



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/won/article/view/won6214>

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Tingkat Fokus Belajar pada Anak Sekolah

^KHasnah¹, Tutik Agustini², Ernasari³, Rizqy Iftitah Alam⁴, Idelriani⁵

^{1,2,3}Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Korespondensi (K): hasnaputri511@gmail.com

hasnaputri511@gmail.com¹, tutik.agustini@umi.ac.id², ernasari.ernasari@umi.ac.id³, rizqyiftitah.alam@umi.ac.id⁴, idelriani@umi.ac.id⁵

ABSTRAK

Gadget merupakan alat canggih dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, minat, bahkan hiburan. Usia pra sekolah dasar seharusnya tidak diberikan secara mandiri. Penggunaan aplikasi yang tidak sesuai dengan usianya akan berdampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang. Desain penelitian pada penelitian ini adalah *preexperimental* dengan pendekatan *one grup pretest* dan *posttest without control*. Populasi penelitian ini sebanyak 82 orang dan pengambilan sampel menggunakan metode total sampling. Penelitian ini menggunakan uji statistik *independent t-test* dengan tingkat pemaknaan $p < (\alpha = 0.005)$. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang ($p = 0.040$). Kesimpulan dari penelitian ini ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang. Oleh karena itu melalui penelitian ini siswa disarankan agar menggunakan *gadget* tidak sering karena dapat mengurangi tingkat fokus belajar.

Kata kunci: *Gadget*; fokus belajar; anak sekolah.

PUBLISHED BY:

Pusat Kajian dan Pengelola Jurnal
Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI

Address:

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)
Makassar, Sulawesi Selatan.

Email:

jurnal.won@umi.ac.id

Article history :

Received 25 April 2025

Received in revised form 10 Mei 2025

Accepted 15 Desember 2025

Available online 30 Desember 2025

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

Gadgets are sophisticated tools with a variety of applications that can provide news media, social networks, interests, and even entertainment. Pre-primary school age should not be given independently. The use of applications that are not age-appropriate will have a negative impact. This study aims to determine the effect of using gadgets on the level of learning focus at UPT SD Negeri 4 Bila, Sidenreng Rappang Regency. The research design in this study was pre-experimental with one group pretest and posttest without control approaches. The research population is 82 people and the sample is taken using the total sampling method. This study used an independent t-text statistical test with a significance level of $p < (\alpha = 0.005)$. The results showed that there was an effect of using gadgets on the level of focus on children's learning at UPT SD Negeri 4 Bila, Sidenreng Rappang Regency ($p = 0.040$). The conclusion from this study is that there is an effect of using gadgets on the level of focus on children's learning at UPT SD Negeri 4 Bila, Sidenreng Rappang Regency. Therefore, through this study students are advised not to use gadgets frequently because it can reduce the level of focus on learning.

Keywords: Gadgets; learning focus; school child.

PENDAHULUAN

Gadget atau *handphone* (*smartphone*) bukan hanya sekedar alat komunikasi, melainkan sudah menjadi trend atau gaya hidup saat ini. *Gadget* dengan aplikasi yang berbeda dapat menampilkan media sosial yang berbeda, sehingga sering disalahgunakan oleh mereka yang dapat berdampak negatif terhadap nilai akademik atau tingkat pencapaian mereka. Prestasi akademik adalah hasil atau tingkat kompetensi yang dicapai seorang siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dalam rentang waktu tertentu, berupa perubahan perilaku, keterampilan, dan pengetahuan (gabungan).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh siswa terkadang sering menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemampuan komunikasi anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap hasil belajar siswa adalah siswa menjadi lebih tergantung pada *handphone* daripada harus belajar.¹ Penggunaan *gadget* yang salah seperti frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebihan, posisi kurang baik dan intensitas cahaya yang kurang baik akan berdampak terhadap penurunan penglihatan. Gangguan penglihatan pada anak-anak akan anak sulit melakukan aktivitas sehari-hari. Kemunduran ketajaman penglihatan anak meningkatkan risiko berbagai komplikasi kebutaan, seperti glukoma, dan abrasi retina.²

Menurut *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak prasekolah mengalami disabilitas perkembangan, termasuk keterlambatan motorik/motorik, bahasa, dan sosial-emosional yang semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Angka kejadian gangguan tumbuh kembang pada anak di Indonesia berkisar antara 13-18%. Brauner & Stephens mengemukakan bahwa sekitar 9.5% hingga 14.2% anak usia dini. Sementara itu, penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8% sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial terutama masalah sosial-emosional seperti kecemasan, kesulitan beradaptasi, kesulitan bersosialisasi, kesulitan berpisah dengan orang tua, anak yang sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering terjadi pada anak usia dini.³

Anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman sambil menjelajahi berbagai situs web. Mereka

menghabiskan sebagian besar waktunya untuk aktivitas ini dan tidak memperhatikan postur tubuh, kecerahan layar, dan jarak layar ke mata, yang pada akhirnya memengaruhi penglihatandan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu.⁴

Pembatasan penggunaan *gadget* juga berlaku di sekolah. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak membatasi penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran, baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sederajat. Peraturan ini disusun dengan mempertimbangkan bahwa penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran sangat mengganggu proses belajar dan mengajar, serta berdampak negatif bagi anak bila menggunakan *gadget* secara berlebihan. Peraturan ini masih dibahas oleh kementerian terkait untuk menyamakan persepsi mengenai substansi yang dimaksud. Selain itu, peraturan ini dibuat agar tidak bertentangan dengan hak anak untuk mendapatkan dan mencari informasi yang dijamin oleh, pasal 10 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Hak dan Kewajiban Anak. Yang berisi “Setiap anak berhak menyatakan dan didengar pendapatnya, menerima, mencari, dan memberikan informasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya demi pengembangan dirinyasesuai dengan nilai-nilai kesusilaan dan kepatutan”.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada 13 Oktober 2022, didapatkan bahwa jumlah siswa di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang berjumlah 82 anak, yang telah banyak menggunakan media internet dalam kesehariannya. Hasil observasi 13 Oktober 2022 sejumlah siswa sering menggunakan *smartphone* atau *gadget*. Pada era saat ini penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah dasar seharusnya tidak diberikan secara mandiri untuk anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, jika tanpa pengawasan *gadget* dapat berdampak buruk bagi anak-anak yang dimana *gadget* seharusnya dipakai untuk sarana belajar dan menambah ilmu pengetahuan melalui jaringan internet tak banyak anak-anak menggunakannya untuk hal negatif misalnya bermain *game online*, menonton video atau menggunakan aplikasi yang tidak sesuai dengan usianya. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Tingkat Fokus Belajar Anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif desain korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang. Populasi penelitian ini adalah siswa siswi di SD negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang. Pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 82 orang. Instrument penelitian ini yaitu kuesioner. Kuesioner yang dimaksud adalah pengaruh penggunaan *gadget* dan tingkat fokus belajar. Uji hubungan dilakukan dengan menggunakan uji statistic *chi-square* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, dan Usia Anak sekolah

Karakteristik	Jumlah	
	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	35	42.7
Perempuan	47	57.3
Usia		
7-8 Tahun	29	35.4
9-10 Tahun	19	23.2
11-12 Tahun	34	41.5
Total	82	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa dari total sampel 82 siswa distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan jenis kelamin menunjukkan jumlah responden didominasi oleh perempuan sebanyak 47 siswa (57.3%) dan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa (42.7%). Sedangkan distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik usia dibagi menjadi tiga yaitu, 7-8 tahun sebanyak 29 siswa (35.4%), 9-10 tahun sebanyak 19 siswa (23.2%), sedangkan 11-12 tahun 34 siswa (41.5%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan Gadget	n	%
Tidak	55	67.1
Ya	27	32.9
Total	82	100

Tabel 2 tentang distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan *gadget* di atas didapatkan bahwa tidak menggunakan *gadget* yang didapatkan 55 (67.1%), sedangkan yang menggunakan *gadget* didapatkan sebesar 27 (33.9%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Fokus Belajar

Tingkat Fokus Belajar	n	%
Baik	15	18.3
Cukup	66	80.5
Kurang	1	1.2
Total	82	100

Tabel 3 yang menunjukkan distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat fokus belajar responden yaitu, dengan tingkat fokus belajar dengan baik didapatkan 15 responden (18.3%), tingkat fokus belajar cukup sebanyak 66 responden (80.5%), dan kurang 1 responden (1.2%)

Tabel 4 Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Fokus Belajar Anak di SD Negeri 4 Bila Sidenreng Rappang

Penggunaan Gadget	Tingkat Fokus Belajar						Total	ρ -value ($\alpha=0.05$)	
	Kurang		Cukup		Baik				
	n	%	n	%	n	%			
Ya	0	0.0	26	96.3	1	3.7	27	100	0.040
Tidak	1	1.8	40	72.7	14	25.5	55	100	
Total	30	36.6	46	56.1	6	7.3	82	100	

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* dengan tingkat fokus belajar kurang sebanyak 0 siswa (0.0%). Responden yang terpapar penggunaan *gadget* dengan tingkat fokus belajar cukup sebanyak 26 siswa (96.3%). Responden yang terpapar penggunaan *gadget* dengan tingkat fokus belajar baik sebanyak 1 siswa (3.7%). Berdasarkan uji *chi square* didapatkan $p = 0.040 \leq 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar anak di SD Negeri 4 Bila, Sidenreng Rappang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *chi square* yang menunjukkan nilai asymp. sig sebesar $0.040 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar anak di SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang. Hasil penelitian ini berdasarkan data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata responden di SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang responden yang terpapar penggunaan *gadget* dengan tingkat fokus belajar cukup sebanyak 26 siswa (96.3%).

Gadget saat ini sudah banyak mengambil alih peran orang tua untuk mengasuh anak, banyak dari orang tua yang membiarkan anaknya untuk menggunakan *gadget* dari pada menemani anak untuk bermain karena orang tua yang terlalu sibuk atau malas menemani anak bermain, ada juga yang membiarkan anak bermain *gadget* karena tidak ingin anaknya menangis, hal ini juga dipertegas oleh bahwa penyebab anak mengalami kecanduan bermain *gadget* yaitu karena orang tua yang terlalu sibuk dan sering melihat orang tua menggunakan *gadget* karena kesibukan orang tua akhirnya anak dibiarkan untuk bermain *gadget*. Padahal anak usia dini berada usia yang penting dalam kehidupan anak, karena itu orang tua berkewajiban untuk memastikan bahwa anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, tidak adanya hal yang dapat mengganggu tumbuh kembangnya seperti terhidar dari efek negatif penggunaan *gadget*.⁴

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak.⁵ Anak-anak akan lebih cepat menguasai yang namanya *gadget* dari pada orang tuanya sendiri, maka kiranya perlu para orang tua untuk mengenal dampak negatif dan positif dari *gadget* itu sendiri. Penggunaan *gadget* ini pun dapat mempunyai dampak yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seorang anak terlebih dengan lingkungannya.⁶

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner didapatkan data rata-rata responden menjawab dengan ceklis pada pernyataan nomor 1-10 dimana responden menjawab semua pernyataan yang di berikan. Penggunaan *gadget* ada 10 pernyataan dan tingkat fokus belajar ada 10 pernyataan,

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan jumlah dominan perempuan sebanyak 47 siswa (57.3%), sedangkan berdasarkan usia diperoleh jumlah dominan

umur 11-12 tahun (41.5%). Responden berdasarkan penggunaan *gadget* di SD Negeri 4 Bila diperoleh lebih banyak siswa yang tidak menggunakan *gadget* yaitu 55 siswa (67.1%) dari 82 siswa. Responden berdasarkan tingkat fokus belajar siswa diperoleh 66 siswa dari 82 mengikuti pelajaran dengan cukup fokus, sehingga dapat disimpulkan *gadget* berpengaruh terhadap tingkat fokus siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan nilai *p-value* diperoleh data yaitu signifikan $0.040 \leq 0.05$ artinya terdapat pengaruh yang bermakna dari penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 82 anak maka hasil penelitian ini menyimpulkan secara uji statistik ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat fokus belajar anak di SD Negeri 4 Bila, Sidenreng Rappang. Adapun saran dari peneliti untuk SD Negeri 4 Bila, Sidenreng Rappang yaitu memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan *gadget*, dampak positif dan negatif, manfaat menggunakan *gadget* kepada siswa SD Negeri 4 Bila sebagai pengetahuan dasar agar dapat mengontrol penggunaan *gadget* oleh siswa itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nurmalasari, Wulandari D. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi that are easy to carry anywhere for. Ilmu Pengetah Dan Teknol Komput. 2018;3(2):1-3.
2. Maulidia Septimar Z, Qonita. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Tahun 2020. Nusant Hasana J. 2021;1(4):Page.
3. Prastiwi MH. Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. J Ilm Kesehat Sandi Husada. 2019;10(2):1-8. doi:10.35816/jiskh.v10i2.162
4. Hidayat A, Maesyarah SS. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. J Syntax Imp J Ilmu Sos dan Pendidik. 2022;1(5):356. doi:10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159
5. Firmawati F, Biahimo NUI. Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usiaprasekolah Di Tk Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. Zaitun (Jurnal Ilmu Kesehatan). 2021;7(2). doi:10.31314/zijk.v7i2.1151
6. Jalilah SR. Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. Edukatif J Ilmu Pendidik. 2021;4(1):28-37. doi:10.31004/edukatif.v4i1.1716
7. Cahyani DD, Oktalinda RP, Kostania G, Sunaeni S, Yulifah R, Fajar I, Suhermi S. The relationship of gadget use with the mental and emotional of preschool children in KB TK Negeri Pembina 1 Malang, Indonesia. Multidisciplinary Science Journal. 2024;6(9):2024169-.
8. SANTOSO, Nesti Anggraini, et al. Social media factors and teen gadget addiction factors in indonesia. *ADI Journal on Recent Innovation*, 2021, 3.1: 67-77.
9. Jalal, Novita Maulidya, et al. "Psikoedukasi mengatasi kecanduan gadget pada anak." *PaKMAs: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2.2 (2022): 420-426.
10. Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17.2 (2017): 315-330.
11. Sunita, Indian, and Eva Mayasari. "Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget

pada anak." *Jurnal Endurance* 3.3 (2018): 510-514.

12. Sero, Citra Claudia, and Intan Maria Boro. "Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini." *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.01 (2024): 1-7.