotensi mendukung proses belajar siswa.

Masuk ke sisi kebiasaan belajar, sebagian besar siswa kelas IV mengaku menggunakan gadget hampir di setiap waktu luang baik sebelum, sesudah, maupun saat belajar. Mereka merasa bahwa gadget sangat membantu dalam proses pembelajaran karena memberikan kemudahan akses terhadap berbagai sumber informasi dan materi tambahan. Namun, mereka juga menyadari bahwa penggunaan gadget dapat mengganggu konsentrasi. Kebiasaan bermain game atau membuka media sosial sering membuat fokus mereka terpecah dan waktu belajar berkurang. Secara keseluruhan, siswa memandang gadget sebagai sesuatu yang menyenangkan dan bermanfaat, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Mereka menilai pentingnya bimbingan dari orang tua dan guru agar dapat menggunakan gadget dengan seimbang antara belajar, bermain, dan beristirahat. Menurut Ashilah, A., dkk (2024) juga mengatakan bahwa orang tua perlu memberikan pemahaman kepada anak mengenai pentingnya mengatur dan membatasi penggunaan gadget, serta mengajak anak terlibat dalam berbagai aktivitas positif seperti olahraga atau kegiatan seni. Di lingkungan sekolah, guru dapat berperan dengan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan kreatif tanpa terlalu bergantung pada teknologi. Selain itu, pendekatan emosional juga sangat diperlukan, di mana orang tua dan guru perlu menjalin komunikasi yang lebih intens dengan anak agar dapat memahami kebutuhan dan perasaan mereka tanpa selalu mengandalkan gadget. Melalui kerja sama yang baik antara orang tua dan guru, kebiasaan kecanduan gadget dapat diminimalkan sehingga anak dapat menjalani masa kanak-kanak secara lebih sehat, seimbang, dan berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh gambaran bahwa penggunaan gadget oleh siswa di kelas IV memberikan dampak yang beragam terhadap proses dan konsentrasi belajar. Gadget tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif, tetapi juga dapat menjadi sarana yang membantu proses pembelajaran apabila digunakan secara bijak dan terarah. Perbedaan dampak tersebut sangat dipengaruhi oleh cara siswa memanfaatkan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kamaruddin, I., (2023) Mengatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar serta berdampak pada rendahnya kualitas hasil belajar siswa. Siswa yang mengalami kecanduan gadget juga cenderung kurang tertarik pada aktivitas sosial maupun akademik di luar penggunaan gadget. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar apabila dimanfaatkan secara tepat dan terkendali. Dalam konteks pembelajaran, gadget dapat berfungsi sebagai media pendukung yang memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan efisien. Selain itu, penggunaan gadget juga berperan dalam mengembangkan keterampilan teknologi siswa yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Sebagian siswa memanfaatkan gadget sebagai media untuk mendukung kegiatan belajar, seperti mencari informasi tambahan melalui internet dan membantu menyelesaikan tugas sekolah. Siswa dengan kebiasaan ini cenderung lebih cepat tanggap dalam menerima dan memahami materi pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget sebagai sumber belajar dapat memberikan pengaruh positif terhadap kesiapan dan respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Handrianto (2013) dalam Kurniawati, D. (2020). menyatakan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif bagi

perkembangan anak, khususnya dalam mengasah imajinasi dan meningkatkan kecerdasan. Paparan terhadap gambar, teks, dan angka melalui gadget dapat merangsang kreativitas, kemampuan berpikir anak, serta membantu mengembangkan keterampilan membaca, berhitung, dan rasa ingin tahu dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Namun, di sisi lain, terdapat pula siswa yang lebih sering menggunakan gadget hanya untuk tujuan hiburan, seperti bermain game atau menonton video. Kebiasaan tersebut membuat siswa kurang mampu mengatur waktu penggunaan gadget dengan baik. Bahkan, dari hasil wawancara diketahui bahwa sebagian siswa sudah memegang gadget sejak bangun tidur. Kondisi ini dapat menyebabkan perhatian dan fokus siswa lebih cepat tertuju pada gadget dibandingkan pada aktivitas belajar, sehingga berpotensi menurunkan tingkat konsentrasi mereka, terutama saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Menurut Susanti, S. dkk., (2024) mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam mengelola waktu penggunaan gadget memiliki pengaruh besar terhadap konsentrasi belajar. Siswa yang dapat mengatur penggunaan gadget secara tepat, yakni hanya pada waktu tertentu dan tetap memusatkan perhatian pada pembelajaran di kelas, cenderung memiliki konsentrasi yang lebih baik. Sebaliknya, ketidakmampuan dalam mengatur waktu terjadi ketika siswa sulit membedakan antara waktu belajar dan waktu menggunakan gadget sehingga sering menyebabkan terganggunya konsentrasi belajar.

Meskipun siswa tidak diperbolehkan membawa telepon genggam ke sekolah, dampak penggunaan gadget di rumah tetap berpengaruh terhadap kesiapan mental dan konsentrasi mereka saat berada di kelas. Kebiasaan yang terbentuk di luar lingkungan sekolah terbawa hingga ke dalam proses pembelajaran, khususnya berkaitan dengan kemampuan siswa untuk fokus dan merespon materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Susanti, S. dkk., (2024) mengatakan bahwa kondisi kesehatan mental dan fisik siswa turut memengaruhi keterkaitan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Pemakaian gadget yang berlebihan berpotensi menimbulkan masalah seperti gangguan tidur, kelelahan, serta stres, yang akhirnya berdampak pada menurunnya kemampuan siswa untuk berkonsentrasi saat pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, aspek kesehatan mental dan fisik siswa perlu menjadi perhatian dalam mengatur penggunaan gadget.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru berupaya mengarahkan siswa agar dapat menggunakan gadget secara lebih positif dan bermanfaat. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya melarang, tetapi juga memberikan pemahaman dan contoh konkret tentang cara memanfaatkan gadget sebagai media pendukung belajar, misalnya dengan menunjukkan cara mencari materi pelajaran melalui mesin pencari seperti Google. Upaya ini bertujuan agar siswa menyadari bahwa gadget dapat menjadi alat yang berguna dalam menunjang pembelajaran, bukan hanya sebagai sarana hiburan semata. Menurut Susanti, S. dkk., (2024) mengatakan bahwa diperlukan langkah-langkah strategis untuk mengoptimalkan pemanfaatan gadget dalam menunjang proses pembelajaran siswa. Pemberian edukasi kepada siswa mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan produktif menjadi salah satu fokus utama, yang diiringi dengan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan aplikasi pembelajaran serta berbagai sumber digital secara efektif dalam kegiatan mengajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sangat bergantung pada pola penggunaan dan pengawasan yang diberikan, baik oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah. Gadget dapat meningkatkan kualitas belajar apabila dimanfaatkan secara tepat, namun sebaliknya dapat mengganggu konsentrasi belajar apabila penggunaannya tidak terkontrol. Menurut Susanti, S. dkk., (2024) mengatakan bahwa sekolah berupaya mengembangkan kebijakan yang lebih terstruktur dalam mengatur penggunaan gadget, seperti pembatasan waktu dan tempat penggunaan serta peningkatan pengawasan selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga menjalin kerja sama dengan orang tua untuk meningkatkan kesadaran dalam mengontrol penggunaan gadget di

rumah. Upaya ini dilakukan agar pemanfaatan gadget dapat mendukung proses belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga konsentrasi belajar siswa dapat terjaga.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung menurunkan fokus, motivasi belajar, serta minat siswa terhadap aktivitas akademik dan sosial. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara bijak, seperti sebagai sumber belajar, media komunikasi, dan sarana pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, pengaruh gadget terhadap proses belajar siswa sangat bergantung pada pola penggunaan, pengawasan, serta pendampingan yang diberikan oleh guru di sekolah dan orang tua di rumah.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru dapat mengelola penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran secara bijak dengan menciptakan suasana belajar yang kreatif dan tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi. Orang tua juga diharapkan dapat memberikan pengawasan serta pembatasan waktu penggunaan gadget di rumah, sekaligus mengarahkan anak pada aktivitas yang bersifat edukatif dan positif. Selain itu, siswa diharapkan mampu menggunakan gadget secara bertanggung jawab agar tidak mengganggu konsentrasi dan motivasi belajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan gadget terhadap proses belajar siswa dengan cakupan variabel dan subjek penelitian yang lebih luas guna memperoleh hasil yang lebih mendalam dan komprehensif.

Daftar Pustaka

- Ashilah, A., Putri, D. A., Harahap, F. D. S., Gaol, F. H. B. L., Zabiela, K. Z., Barus, M. I. B., ... & Barus, U. (2024). Mengatasi Kecanduan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar. *J-MAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 963-970.
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal Of Social, Policy And Law*, 6(3), 13-29.
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310-3326.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307-316.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 56-64.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- 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.

Barokah, A., Afrilia, Y., & Zahrah, D. I. (2025). Studi Literatur: Pengaruh Penggunaan Gadget Dikalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4814-4820. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25150>