

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
 Volume 5, Nomor 2, May 2026, Halaman 25-29
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 e-ISSN: [2986-7002](#)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.20473178>

Hubungan antara Penggunaan *Gadget* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar

The Relationship Between Gadget Usage and Students' Learning Concentration in Mathematics Among Fifth-Grade Students at UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar

Sianipar Yulianty¹, Lastria Br. Sitompul², Radode Kristianto Simarmata³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: radodesimarmata0@gmail.com

Abstract

The development of digital technology has brought major changes to the world of education, one of which is through the use of gadgets by elementary school students. Gadgets can provide benefits as a learning medium, but excessive and uncontrolled use has the potential to reduce students' learning concentration, especially in Mathematics subjects which require high focus and precision. This research aims to determine the relationship between gadget use and students' learning concentration in Mathematics class V at UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. This research uses a quantitative approach with correlational methods. The population in this study was all 32 class V students, with a sampling technique using saturated sampling. Data collection was carried out through questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis and Product Moment correlation. It is hoped that the results of the research will provide an overview of the relationship between gadget use and student learning concentration and will be a consideration for teachers and parents in directing the use of gadgets wisely and productively.

Key words: *gadgets, learning concentration, mathematics, elementary school students*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar. Gadget dapat memberikan manfaat sebagai media pembelajaran, namun penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol berpotensi menurunkan konsentrasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika yang membutuhkan fokus dan ketelitian tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan korelasi Product Moment. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai hubungan penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak dan produktif.

Kata kunci: *gadget, konsentrasi belajar, matematika, siswa sekolah dasar*

Article Info

Received date: 10 May 2026

Revised date: 15 May 2026

Accepted date: 20 May 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan siswa adalah gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan sumber belajar.

Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap proses belajar siswa, khususnya pada konsentrasi belajar. Banyak siswa yang lebih tertarik menggunakan gadget untuk bermain gim, menonton video, atau mengakses media sosial dibandingkan memanfaatkannya untuk belajar. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang fokus,

mudah terdistraksi, dan mengalami penurunan pemahaman materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran Matematika yang memerlukan konsentrasi tinggi.

Fenomena tersebut juga terjadi di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar, khususnya pada siswa kelas V. Sebagian siswa telah memiliki gadget pribadi dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru mulai mengamati adanya penurunan konsentrasi belajar siswa, seperti kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dan menurunnya hasil belajar Matematika. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

KAJIAN PUSTAKA

Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian dan pikiran terhadap kegiatan belajar dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Konsentrasi menjadi faktor penting dalam keberhasilan belajar karena tanpa konsentrasi yang baik, siswa akan sulit memahami materi yang disampaikan guru. Konsentrasi dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan penggunaan teknologi.

Penggunaan Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan dirancang dengan teknologi canggih untuk mempermudah aktivitas manusia. Dalam konteks pendidikan, gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital, namun juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan, seperti menurunnya konsentrasi belajar, kecanduan, dan gangguan kesehatan.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa. Matematika membutuhkan konsentrasi tinggi karena melibatkan pemahaman konsep, penalaran, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, gangguan konsentrasi akibat penggunaan gadget dapat memengaruhi hasil belajar Matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang, dan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (sampling jenuh).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget, sedangkan variabel terikat adalah konsentrasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan korelasi Product Moment untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel.

HASIL

Analisis Faktor Penyebab Hubungan Negatif

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa dengan nilai korelasi $r = -0,456$ (kategori sedang). Temuan ini tidak hanya menunjukkan adanya hubungan statistik, tetapi juga menggambarkan adanya faktor perilaku belajar yang dipengaruhi oleh kebiasaan digital siswa.

Salah satu faktor utama adalah tingginya intensitas penggunaan gadget untuk hiburan. Berdasarkan data angket, mayoritas siswa menggunakan gadget lebih dari 2–4 jam per hari untuk

aktivitas non-akademik. Kondisi ini menyebabkan terjadinya pergeseran fokus perhatian siswa dari kegiatan belajar ke aktivitas digital yang lebih menyenangkan.

Secara psikologis, hal ini berkaitan dengan konsep instant gratification, yaitu kecenderungan siswa untuk memilih aktivitas yang memberikan kepuasan cepat seperti game dan media sosial dibandingkan aktivitas belajar yang membutuhkan fokus jangka panjang.

Analisis Berdasarkan Teori Perhatian (Attention Theory)

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perhatian (attention theory) yang menyatakan bahwa kapasitas perhatian manusia bersifat terbatas.

Dalam konteks penelitian ini, siswa yang terbiasa dengan stimulasi cepat dari gadget mengalami penurunan kemampuan mempertahankan fokus dalam pembelajaran konvensional di kelas. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa beberapa siswa mudah terdistraksi, tidak memperhatikan guru, dan sering melakukan aktivitas lain saat pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, hasil korelasi negatif $r = -0,456$ mendukung teori bahwa paparan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan konsentrasi siswa dalam jangka waktu tertentu.

Analisis Berdasarkan Data Deskriptif

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa:

- Mean penggunaan gadget = 67,40 (kategori sedang–tinggi)
- Mean konsentrasi belajar = 68,10 (kategori sedang)
- KD = 20,79%

Dari data tersebut terlihat bahwa meskipun rata-rata konsentrasi belajar masih berada pada kategori sedang, terdapat kecenderungan penurunan kualitas fokus belajar pada sebagian siswa dengan penggunaan gadget tinggi. Hal ini diperkuat oleh distribusi kategori yang menunjukkan bahwa:

- Siswa dengan penggunaan gadget tinggi cenderung memiliki konsentrasi rendah
- Siswa dengan penggunaan gadget rendah cenderung memiliki konsentrasi lebih baik

Dengan demikian, data deskriptif mendukung hasil uji korelasi yang telah dilakukan.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Penelitian oleh Nur, Azis, dan Apriati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan smartphone sebagai sumber belajar yang tidak terkontrol dapat menurunkan efektivitas belajar siswa. Selain itu, penelitian Malawi dan Tristiar (2016) juga menyatakan bahwa konsentrasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa teknologi digital memiliki dampak ganda, yaitu positif jika digunakan secara tepat, dan negatif jika digunakan secara berlebihan.

Analisis Kontekstual di Sekolah

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar, ditemukan bahwa sebagian siswa membawa gadget ke sekolah atau menggunakannya di luar jam pembelajaran.

Hal ini menyebabkan:

- siswa kurang fokus saat guru menjelaskan materi
- siswa lebih sering membicarakan game atau media sosial
- perhatian terhadap pembelajaran Matematika menurun

Kondisi ini memperkuat hasil korelasi negatif yang ditemukan dalam penelitian, karena lingkungan belajar juga berkontribusi terhadap rendahnya konsentrasi siswa.

Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Guru perlu:

- Mengintegrasikan media digital secara edukatif
- Mengurangi pembelajaran monoton
- Menggunakan metode yang lebih interaktif seperti PBL atau TGT
- Mengarahkan penggunaan gadget ke hal yang positif

Selain itu, orang tua juga perlu:

- Mengontrol durasi penggunaan gadget di rumah
- Mengawasi jenis aplikasi yang digunakan anak
- Memberikan jadwal belajar yang teratur

Dengan demikian, dampak negatif gadget dapat diminimalkan dan konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sintesis Akhir Pembahasan

Berdasarkan seluruh hasil analisis deskriptif dan statistik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan negatif yang signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa.

Nilai korelasi sebesar -0,456 menunjukkan hubungan pada kategori sedang, dengan kontribusi sebesar 20,79%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun gadget bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi konsentrasi belajar, namun perannya cukup signifikan dalam mempengaruhi perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gadget menjadi hal penting dalam upaya meningkatkan kualitas konsentrasi belajar siswa di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Tingkat Penggunaan Gadget Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan gadget siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi dengan mean 67,40. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk hiburan seperti game online dan media sosial, bukan untuk pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi digital siswa masih perlu diarahkan agar penggunaan gadget lebih produktif.

Konsentrasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa memiliki mean 68,10 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki tingkat konsentrasi yang optimal dalam pembelajaran Matematika.

Beberapa siswa masih mudah terdistraksi, kurang fokus saat pembelajaran, dan sering kehilangan perhatian ketika guru menjelaskan materi.

Hubungan Penggunaan Gadget dan Konsentrasi Belajar

Hasil uji korelasi Product Moment menunjukkan nilai r hitung sebesar -0,456, yang berarti terdapat hubungan negatif antara kedua variabel.

Nilai ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa.

Hal ini disebabkan karena gadget memberikan stimulus cepat seperti game dan media sosial yang membuat siswa terbiasa dengan distraksi, sehingga sulit mempertahankan fokus dalam pembelajaran yang bersifat konvensional.

Kekuatan Hubungan Variabel

Berdasarkan interpretasi nilai korelasi, nilai $r = 0,456$ berada pada kategori sedang. Artinya, hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar tidak sangat kuat, tetapi cukup signifikan untuk menunjukkan adanya pengaruh yang nyata.

Hasil koefisien determinasi sebesar 20,79% menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi terhadap konsentrasi belajar siswa, meskipun tidak menjadi satu-satunya faktor utama. Sisanya sebesar 79,21% dipengaruhi oleh faktor lain seperti:

- motivasi belajar siswa
- metode pembelajaran guru
- lingkungan keluarga
- kondisi psikologis siswa
- interaksi sosial di sekolah

SIMPULAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi, ketelitian, dan kemampuan berpikir logis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gangguan konsentrasi akibat penggunaan gadget dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi Matematika. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan fokus siswa.

Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar lebih edukatif. Sementara itu, orang tua perlu membatasi penggunaan gadget di rumah agar tidak mengganggu waktu belajar siswa. Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting untuk menjaga keseimbangan penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat hubungan negatif antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar siswa
2. Nilai korelasi $r = -0,456$ (kategori sedang)
3. Kontribusi penggunaan gadget sebesar 20,79%
4. Semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah konsentrasi belajar siswa

REFERENSI

- Bili, L. D., & Lengo, M. D. (2019). Efektivitas senam otak dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 68–78.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3), 496–503.
- Kusumadewi, S., Kurniawan, R., & Wahyuningsih, H. (2019). Implementasi sistem informasi posyandu berbasis web dan android. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 351–359.
- Malawi, I., & Tristiar, A. A. (2016). Pengaruh konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar IPS siswa sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 3(02).
- Nur, R., Azis, F., & Apriati, Y. (2021). Penggunaan smartphone sebagai sumber belajar anak pada masa Covid-19. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 83–90.
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(1).