

# HUBUNGAN PENURUNAN KONSENTRASI BELAJAR DENGAN PENGUNAAN GADGET PADA ANAK KELAS 5 DI SDN SILO 03 KECAMATAN SILO KABUPATEN JEMBER

Ahmad Aga Robbi Hamdani<sup>1</sup>, Wahyudi Widada<sup>2</sup>, Elok Permatasari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan

<sup>2,3</sup>Dosen S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Jember

Program Studi S1 Keperawatan FIKES Universitas Muhammadiyah Jember

*E-mail:* ahmadagarobbi010@gmail.com

## Abstrak

**Introduksi:** Penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak memungkinkan dapat menyebabkan keadaan anak mengalami penurunan konsentrasi belajar dan pada saat belajar anak menjadi tidak bisa fokus dan hanya teringat untuk bermain gadget. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain Korelasional dengan pendekatan Cross Sectional yang bertujuan untuk menganalisis hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 sd. Populasi pada penelitian ini adalah anak kelas 5 SDN Silo 03 Kecamatan Silo Kabupaten Jember sebanyak 45 responden. Tehnik Pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. **Hasil:** Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan uji statistik *Spearman rho* di dapatkan nilai nilai *p Value* adalah 0,103 dimana *p Value* >  $\alpha$  sehingga  $H_1$  tidak diterima yang berarti tidak ada hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember. nilai koefisien korelasi sebesar -0,265 memiliki arah negatif yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember. **Diskusi:** Kesimpulan pada penelitian ini tidak terdapat Hubungan antara Penurunan Konsentrasi Belajar Dengan Penggunaan Gadget Pada Anak Kelas 5 SD di SDN Silo 03 Jember.

Kata Kunci: Penurunan Konsentrasi, Penggunaan Gadget, Anak Kelas 5 SD  
Daftar Pustaka 23 (2009-2016)

## Abstract

**Introduction:** Decreasing the concentration of learning with the use of gadgets in children allows it can cause the child's state decreased learning concentration and when the child's learning becomes unable to focus and only remembered to play the gadget. **Methods:** This research uses correlational design with Cross Sectional approach which aims to analyze the correlation of decrease of learning concentration with the use of gadget in 5th grader sd. The population in this research is the 5th grader of SDN Silo 03 Silo District Jember Regency as many as 45 respondents. Sampling technique using Purposive Sampling. **Result:** Based on the results of research conducted using statistical test Spearman rho in get value value  $p$  Value is 0.103 where  $p$  Value  $> \alpha$  so  $H_1$  is not accepted which means there is no relationship of decrease in learning concentration with the use of gadgets in 5th graders in SDN Silo 03 jember. correlation coefficient value of -265 has a negative direction which means that there is no relationship between the decrease in learning concentration with the use of gadgets in 5th graders in SDN Silo 03 jember. **Discussion:** Conclusion in this research there is no correlation between Decreasing Learning Concentration With Gadget Usage In Grade 5 Elementary School at SDN Silo 03 Jember.

**Keywords:** Decreased Concentration, Gadget Usage, 5th Grade Elementary School

References 23 (2009-2016)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola S, 2013).

Seiring dengan kemampuan manusia dalam berkomunikasi, komunikasi dalam benbentuk lisan atau sinyal saja dirasa tidak cukup untuk menjelaskan pesan yang ingin

disampaikan.oleh karena itu, manusia mulai merancang suatu bentuk komunikasi dengan menggunakan gambar atu bentuk tertentu yang dapat dipahami oleh pihak yang diajak berkomunikasi (Nurhakim, Dunia Komunikasi dan Gadget, 2015)

Tahun 2009 penggunaan telepon seluler meningkat dalam jumlah besar diseluruh dunia yaitu lebih dari 4,3 miliar pengguna. Dari data Kementrian Komunikasi dan Informasi di tahun 2015, Indonesia diperkirakan memiliki sekitar 55 juta pengguna smartphone, dan termasuk

5 besar pengguna smartphone di dunia dan diperkirakan akan meningkat pada tahun 2017.

Konsentrasi belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai 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 atau, lebih luas lagi, dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi (Rifa'i, Anni, & Catharina, 2009).

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut "acang". gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, iPhone, dan blackberry. Salah satu teknologi canggih pada masa kini yaitu berupa alat komunikasi elektronik di antaranya yaitu Handphone, Laptop, camera, Tablet dan lain-lain. Teknologi yang berkembang pesat pada saat ini yaitu gadget. Gadget yang memiliki fungsi

khusus di antaranya yaitu smartphone, iPhone dan blackberry. Berbagai aplikasi media sosial telah tersedia di dalam gadget. Sehingga telah banyak siswa Sekolah Dasar yang menyalahgunakan aplikasi tersebut yang berdampak negatif bagi nilai akademik mereka (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015).

Berdasarkan Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Silo 03, terhadap sepuluh orang pelajar SD kelas lima yang menggunakan gadget, didapatkan 8 diantara 10 siswa sd kelas 5 menggunakan gadget, 3 diantara 10 siswa yang memiliki gadget membawa gadgetnya ke sekolah, 7 diantara 10 siswa menggunakan gadget sebelum tidur, dan terdapat 10 dari 10 siswa yang nilai raportnya berada di bawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung ialah siswa yang berada dalam keadaan sedang memperhatikan. Artinya siswa tersebut dapat mengarahkan indera atau sistem persepsinya untuk menerima

informasi tentang sesuatu yang sedang diterimanya, namun tidak semua siswa melakukan hal itu dengan baik. Sering munculnya off task behavior di dalam kelas sangat menghambat kegiatan belajar siswa, yaitu perilaku yang muncul selama mengikuti proses pembelajaran tetapi tidak mendukung kegiatan belajar (Sunawan, 2009)

Dampak negatif dari gadget adalah: Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak, menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut); malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari. penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya. kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal

yang menjadi kebutuhan untuknya. dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (contohnya dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak. Berdasarkan dari permasalahan di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk menganalisis Hubungan penggunaan gadget dengan penurunan konsentrasi belajar pada anak kelas lima di SDN Silo 3 Kabupaten Jember.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk Mengetahui Hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN silo 03 kecamatan silo kabupaten jember.

Diharapkan dari hasil penelitian siswa sebagai responden dapat memakai atau menggunakan gadget lebih baik lagi, bukan hanya sebagai sarana menghibur diri, akan tetapi dengan adanya gadget diharapkan lebih banyak lagi hal hal positif dan ide ide kreatif dari siswa yang muncul dengan memanfaatkan gadget.

## MATERIAL DAN METODE

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah desain penelitian korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. *Cross sectional* atau penelitian seksional silang bisa menggunakan variabel sebab atau risiko dan akibat atau kasus yang terjadi pada objek penelitian diukur dan dikumpulkan secara simultan, sesaat atau satu kali saja dalam satu kali waktu, dalam waktu yang bersamaan (Setiadi, 2007).

Populasi pada penelitian ini adalah anak kelas 5 SD di SDN Silo 03 Kecamatan Silo Kabupaten Jember, dengan jumlah 45 anak yang terbagi menjadi 2 kelas, sedangkan Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 39 anak.

Tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Silo 03 Jember, dan Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli 2018.

Analisa data bivariat merupakan analisa yang dilakukan untuk menganalisis hubungan dua variabel. Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan

Penurunan konsentrasi belajar di kelas dengan penggunaan gadget di SDN Silo 03 Jember. Analisis pada penelitian ini menggunakan analisis *Spearman Rank Correlation*  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL

### 1. Data umum

Pada penelitian ini didapatkan mayoritas Anak berusia 10-11 tahun yaitu 32 Anak (88,9%). mayoritas pendidikan Ayah responden adalah SD yaitu 25 responden (71.8%). jumlah terbesar pendidikan ibu responden adalah lulusan SD yaitu 21 (53.8). jumlah terbesar Pekerjaan Ayah responden adalah sebagai petani yaitu 16 (41.0). terbesar Pekerjaan Ibu responden adalah sebagai Petani yaitu 32 (82.1). dan semua Responden tidak pernah mendapat penyuluhan tentang Gadget dengan frekuensi yaitu 39 (100.0).

## 2. Data Khusus

**Tabel 1** Disrtribusi Frekuensi Berdasarkan Penurunan Konsentrasi Responden di SDN Silo 03 Jember Juli 2018. (n=39)

No	Penurunan Konsentrasi	Jumlah	Persentase (%)
1	Konsentrasi Baik.	17	46,3
2	Konsentrasi Buruk.	22	56,4
	Total	39	100

Data tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat konsentrasi responden baik yaitu 17 (43.6) dan konsentrasi responden buruk berjumlah 22 (56.4%).

**Tabel 2** Disrtribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan Gadget Responden di SDN Silo 03 Jember Juli 2018.(n=39)

No	Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase (%)
1.	Baik	21	53,8
2.	Buruk	18	46,2
	Total	39	100

Data tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan gadget responden baik yaitu dengan frekuensi 21 (53.8%). dan penggunaan gadget responden buruk dengan frekuensi 18 (46.2%).

**Tabel 3** Hubungan Penurunan Konsentrasi dengan Penggunaan Gadget Pada Anak Kelas 5 SD di SDN Silo 03 Kecamatan silo Kabupaten Jember Juli 2018.

Korelasi				
		Penurunan Konsentrasi Belajar		Penggunaan Gadget
Spearman's Rho	Penurunan konsentrasi belajar	Correlation	1.000	-.265
		Sig. (2-tailed)	.	.103
		N	39	39
	Penggunaan Gadget	Corelation Coefisient	-.265	1.000
		Sig. (2-tailed)	.103	.
		N	39	39

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa tidak adanya hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember. Hal ini dipertegas dengan uji statistik menggunakan uji *Spearman Rho* diperoleh hasil nilai *p Value* adalah 0,103 dimana *p Value* >  $\alpha$  sehingga  $H_1$  tidak diterima yang berarti tidak ada hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada

#### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan uji statistik *Spearman rho* di dapatkan nilai nilai *p Value* adalah 0,103 dimana *p Value* >  $\alpha$  sehingga  $H_1$  tidak diterima yang berarti tidak ada hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember. nilai koefisien korelasi sebesar -265 memiliki arah negatif yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember.

anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember. nilai koefisien korelasi sebesar -265 memiliki arah negatif yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 di SDN Silo 03 jember. Selanjutnya dapat diartikan bahwa semakin rendah penggunaan gadget maka semakin baik konsentrasi pada anak.

Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdian yang didapatkan hasil uji korelasi Product Moment Pearson, didapatkan hasil indeks korelasi  $r_{xy} = -0,033$  dengan  $N=215$  dengan  $\alpha = 0,133$ . Hal ini berarti ada korelasi antara variabel X dan variabel Y namun arah korelasi nya negatif. Dikatakan ada korelasi karena tingkat korelasi pada tingkatan sangat rendah. Harga korelasi tidak signifikan, karena  $0,033 < 0,133$  atau  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Hipotesis pada penelitian ini berbunyi  $H_0$  tidak ada hubungan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa,  $H_a$  ada hubungan

antara intensitas pemanfaatan gadget. Berdasarkan hasil pengujian korelasi pada tabel di atas, maka dihasilkan signifikan sebesar 0,632. Jika dibandingkan dengan  $\alpha = 0,05$ , nilai signifikan lebih besar dari pada  $\alpha = 0,05$ . Artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi kesimpulan berdasarkan uji korelasi dan uji hipotesis, yaitu ada hubungan negatif yang tidak signifikan antara variabel intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa yang berarti semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget, maka prestasi siswa semakin menurun.

Berdasarkan hasil analisis deskripsi data intensitas pemanfaatan gadget, yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa 215 siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 34%, siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori sedang yaitu sebanyak 144 siswa atau sebesar 67%, sedangkan siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori rendah yaitu sebanyak 37 siswa atau sebesar 17%. Dari paparan data di atas, dapat

disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Se-Gugus Kecamatan Blimbing Kota Malang memiliki intensitas pemanfaatan gadget pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa pada setiap sekolah selalu menggunakan gadget untuk hal positif seperti yang berhubungan dengan pelajaran disekolah. Intensitas pemanfaatan gadget merupakan, seberapa sering siswa dalam menggunakan atau dalam memanfaatkan gadget. Pemanfaatan gadget oleh siswa yaitu sebagai hiburan, sebagai alat komunikasi dan siswa dapat menggunakan internet untuk mencari tugas rumah, berita, dan informasi lainnya, serta untuk mengakses sosial media yang dimiliki oleh siswa. Namun tidak semua siswa menggunakan gadget untuk hiburan. siswa dapat menggunakan gadget untuk mencari materi nya disekolah, atau untuk mencari tugas yang diberikan guru. Berdasarkan pada rumusan masalah, hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, intensitas pemanfaatan gadget tergolong pada kategori sedang dengan presentase 67% yaitu sebanyak 144 siswa. Hasil penelitian

pada variabel prestasi belajar secara umum siswa kelas V SDN SeGugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang tergolong pada kategori cukup. Hasil analisis uji korelasi menunjukkan hubungan negatif yang sangat rendah dan tidak signifikan. Hipotesis menyatakan ada hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Se-gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang diterima. Intensitas pemanfaatan gadget tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Tidak terdapat Hubungan antara Penurunan Konsentrasi Belajar Dengan Penggunaan Gadget Pada Anak Kelas 5 SD di SDN Silo 03 Jember.

### **Saran**

Disarankan bagi siswa dapat memakai atau menggunakan gadget lebih baik lagi, bukan hanya sebagai sarana menghibur diri, akan tetapi dengan adanya gadget diharapkan lebih banyak lagi hal hal positif dan

ide ide kreatif dari siswa yang muncul dengan memanfaatkan gadget.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ameliola S, N. D. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Tekhnologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya.

Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fadillah. (2015). Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget.

Gondhowiardjo, T. D. (2011). *8 Ragam Penyakit Mata*. Jakarta: Kompas.

Hidayat, A. A. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.

Irawan, J., & Armayanti, L. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Universitas Islam Riau .

- Larasati, R., & Collinthia, E. (2016). Ruang Aktif Sebagai Solusi terhadap Pengaruh Negatif Teknologi pada Anak. *Jurnal Saiins Dan Seni ITS* .
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Manado: Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi.
- Maulana, A. (2016). Ini Bedanya HP Entry-level, Mainstream, High-end dan Flagship.
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak anak(Online)*. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Nurhakim. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Universitas Hasanuddin Makasar* .
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan (3rd ed.)*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nurhakim. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari.
- Olivia, F. (2014). *Mengoptimalkan Kinerja Otak Anak di Sekolah*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Rifa'i, A., Anni, & Catharina, T. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rowan, C. (2013). The Impact of Technology On The Developing Child. *The Huffington Post* .
- Sanjaya, R., & Wibhowo, C. (2011). *Menyiasati Trend Digitas pada Anak menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sari, P., & Mitsalia A, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di

Tkit AlnMukmin. *Jurnal Profesi* , 73-77.

Setiadi. (2007). *Konsep dan Penulisan Riset Keperawatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sunawan. (2009). *Diagnosa Kesulitan Belajar (Handout)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syafrul, D. (2013). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anaka Autis dalam Berhitung melalui Keterampilan Meronce. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , Vol.2 (9).

Yunus, M. (2014). *Mindset Revolution*. Jakarta: Galangpress Publisher.

