

# PENGGUNAAN *GADGET* DAN PENURUNAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH

## *The Use Of Gadgets And Decreased Concentration Of Learning In School –Age Children*

Ni Putu Wahyu Sanjiwani<sup>1</sup>, Ni Komang Sukraandini<sup>2</sup>,  
I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Keperawatan Program Sarjana STIKes Wira Medika Bali  
Email: [wahyusanjiwani2@gmail.com](mailto:wahyusanjiwani2@gmail.com)

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial bahkan hiburan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia sekolah terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. penggunaan *gadget* berdampak pada penurunan konsentrasi pada anak dan dapat memberikan dampak negative terhadap tumbuh kembang anak yang akan mengakibatkan anak susah diajak berkomunikasi, kurangnya respon pada saat orang tua mengajak berbicara dan saat di sekolah anak kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. **Tujuan Penelitian :** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview *literature* terkait penggunaan *gadget* dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. **Metode :** penelaahan ini dilakukan dengan metode *review* dari hasil penelitian yang berasal dari media elektronik seperti NCBI- Pubmed, Google scholar, Sage Publication, Indian Journal, DOAJ (Directory of Open Access Journal) Cambridge Journal, ARC Journal yang dipublikasikan mulai tahun 2015-2020 dengan kata kunci penggunaan gadget, konsentrasi belajar, anak usia sekolah. jumlah *literature* yang di peroleh sebanyak 10 artikel dan 8 diantaranya memenuhi kriteria. Artikel di peroleh dengan artikel asli (*full text*) sehingga data yang disajikan lengkap dan mudah dalam penelaahan penelitian. **Hasil :** Hasil penelaahan dari *literature review* ini didapatkan bahwa yang menghambat konsentrasi belajar salah satunya yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia sekolah. **Kesimpulan :** Hasil review dari 8 jurnal didapatkan bahwa Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan Hal ini berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Penggunaan *gadget*, Konsentrasi belajar, Anak usia sekolah.

## **ABSTRACT**

**Background of the study:** *Gadget is a sophisticated item created with various applications that can present a variety of news media, social networks, and even entertainment. The excessive use of gadgets in the range of school-age children often causes problems in the learning process. The use of gadgets has an impact on reducing concentration in children and also it can have a negative impact children's growth and development which will cause children to be difficult to communicate, lack of response when parents invite them to talk, and less active in participating in lessons at the school.* **Aims of the research:** *This study aimed to review the literature related to the use of gadgets and decreased concentration of learning in school-age children.* **Method:** *This review was conducted with a review method of research results originating from electronic media such as NCBI-Pubmed, Google Scholar, Sage Publication, Indian Journal, Cambridge Journal, DOAJ (Directory of Open Access Journal), ARC Journal, published from 2015-2020 with keywords: gadget usage, study concentration, school-age children. The amount of literature obtained was 10 articles and 8 of them met the criteria. The article is obtained with the original article (full text) so that the data presented is complete and easy in research studies.* **Results:** *The results of a review of the literature review found that one of the factors that inhibit the concentration of learning is the excessive use of gadgets in the range of school-age children.* **Conclusion:** *The results of a review of 8 journals found that the use of gadgets affects student learning outcomes obtained from the research that has been carried out. This means it will affect student learning outcomes and will cause problems in the learning process.*

**Keywords:** *Use of Gadgets, Learning Concentration, School-age Children.*

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan kelompok yang berisiko terhadap masalah kesehatan (Depkes, 2008). Usia sekolah merupakan usia penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Periode ini disebut sebagai periode kritis karena pada masa ini anak mulai mengembangkan kebiasaan yang biasanya cenderung menetap sampai dewasa (Hariyanti, 2015). Anak usia sekolah merupakan Anak usia 6 sampai dengan 12 tahun dimana usia anak memasuki Sekolah Dasar. Anak sudah mulai belajar pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang diperlukan untuk perkembangan dan ilmunya. Anak pada umumnya memasuki masa sekolah, tugas mereka adalah belajar. Belajar adalah suatu sistem dimana di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan. Belajar juga memerlukan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas maupun belajar secara mandiri di rumah yang berkaitan dengan kesiapan, salah satu hal penting antara lain kesiapan fisik dan mental. Kesiapan mental yang dapat mempengaruhi proses belajar diantaranya adalah intelegensi, minat, bakat, kesiapan, kematangan, perhatian, dan konsentrasi. ada dua indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar yaitu daya serap terhadap pelajaran dan perubahan perilaku siswa. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya daya serap siswa adalah konsentrasi (Asmani dalam Malawi, 2013).

Konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, "Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, bisa jadi ia tidak dapat menikmati proses belajar yang dilakukannya. Hal ini bisa saja dikarenakan mata pelajaran yang dipelajari dianggap sulit sehingga tidak dapat menyukai pelajaran tersebut, guru yang menyampaikan tidak disukai karena beberapa alasan, suasana dan tempat tidak menyenangkan, atau bahkan cara penyampaiannya membosankan. Gangguan konsentrasi pada saat belajar banyak dialami oleh para siswa terutama dalam mempelajari mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi misalnya pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pasti dan mata pelajaran yang termasuk kelompok ilmu sosial. Anak yang mengetukkan jari, selalu bergerak, menggoyang-goyangkan kaki, mendorong tubuh orang lain tanpa ada alasan yang jelas, berbicara tanpa henti, dan selalu bergerak gelisah seringkali disebut hiperaktivitas. Anak dengan simtom-simtom seperti itu juga sulit untuk berkonsentrasi. Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar seorang siswa. Jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran maupun biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik.

Usia sekolah merupakan usia penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga jika anak usia sekolah fokus untuk bermain *gadget*

akan mengakibatkan penurunan konsentrasi. Anak usia sekolah merupakan Anak usia 6 sampai dengan 12 tahun dimana usia anak memasuki Sekolah Dasar Faktor yang menghambat konsentrasi belajar salah satunya yaitu penggunaan *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* awalnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik untuk sekolah, tugas kuliah, pekerjaan kantor dan bisnis, namun faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (22 tahun keatas) atau lanjut usia (60 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7- 11 tahun), dan ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-5 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & sugiman, 2014).

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 hiburan bahkan *gadget* menjadi teman setiannya, sehingga mereka tidak tahan jika harus berpisah lama dengan *gadget*nya. (Wijarnako, 2017).

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi. Adanya motivasi siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar. Motivasi belajar pada dasarnya adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, menerahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Hasil belajar merupakan perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi tertentu. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada siswa. Penilaian ini, maka guru dapat mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan siswa pada ilmu pengetahuan yang telah diajarkan guru, tidak hanya ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan yang telah dicontohkan guru.

Sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk usia dini sangat tidak di sarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah (Hasanah & Kumalasari, 2015) pada proses belajar. (Saroinsong, 2016) Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar (Harfiyanto, Cahyo, & Tjaturahono, 2015).

Menurut para pakar pendidikan, sebaiknya juga seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan *visual* (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*. Namun menurut sebuah studi yang dilakukan pada tahun 2004 dipublikasikan oleh jurnal *Pediatrics*, anak-anak yang menonton televisi saat usia mereka 1 sampai 3 tahun mengalami penurunan perhatian saat usia mereka tujuh tahun.

## 2. Tujuan *Literature Review*

Mereview *literature* terkait pengaruh penggunaan *gadget* dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah

### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam literatur review ini menggunakan strategi secara komprehensif, seperti pencarian artikel dalam database jurnal penelitian, pencarian melalui internet, tinjauan ulang artikel. Pencarian database yang digunakan meliputi *ProQuest, SciVerse ScienceDirect, Scopus, Pubmed, Cohrane library, EBSCOhost, ClinicalKey, Sage Publications*. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel yaitu *nursing clinical practice, ICU room, student experience*. Terdapat 10 artikel yang diperoleh dan 8 artikel dianalisis melalui analisis tujuan, kesesuaian topik, metode penelitian yang digunakan, ukuran sampel, etik penelitian, hasil dari setiap artikel, serta keterbatasan yang terjadi.

*Systematic review* dengan mereview artikel yang menggunakan metode Prisma dan desain *penelitian RCT, metaanalysis, cohort study, survey* dan *case report* berdasarkan *evidence based*. Kriteria inklusi yaitu semua penelitian yang direview berupa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Pencarian literatur dengan penelusuran artikel penelitian yang sudah terpublikasi dengan penggunaan *gadget* dan penurunan konsentrasi belajar. Penelusuran dilakukan dengan menggunakan *EBSCO, Elsevier Science Direct, Proquest E-Journals, Spinger link, EJournal*, dengan kata kunci penggunaan *gadget, konsentrasi belajar, anak usia sekolah*. Terdapat 10 artikel Kemudian artikel yang didapatkan di saring berdasarkan full text dan publication date 2015 – 2020 ditemukan 8 artikel. selanjutnya 8 artikel ini discreening berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi dan didapatkan 8 artikel. Berikutnya dilakukan analisis critical appraisal sesuai dengan pendekatan design penelitian artikel yang diperoleh. Alat ukur yang digunakan adalah *Critical Appraisal Skills Programme (CS AP)*. Sehingga didapatkan hasil 8 artikel yang di analisis melalui ekstraksi data. Ekstraksi data penelitian dibuat dari hasil masing-masing artikel penelitian yang diambil intisarinnya meliputi judul penelitian, nama peneliti, sampel yang digunakan, metode penelitian yang dilakukan dan hasil yang diperoleh. dimasukkan dalam tabel ekstraksi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis dari 8 artikel yang diperoleh sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi, jenis penelitian yang didapatkan penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan hasil analisis sebagai berikut :

## 1. Hasil Review Artikel

Tabel 1  
Hasil Review Artikel

Peneliti	Judul	Tujuan	Karakteristik Sampel	Metode Penelitian	Hasil
Dewi puji astuti (2019)	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota jambi	Untuk mengetahui penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota jambi	Siswa kelas XI IPS	Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif	Berdasarkan dari hasil penyebaran angket yang telah dilaksanakan pada siswa terhadap penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa dapat diketahui bahwa penggunaan <i>gadget</i> untuk media sosial memperoleh TCR sebesar 73,72%. penggunaan <i>gadget</i> untuk <i>game online</i> memperoleh TCR sebesar 65,48% dan penggunaan <i>gadget</i> untuk informasi diperoleh hasil TCR sebesar 83,32%
Putri hana febriana (2017)	Analisis penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini	Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini	Anak usia dini	metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu dengan menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya	Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan <i>gadget</i> kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain

Fahdian rahmandani (2018)	Analisis dampak penggunaan <i>gadget</i> ( <i>smartphone</i> ) terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 malang	Mendeskripsikan solusi penggunaan <i>gadget</i> ( <i>smartphone</i> ) yang ideal oleh peserta didik di SMA Negeri 9 Malang.	Hampir semua peserta didik di SMAN 9 Malang memiliki dan menggunakan <i>gadget</i> , khususnya <i>smartphone</i> .	Penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif	Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Semua peserta didik di SMAN 9 Malang menggunakan <i>gadget</i> ( <i>smartphone</i> ). (b) Terjadi penyimpangan kepribadian dan demoralisasi karakter peserta didik yang aktif menggunakan <i>gadget</i> ( <i>smartphone</i> ). (c) Solusi ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman, dan sekolah sudah menerapkan program berbasis <i>gadget</i> ( <i>smartphone</i> )
Beauty manumpil dkk (2015)	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado	Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.	Sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 41 siswa yaitu pada kelas XI MIA 5	Penelitian ini bersifat survei analitik dengan pendekatan Cross sectional, dengan menggunakan pendekatan snapshot atau observasi dilakukan pada satu waktu tertentu	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 11 jam perhari dan <i>gadget</i> digunakan untuk browsing bahkan paling banyak digunakan untuk bermain game online dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada ( Instagram, Path, Facebook, twitter), mereka cenderung memiliki <i>gadget</i> untuk mengikuti trend yang ada saat ini
kharisma bismi alrasheed (2018)	Hubungan antara kecanduan <i>gadget</i> dengan kecerdasan emosi pada remaja	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan <i>gadget</i> dengan	Remaja awal berusia antara 12 -16 tahun	Probability sampling	Hasil penelitian yang disajikan pada pada tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari 379 orang responden yang diteliti terdapat 11 orang (2,9%) yang tidak



			kecerdasan emosi pada siswa SMP di kecamatan setiabudi Jakarta selatan.			kecanduan gadget, kemudian terdapat 105 orang (27,7%) yang memiliki kecanduan <i>gadget</i> dengan kategori rendah, 189orang (49,9%) memiliki kecanduan <i>gadget</i> yang sedang, 67 orang (17,7%) yang memiliki kecanduan <i>gadget</i> tinggi dan terdapat 7 orang (1,8%) yang memiliki kecanduan <i>gadget</i> sangat tinggi.
Dindin syahyudin (2019)	Pengaruh <i>gadget</i> terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana dampak yang diakibatkan dari penggunaan <i>gadget</i> terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial dikalangan siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut pada tahun pelajaran 2019-2020.	Sempel dalam penelitian ini yaitu siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan/kajian yang sedang diteliti.	penelitian ini adalah data bagaimana <i>Gadget</i> tidak hanya memiliki kelebihan dari fasilitas yang ditawarkan kepada penggunanya, melainkan juga memberikan dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i> yang cukup mengganggu aktifitas dan komunikasi sehari-harinya. Hasil kuesioner tersebut bisa menjadi bukti munculnya gangguan dan pengaruh negatif bagi penggunanya, dan hasil kuesioner pada tabel 7 memperlihatkan beberapa dampak negatif yang cukup besar persentasenya.	
Meita dhamayanti (2019)	Influence of Adolescents' Smartphone Addiction on Mental and Emotional	Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan pengaruh kecanduan gawai	Remaja usia 11 – 12 tahun	Metode penelitian menggunakan analitik pontong lintang dari beberapa Sekolah Dasar Kota Bandung dan	Persentase gangguan mental emosional normal (60,7), borderline (21,9) dan abnormal (17,4). sebanyak 31 responden atau 17,4%. Terdapat hubungan	

	Development in West Java, Indonesia	terhadap gangguan mental emosional pada remaja awal usia 11–12 tahun.		Kabupaten Sumedang pada Oktober sampai Desember 2018	bermakna Tingkat kecanduan gawai yang tinggi dan masalah mental emosi (rasio prevalens 1,45 (IK 1,141–1,779).
Maya ferdiana rozalia (2017)	Hubungan intensitas pemanfaatan <i>gadget</i> dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar	mendeskripsikan intensitas pemanfaatan <i>gadget</i>	Populasi dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Bimbing Kota Malang dengan jumlah 8 kelas yang terdiri dari 286 siswa	Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan rancangan Korelasional noneksperimen.	Hasil penelitian adalah: (1) intensitas pemanfaatan <i>gadget</i> (X) pada kategori “sedang” , sebanyak 144 siswa dengan presentase 67% ;(2) Variabel prestasi belajar siswa (Y), responden termasuk dalam kategori “cukup”, sebesar 153 siswa dengan presentase 71% ; (3) uji korelasi product moment yang telah dilakukan dengan tingkat kesalahan 5% diketahui r hitung sebesar -0,033 dan r tabel sebesar 0,133 , pengujian hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa $H_0$ diterima.

## 2. Pembahasan

Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Dimana siswa masih banyak menggunakan *gadget* pada saat jam mata pelajaran ekonomi. Hal ini berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *gadget* menurut Hasanah dan Kumalasari (dalam Nurmalasari dan Wulandari, 2018) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah. Pada proses pembelajaran. Menurut Saroinsong (dalam Nurmalasari dan Wulandari, 2018:112) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan.

Fenomena hasil belajar yang dicapai siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Padahal SMA Negeri 3 termasuk sekolah yang cukup bergengsi di Kota Jambi. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Dikarenakan akibat siswa asyik bermain *gadget* saat jam pelajaran. Hal ini dikarenakan, pihak sekolah yang memperbolehkan siswa membawa HP atau smartphone ke sekolah. Akibatnya siswa banyak yang bermain game, sosial media atau pun lainnya. Masih jarang sekali siswa mempergunakan HP untuk mencari informasi mengenai materi pelajaran, hanya beberapa siswa saja yang mempergunakannya dengan baik. Berdasarkan observasi lainnya atau informasi dari ketika melaksanakan PPL, kurangnya ketegasan guru terhadap siswa yang memainkan HP saat jam pelajaran berlangsung. Dimana hal itu terjadi karena banyaknya siswa yang bermain HP dan sehingga siswa banyak yang tidak mengerti atau memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Memainkan game online akan berdampak buruk bagi yang memainkan game online tersebut. Contohnya, game online yang sekarang ini banyak dimainkan oleh siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi, khususnya kelas XI adalah mobile legends. Dampak negatif yang akan timbul akibat dari game online khususnya bagi pelajar adalah siswa akan malas untuk belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game. Siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online. Bahkan di saat pelajaran pun digunakan untuk memainkan game. Selain itu, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main game. Waktu pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini.

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Penelitian sebelumnya yang berfokus pada Pengaruh Penggunaan Teknologi Cellulerphone Terhadap Moral dan Karakter Siswa oleh Sri Utami (2014) menyatakan bahwa ada pengaruh negatif dari penggunaan cellulerphone terhadap moral dan karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Bulurejo, Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso I, dan Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso II Mertoyudan Magelang. Terdapat pengaruh negatif yang cukup signifikan antara siswa yang menggunakan cellulerphone dengan yang tidak menggunakannya. Begitu juga dengan karakter siswa yang memiliki perbedaan cukup kelihatan, bahwa siswa yang menggunakan cellulerphone memiliki karakter yang lebih rendah dari pada siswa yang tidak menggunakan cellulerphone. Hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan teknologi informasi semacam cellulerphone/*gadget* (smartphone) yang tidak sesuai kebutuhan atau terlalu berlebihan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap personality (kepribadian) dan karakter peserta didik. Hal ini merupakan salah satu penghambat dalam menciptakan generasi yang baik (being good) dan cerdas (being smart).

hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk browsing bahkan paling banyak digunakan untuk bermain game online dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada ( Instagram, Path, Facebook, twitter), mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti trend yang ada saat ini (Hasella, 2013). Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil dari nilai rata-rata siswa di XI MIA 5 yaitu 30 (73,2 %) responden memiliki nilai tinggi sedangkan 11 (26,8 %) responden lainnya memiliki nilai rendah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 19 (46,3 %) responden sering menggunakan *gadget* dan 22 (53,7%) responden jarang menggunakan *gadget*. Manfaat penggunaan *gadget* didapatkan 30 (73,2 %) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti Path, instagram,facebook,twitter, dan berbagai media sosial lainnya. Penggunaan *gadget* dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntuk mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan *gadget* untk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebageian 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.

Penggunaan *gadget* dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntuk mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan *gadget* untk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebageian 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.

Penggunaan *gadget* Terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya. Semakin sering anak

menggunakan *gadget* terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *gadget* tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. e. Aplikasi dan fitur menarik yang ada dalam *gadget* bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas sosial seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan di hari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman-temannya

8 literatur yang telah peneliti uraikan dapat diartikan bahwa setiap penggunaan *gadget* dapat membuat anak usia sekolah menjadi ketergantungan menggunakan *gadget* yang akan mengakibatkan penurunan konsentrasi belajar. penggunaan *gadget* dikarenakan adanya tuntutan trend yang membentuk mereka untuk aktif dalam dunia maya ( media sosial). . Hal ini menyebabkan bahwa sebgaaian 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. . Hal ini menyebabkan bahwa sebgaaian 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.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan

Berdasarkan hasil penelitian menyarankan hal-hal sebagai berikut: Intansi pendidikan terutama bagi guru ini dapat menjadi masukan untuk meninjau kembali dan memperhatikan konsentrasi belajar para muridnya terutama yang menggunakan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, (2016). *Hubungan Kualitas Tidur Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Akademi Internasional Pekanbaru.*
- Beauty, M., Yudi, I., Franly, O. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado.*
- Dewi, L.P., dan Suesti. (2017). *Hubungan Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial dengan Insomnia pada Remaja di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.* Program Studi Bidang Pendidik Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Ernawati, W. (2015). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan tajam pengelihatan pada anak usia sekolah.* Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- fahdian, R., Agus, T. (2018) *Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap kepribadian dan karakter ( Kekar) peserta didik di SMA N 9 Malang.*
- Harfiyanto, D., Cahyo, B.U., & Tjaturahono, B, (2015). *Pola interaksi sosial siswa penggunaan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.* Semarang: universitas diponogoro.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila si kecil bermain gadget: panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget.* Yogyakarta: Bisakimia.
- Kharisma, B (2018) *Hubungan antara kecanduan gadget dengan kecerdasaran emosi pada remaja.*
- Larasati, A.A.F dan Farid, A.R. (2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 -11 Tahun.*
- Maya, F.R. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*
- Meita dhamayanti.,R., & R.A (2019) *Influence of Adolescents' Smartphone Addiction on Mental and Emotional Development in West Java, Indonesia.*
- Nurmalasari. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMP Satu Atap Paksijaya Karawang.*
- Putri, H. (2017). *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, 1-11.*
- Widiawati, & Sugiman.(2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.* Universitas Budi Luhur.
- Wijarnarko, J. (2017). *Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, Terhadap Kemampuan anak tanam kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta. Jurnal Institut Kristen Borneo,1-40.*