

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ninin Harjiyanti¹⁾, Dini Rakhmawati²⁾, Arri Handayani³⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v14i2.21478](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v14i2.21478)

¹⁾Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

²⁾Dosen Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

³⁾Dosen Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Perkembangan teknologi mempengaruhi kehidupan manusia yang semakin mudah. Kemudahan dapat dirasakan semua kalangan dalam berbagai bidang. Gadget menjadi salah satu bukti perkembangan teknologi yang saat ini menjadi kebutuhan primer untuk semua kalangan. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat berpengaruh pada tingkat konsentrasi belajar anak di sekolah. Penurunan konsentrasi belajar siswa ini tentu akan berpengaruh juga pada hasil belajarnya. Tujuan artikel ini untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kajian literatur. Pencarian melalui google cendekia dengan mengumpulkan artikel-artikel dari penelitian terdahulu kemudian dianalisis. Terdapat 12 artikel yang relevan mengenai dampak gadget terhadap konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kajian literatur, gadget memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa serta memunculkan dampak positif dan dampak negatif. Peran orang tua menjadi sangat penting dalam memantau dan mendampingi anak menggunakan gadget. Penggunaan gadget harus dibatasi sesuai dengan kebutuhan dan kebermanfaatan. Anak diarahkan agar menggunakan gadget dengan baik dan bijak.

Kata kunci : gadget, konsentrasi belajar siswa

History Article

Received 10 Desember 2024

Approved 2 Desember 2024

Published 30 Desember 2024

How to Cite

Harjiyanti, Ninin., Rakhmawati, Dini., & Handayani, Arri. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Malih Peddas*, 14(2), 272-282

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ ninin.harjiyanti12@gmail.com, ² dinirakhmawati@upgris.ac.id, ³ arrihandayani@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi semakin pesat. Berbagai keperluan menjadi mudah dan efisien karena dimanjakan dengan kecanggihan teknologi. Segala bentuk informasi dapat tersampaikan bahkan hanya dalam hitungan detik. Tidak hanya dalam penyampaian pesan saja, perkembangan juga merambah ke segala bidang. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap kemudahan dalam berbagai aktivitas manusia. Tujuan teknologi dapat dikatakan tercapai dengan pembuktian tersebut. Teknologi juga menjadi kebutuhan yang kompleks di masa sekarang. Banyak sekali manfaat yang sudah dirasakan sehingga membuat manusia tidak bisa terlepas dan menjadi ketergantungan terhadap keberadaan teknologi.

IPTEK yang mengalami perkembangan yang sangat pesat tersebut mampu membuat manusia melakukan inovasi-inovasi yang sangat beragam, terutama dalam menciptakan peralatan yang canggih yang tujuan akhirnya mampu mempermudah manusia untuk melaksanakan kehidupannya. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mempunyai dua sisi yang berbeda, di satu sisi perkembangan teknologi membawa dampak yang positif dan disisi lain juga membawa dampak yang negatif. Sebagai salah satu contoh dari kemajuan IPTEK ialah penemuan alat komunikasi yang sangat canggih yang sering disebut dengan Gadget. Dimana gadget ini membawa dampak positif misalkan membuat peserta didik mudah untuk berkomunikasi dan menambah wawasan baru yang lebih lengkap, tetapi mempunyai dampak yang negatif juga seperti membuat peserta didik menjadi individu yang apatis dan tidak bisa menghargai waktu (Agasi et al, 2022).

Gadget merupakan salah satu kemajuan di bidang teknologi dan informasi yang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi. Penggunaan gadget pada zaman modern ini sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat karena banyak aktivitas yang bisa dilakukan dan diselesaikan (Siregar, N & Rambe, N, 2023). Sesuai dengan kenyataan yang bisa dilihat saat ini, hampir semua aktivitas manusia tidak terlepas dari gadget. Berawal sebagai kebutuhan komunikasi, gadget semakin berkembang menjadi media yang mempermudah pekerjaan.

Penggunaan teknologi gadget pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya (Marpaung, 2018).

Kasmianti et al (2023) mengungkapkan bahwa secara umum manfaat gadget dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan gadget, penafsiran yang berbeda

antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya.

Namun penggunaan gadget pada anak usia sekolah sekarang ini pada kenyataannya lebih banyak digunakan untuk bermain game dan sosial media serta penggunaannya dalam jangka waktu lama dan secara terus menerus sehingga berdampak buruk pada anak-anak. Dampak buruk yang muncul pada anak-anak apabila menggunakan gadget secara berlebihan yaitu adanya gangguan pada kesehatan mata dapat menurunkan konsentrasi anak. (Siregar, N & Rambe, N, 2023).

Penggunaan gadget tidak lagi menjadi hal asing bagi individu saat ini. Berangkat dari kegunaan berkomunikasi, gadget berkembang dengan manfaatnya yang semakin luas dan keperluan individu yang harus menggunakannya. Namun pada kenyataannya, gadget justru memberikan banyak pengaruh negatif bagi siswa, baik itu di rumah maupun di sekolah. Kebanyakan siswa sudah difasilitasi orang tua dengan gadget yang canggih dan keluaran terbaru. Dengan dalih anak akan merasa lebih bersemangat belajar, justru menjadi kecanduan dengan ribuan aplikasi yang ada di gadget. Bukan untuk mempelajari materi pelajaran, akan tetapi lebih kepada tujuan permainan dan hiburan. Kejadian seperti ini bahkan sudah meluas di berbagai kalangan masyarakat, baik di kota maupun di desa.

Penggunaan gadget oleh anak usia sekolah umumnya sudah melebihi batas normal. Meskipun aturan larangan membawa gadget di sekolah sudah diterapkan, tidak membuat fokus belajar anak meningkat di sekolah. Konsentrasi anak di sekolah justru menjadi menurun seperti siswa tidak memberikan respon saat pembelajaran, terlihat gelisah dan bosan, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan tidak menikmati pelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru sebagai pembimbing siswa di sekolah dan orang tua sebagai pembimbing dan pendamping anak di rumah. Sebagai pemberi fasilitas, kebanyakan orang tua tidak menyadari dampak negatif yang berpengaruh pada diri anak. Untuk itu, orang tua di rumah harus membatasi penggunaan gadget sesuai dengan kebutuhan. Anak diarahkan agar menggunakan gadget dengan baik dan bijak sehingga kecanduan lambat laun akan berkurang. Hal ini akan berpengaruh pada peningkatan konsentrasi belajar, motivasi belajar, hasil belajar anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*library research*) dengan mengumpulkan data dari buku-buku dan artikel atau jurnal ilmiah yang telah dipublikasikan. Artikel-artikel yang dikumpulkan merupakan hasil penelitian terdahulu melalui pencarian google cendekia dan diperoleh sebanyak 10 artikel yang relevan. Melalui studi literatur, peneliti menganalisis beberapa artikel sesuai dengan tema mengenai dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa sekolah dasar.

Penelusuran artikel menggunakan kata kunci “dampak penggunaan gadget” dan “konsentrasi belajar siswa”. Kriteria artikel yang dipilih yaitu sesuai dengan tema, ada pembahasan mengenai gadget, konsentrasi belajar siswa, dan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. (Hasanah et al, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, gadget secara langsung memberikan pengaruh pada anak-anak, baik itu dari segi positif maupun negatif. Gadget yang menjadi salah satu perkembangan teknologi berisi aplikasi menarik bagi anak, juga menyebabkan kecanduan sehingga anak melebihi batas jam normal dalam menggunakan gadget. Anak akan menjadi lebih nyaman karena gadget memberikan banyak hal menarik baginya dan tentu saja akan menimbulkan rasa ketidakpuasan sehingga ingin mencoba kembali berulang-ulang. Hal ini yang menjadi penyebab anak nyaman berlama-lama dengan gadget.

Manfaat penggunaan gadget perlu disortir lagi agar lebih tepat dalam penggunaan sesuai dengan usia dan kebutuhan individu. Watak dkk (2023) mengungkapkan bahwa manfaat penggunaan gadget yang paling utama adalah menambah wawasan dari para siswa akan penggunaan gadget secara berlebihan. Dampak positif dari penggunaan gadget:

1. Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. Gadget berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di gadget tanpa perlu dipaksakan.
2. Melatih kreatifitas anak dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat berkembang.
3. Beradaptasi dengan zaman, salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.
4. Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih, jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.

Meskipun demikian, penggunaan gadget memiliki lebih banyak dampak negatifnya, antara lain :

1. Penurunan konsentrasi belajar anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget yang disebabkan dari kecanduan game.
2. Malas menulis dan membaca. Hal tersebut disebabkan dari salah satu aplikasi di gadget online yaitu youtube, game mobile lagion, anak cenderung hanya fokus terhadap gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka ingin cari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau introvert. Salah satu dampak gadget yaitu anak menjadi antisocial dan individualism. Antisocial behavior ialah dampak negatif gadget yang disebabkan karena penggunaan yang salah pada gadget itu sendiri.
4. Mengganggu jam istirahat. Seseorang yang terbiasa menggunakan gadget sebelum tidur cenderung mengalami insomnia, sakit kepala dan sulit konsentrasi
5. Kecanduan. Anak yang kecanduan dan ketergantungan dengan gadget akan sulit menarik diri dari fokus terhadap hal lain, anak berpikir bahwa gadget merupakan kebutuhan utamanya sehari – hari.

6. Gangguan kesehatan. Paparan radiasi merupakan gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan gadget secara berlebihan.
7. Mempengaruhi perilaku anak. Perkembangan gadget saat ini sampai ke tahap tersedianya jaringan internet yang bisa akses siapapun membuat pada pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak.

Dampak negatif penggunaan gadget memberikan pengaruh pada perilaku siswa ketika berada di dalam kelas. Siswa sering lupa membawa buku pelajaran sesuai jadwal, sering tidak mengerjakan tugas, sering gelisah sebelum jam istirahat, berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan, dan kurang mampu memahami soal cerita. Permasalahan ini menjadi bagian penting yang diperhatikan guru terkait dengan konsentrasi belajar siswa karena akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Konsentrasi belajar menjadi hal penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Tanpa adanya konsentrasi yang baik, siswa tidak mampu menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Rahmawati (2014) berpendapat bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi. Mekanisme konsentrasi belajar sendiri berupa pemusatan diri pada proses pembelajaran dan mengabaikan stimulasi yang lain.

Pemusatan perhatian terhadap suatu hal bukan menjadi hal yang mudah untuk diketahui setiap orang. Bentuk fokus ini tidak terlihat secara nyata dikarenakan bersumber dari pikiran individu. Guru dapat mengetahui bahwa seorang siswa sulit berkonsentrasi dengan melihat gejala-gejala yang timbul. Margiathi et al (2023) yang berpendapat bahwa konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang jarang mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar. Hal ini disebabkan apa yang terlihat melalui aktivitas seseorang kadang-kadang belum tentu sejalan dengan proses kegiatan belajar secara langsung sesungguhnya sedang individu tersebut pikirkan. Konsentrasi belajar peserta didik dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing dalam memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan peserta didik dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat.

Juwita (2019) dalam Sari, dkk (2023) menyebutkan dengan kata lain, konsentrasi merupakan prasyarat bagi anak agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajarannya. Maka dari itu konsentrasi merupakan salah satu aspek yang mendukung siswa untuk mencapai prestasi baik dan apabila konsentrasi ini berkurang, maka dalam mengikuti pelajaran di kelas maupun belajar pribadi akan terganggu. Berdasarkan pendapat tersebut, keberhasilan tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh prasyarat utama yang harus dimiliki anak, yaitu konsentrasi. Konsentrasi yang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa dengan prestasi yang baik pula. Sebaliknya, konsentrasi yang kurang berpengaruh pada kesulitan belajar siswa.

Secara kenyataan di lapangan, kebanyakan anak kesulitan konsentrasinya sehingga tidak mampu menangkap pelajaran dengan maksimal. Selain itu, anak-anak menjadi mudah lupa. Materi pelajaran yang disampaikan guru tidak tersimpan lama pada ingatan siswa. Keadaan

siswa di kelas sering terlihat gelisah dan tidak nyaman berlama-lama menerima pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Slameto dalam Juwita (2019) dalam Sari dkk (2023) yang menyebutkan bahwa konsentrasi memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar, jika seseorang mengalami kesulitan dalam konsentrasinya, jelas belajarnya akan sia-sia karena informasi yang diperoleh tidak mampu disimpan oleh memori otak dengan baik. Hal ini menjadi fokus perhatian para guru saat ini.

Penurunan konsentrasi pada anak dapat memberikan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak yang akan mengakibatkan anak susah diajak berkomunikasi, kurangnya respon pada saat orang tua mengajak berbicara dan saat disekolah anak kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan karena anak terbiasa menggunakan gadget untuk mengisi kegiatan, sumber penghiburan bahkan gadget menjadi teman setianya, sehingga mereka tidak tahan jika harus berpisah lama dengan gadgetnya. (Wijarnako, 2017 dalam Sanjiwani, dkk, 2020). Pendapat ini mengerucut pada peran orang tua karena waktu anak lebih lama di rumah. Orang tua harus lebih ekstra dalam mendampingi dan memantau anak dalam menggunakan gadget. Selain itu, diberikan juga batasan waktu agar anak tidak kecanduan dikarenakan dampak negatif yang dirasakan sangat menghambat perkembangan anak, baik dari segi tumbuh kembang maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Tidak hanya di rumah, di sekolah pun berdampak juga pada perilakunya. Anak akan lebih pasif dan kurang merespon guru dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil pencarian beberapa artikel mengenai dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa, diperoleh 10 literatur yang relevan. Harsela & Qalbi (2020) mengungkapkan bahwa jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar. Sedangkan Chopra et al (2020) dalam Sari dkk (2023) menyimpulkan bahwa 53% anak yang menggunakan gadget secara berlebihan mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama di kelas atau di rumah saat belajar, sehingga melaporkan penurunan nilai mereka secara keseluruhan.

Hasil penelitian Nizar dan Hajaroh (2019) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI NW Gelogor tahun pelajaran 2017/2018. Intensitas penggunaan game gadget pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap minat belajar sebesar 40% yang cukup kuat untuk mempengaruhi minat belajar siswa. Kesimpulan ini diperkuat dengan penjelasan Rokhani, 2018 dalam penelitiannya bahwa masalah kinerja otak yang sering dijumpai pada anak pecandu game adalah masalah konsentrasi. Anak akan selalu merasa senang ketika bermain game, dan hal ini berakibat adanya perubahan struktur dendrit sel-sel di otak. Permasalahan sel ini pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengontrol perilaku dan kemampuan konsentrasinya dalam jangka panjang. Saat konsentrasi anak menurun, maka ia juga akan mudah lupa dan gagal fokus. Jika gangguan ini berlangsung selama proses pembelajaran di sekolah. Anak akan kesulitan memahami dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada akhirnya minat belajar dan prestasi belajar anak akan menurun.

Penelitian lain dilakukan oleh Davani (2022) yang menyimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget pada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah terbagi menjadi dua, yaitu

dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif meliputi penambahan wawasan tentang perkembangan teknologi, kemudahan komunikasi jarak jauh, proses pembelajaran daring, dan kemudahan interaksi pembelajaran dalam waktu yang cepat. Sedangkan dampak negatif meliputi gangguan konsentrasi belajar siswa yang terlalu fokus pada gadget, penyalahgunaan gadget dalam proses ujian atau ulangan, penyalahgunaan gadget dengan membuka konten-konten negatif, pengeluaran biaya berlebihan karena ingin update pada gadget keluaran terbaru, dan bermain game online.

Berdasarkan hasil kajian literatur Rahayu dkk (2023) tentang dampak penggunaan gadget terdapat dampak negatif maupun positif penggunaan gadget bagi anak, baik dari segi perkembangan biologis, psikomotor, perkembangan maupun perkembangan emosi anak. Dampak positif tersebut meliputi, anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, berkembangnya imajinasi anak, berkembangnya bahasa anak, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, mengasah kreativitas anak, mengembangkan keterampilan belajar yang cepat, menimbulkan rasa ingin tahu pada anak secara alami, anak lebih aktif dalam mencari informasi baru yang mereka inginkan. Kemudian, dampak negatif meliputi, gangguan kesehatan, terutama radiasi gadget yang berdampak pada syaraf otak, penurunan konsentrasi belajar anak, malas berfikir, malas belajar dan menulis, kurangnya fokus anak saat belajar, kesulitan belajar pada anak, penurunan prestasi belajar pada anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak. Namun, jika gadget digunakan dengan tepat maka akan memberikan dampak positif yakni meningkatkan kemampuan kognitif anak usia sekolah.

Penelitian yang dilakukan Abdurrahman dkk (2021) menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak benar akan memberikan pengaruh negatif bagi penggunanya dalam hal ini siswa sekolah dasar. Salah satu pengaruh dari penggunaan gadget itu adalah bisa membuat penggunanya itu menjadi kecanduan. Anak yang sudah kecanduan gadget tidak akan bisa terlepas dari gadget. Anak yang sudah kecanduan akan selalu terfokus pandangannya pada gadget tersebut dan tidak akan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Penulis menyimpulkan bahwa Gadget memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Sedangkan Kurniawati (2020) berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dapat dilihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya.

Anugrah dkk (2023) membuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru sebagai berikut:

“Anak kelas empat kepribadiannya dia kurang konsentrasi dalam belajar karna keasikan main gadget “. Setiap ibu menjelaskan pasti konsentrasi siswa tu ngk ada ke ibu, dia asik dengan dunianya, asik main sama teman dibangku, susah mengendalikan konsentrasi anak tu, anak-anak suka jalan-jalan saat ibuk jelaskan materi, suka mengganggu teman sehigga membuat dirinya ngk konsentrasi”. (w1, 01 november 2022).

Temuan tersebut diperkuat dengan observasi yang dilakukan. Ditemukan bahwa siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan serius, siswa yang tidur dikelas dan siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri, siswa yang berjalan-jalan saat ibuk menjelaskan materi dan siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Juga ditemukan siswa yang tidak konsentrasi dalam pembelajaran, adanya ada siswa yang tidur, asik dengan dunianya sendiri.

Hasil penelitian Jalilah (2022) menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap anak-anak dapat memberikan efek positif dan negatif. Dan hal yang paling mendasar yang timbul adalah dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perilaku pada anak sekolah dasar yaitu diantaranya, keseringan mengabaikan perintah orang tua, terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas, terganggunya kesehatan dari segi fisik seperti kurangnya waktu yang digunakan untuk beristirahat, terganggunya sistem syaraf otak pada anak, kelelahan pada mata akibat aspek radiasi yang besar diakibatkan karena sinar X yang ada di gadget terlalu tinggi, dan konsentrasi belajar semakin berkurang.

Kamaruddin et al (2023) mengemukakan bahwa berdasarkan analisis mengenai dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Beberapa dampak negatif yang dapat terjadi antara lain kecanduan gadget, kurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, dan stres. Dampak-dampak negatif tersebut akan mempengaruhi kesehatan mental siswa, seperti menurunnya tingkat konsentrasi, meningkatnya kecemasan dan depresi, serta menurunnya tingkat kebahagiaan. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi motivasi belajar siswa, karena siswa cenderung lebih tertarik pada gadget daripada kegiatan belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tumurang dkk (2023) secara umum dampak penggunaan gadget pada siswa kelas V SD Inpres Kinali adalah penggunaan gadget dikalangan siswa kelas V SD Inpres Kinali bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu ketika tidak disuruh guru atau tidak dibutuhkan menggunakan gadget saat jam pelajaran tertentu, menggunakan gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget pada siswa adalah beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan.

Hasil penelitian Syahyudin (2019) menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa memberikan beberapa manfaat seperti kegiatan komunikasi yang bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Tetapi disamping manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan gadget, muncul pula dampak negatif yang harus sama sama kita waspadai seperti penggunaan orang-orang terdekatnya, dan juga bisa menyebabkan turunnya daya konsentrasi terutama disaat belajar yang tak sedikit membuat anak menjadi tertekan karena terpisah dari lingkungan sosialnya dan menurunnya nilai nilai mata pelajaran yang disebabkan oleh karena siswa tidak mampu mengikuti proses pembelajaran akibat turunnya konsentrasi belajar saat mereka belajar.

Sanjiwani dkk (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan gadget dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia internet atau

media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan gadget untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan gadget miliknya.

Penelitian yang dilakukan Harsela & Qalbi (2020) menyimpulkan bahwa bagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar.

SIMPULAN

Gadget merupakan salah satu fasilitas canggih yang saat ini hampir menjadi kebutuhan primer bagi seseorang. Tak dapat dipungkiri bahwa hadirnya gadget berpengaruh cukup besar dalam kemudahan manusia. Tak heran pada zaman sekarang bahkan anak usia pra sekolah sudah difasilitasi dengan gadget dikarenakan anak bisa lebih tenang tanpa mengganggu urusan orang tua. Dampak positifnya, anak dapat menambah wawasan dan bisa belajar mandiri sesuai pengetahuan yang ingin mereka pelajari. Akan tetapi, semakin sering dan semakin lama anak menggunakan gadget, maka akan semakin ketergantungan. Perilaku sosial anak juga akan berpengaruh. Anak akan lebih nyaman dengan dirinya sendiri, tanpa merasa butuh ataupun peduli dengan orang lain serta kurang bisa mengontrol emosi. Anak yang sudah kecanduan gadget, konsentrasi belajarnya akan menurun dan tidak ada gairah untuk belajar. Penurunan konsentrasi belajar siswa ini tentu akan berpengaruh juga pada hasil belajarnya. Peran orang tua sangatlah penting dalam memantau dan mendampingi anak. Penggunaan gadget harus dibatasi sesuai dengan kebutuhan. Orang tua bisa memberikan contoh yang baik didepan anak dengan tidak bermain gadget. Sebagai penggantinya, bisa menyiapkan mainan pengganti yang edukatif dan cenderung membutuhkan praktik langsung. Sehingga anak tidak cepat merasa bosan dan justru akan ketagihan melakukan praktik-praktik lagi. Apabila memang diperlukan gadget untuk fasilitas anak, orang tua dapat mengaktifkan fitur kontrol orang tua agar dapat memantau dan membatasi aplikasi yang digunakan anak, serta dapat juga memblokir situs yang tidak pantas. Ketatnya pendampingan orang tua diimbangi dengan kreativitas dalam menyiapkan kegiatan menyenangkan bagi anak akan memberikan pengaruh terhadap ketergantungan anak pada gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (n.d.). *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta 2021 Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>

- Agasi, D., Oktarina, R., Murni, I., & Dasar, P. (n.d.). *Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya*.
- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Davani, D. (n.d.). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah. In *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* (Vol. 1). Halaman | 63. (2019).
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Pages Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. In *Jurnal PENA PAUD* (Vol. 1, Issue 1). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/penapaud/index>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (n.d.). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 06(01), 307–316.
- Kasmianti, Pamil, J., ira Utami, D., & Artikel, R. (2022). Istima' Bahasa Arab melalui Penggunaan Gadget: Studi Kasus di PTAI Provinsi Riau Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 5(1), 12–23. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Margiathi, S. A, Lerian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., Musyadad, V. F., Pgmi, R., & Santang, I. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Primary Edu (JPE)* (Vol. 1, Issue 1).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (*The Effect Of Use Of Gadget In Life*). *Jurnal KOPASTA*, 5 (2), (2018) 55-64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nizar, A., & Hajaroh, D. S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Desember*, 11(2), 169–192. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Putu, N., Sanjiwani, W., Komang Sukraandini, N., Gusti, I., Putu, A., Laksmi, S., Studi, P., Program, K., Stikes, S., & Medika Bali, W. (n.d.). *The Use Of Gadgets And Decreased Concentration Of Learning In School-Age Children*.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>

- Rakhmawati, D. (2014). Kebiasaan Makan Pagi *Early Childhood Education Papers (BELIA)*. 30(1),50229.<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/beliahttp://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Sari, I. P., Afriyanti, E., Oktarina, E. 2023. *Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar*. Adab: Indramayu Jawa Barat.
- Siregar, N., Rambe, N. (2023). Pendidikan Kesehatan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Anak Di Sd Negeri 200119 Kota Padangsidimpuan Tahun 2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darmais (JPMD)* Vol. 2 No. 1 Juni 2023 (P16-19). <https://ejournal.stikesdarmaispadangsidimpuan.ac.id/index.php/jpmd/article/view/95>
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*. Volume 2, Nomor 1. DOI: <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Tumurang, H. J., Pangkey, R. D., Weime Sual, F., Studi, P. S., Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan dan, F. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 951–958. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10023416>
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., Sri, M., Suparlan, R., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Tomohon, G. M. (n.d.). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon* (Vol. 1, Issue 2).