

PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR EFEK GADGET PADA SISWA DI SEKOLAH MI NURUL HIKMAH KOTA BANJARBARU

The concentration effect gadgets on students in a school MI Nurul Hikmah Banjarbaru City

Hilda Irianty^{1*}

¹Fakultas Kesehatan, Universitas Islam Kalimantan Selatan MAB Banjarmasin

*Korespondensi: hildairianty89@gmail.com

Diterima: 25 Juni 2025

Dipublikasikan: 9 November 2025

ABSTRAK

Pendahuluan: Di era globalisasi sekarang ini alat komunikasi yang semakin canggih memudahkan dalam proses pembelajaran di tambah dengan adanya sistem baru yang digunakan pada masa pandemi yaitu daring (dalam jaringan) mengakibatkan penggunaan gadget pada kehidupan sehari-hari semakin bertambah. Studi pendahuluan di Sekolah Dasar Tambak Anyar dalam penelitian di dapatkan hasil tingkat konsentrasi belajar siswa sangat buruk (61,4%) akibat pengaruh dari gadget.

Tujuan: Untuk mengetahui Peningkatan Konsentrasi Belajar Efek Gadget Pada Siswa Di Sekolah Mi Nurul Hikmah Kota Banjarbaru.

Metode: Kegiatan penyuluhan ini menggunakan metode ceramah (Penyampaian materi), tanya jawab dan game test konsentrasi. Dan adapun alat dan bahan yang digunakan dalam memaparkan materi yaitu materi power point dan LCD. Untuk game diberikan dalam bentuk 1 lembar kertas yang berisi test konsentarsi GIRD. Adapun jumlah khalayak sasaran pada kegiatan ini sebanyak 36 siswa kelas V.

Hasil: Berdasarkan survei tes konsentrasi, ditemukan bahwa kurang dari 70% siswa menunjukkan kemampuan konsentrasi yang memadai; 20% siswa perlu peningkatan dalam hal konsentrasi, sementara hanya 10% yang memiliki konsentrasi baik. Namun, menurut kriteria penilaian yang berlaku, seorang siswa dikategorikan memiliki konsentrasi baik jika memperoleh skor di atas 15. Hasil survei ini menunjukkan bahwa belum ada siswa yang mencapai skor tersebut, sehingga secara keseluruhan tingkat konsentrasi siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan.

Simpulan: Terdapat 70% siswa yang mampu berkonsentrasi dengan baik, 20% perlu ditingkatkan dan 10% kemampuan konsentrasi masih lemah. Survei ini masih belum dapat dikatakan siswa dan siswi memiliki konsentrasi yang baik karena tidak ditemukan siswa ataupun siswi yang mendapatkan hasil tes konsentrasi grid di atas 15.

Kata kunci: Konsentrasi Belajar, gadget, Siswa

ABSTRACT

Introduction: In the future, it is a means of communication that has advanced ease of learning, in addition to the new system used during the pandemic, which led to the increased use of online on gadgets in day-to-day life. Preliminary studies at the primary school Tambak Anyar have shown that the concentration of students is very poor (61,4 %) due to the effects of gadgets.

Objectives: To understand the impact of concentration effect gadgets on students in a school in MI Banjarbaru City, Nurul Hikmah.

Methods: These extension activities include a talk on this matter, integration, and a game to test concentration. But as for the tools and materials used in the material explained, the matter: PowerPoint and LCD. 1 for games, provided as a sheet of paper with a test concentration grid. The number of people who attended this event was 36 students.

Results: The test concentration indicates that many other students (less than 70 %) can concentrate well, 20 % have an ability that needs improvement, and 10 % can focus well. But according to the criteria for proper concentration, children who achieve more than 15 results can be said to have good concentration. In a survey, it was not yet known that other students have not found the good because they have not received results above 15.

Conclusion: 70% are well capable, 20% need improvement, and 10% have weak concentration and ability. We still cannot said other students have not found the good because students or cute student get test results kosentrasi grid above 15.

Keywords: Focus on studying, gadget, student

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini alat komunikasi yang semakin canggih memudahkan dalam proses pembelajaran di tambah dengan adanya sistem baru yang digunakan pada masa pandemi yaitu daring (Dalam Jaringan) mengakibatkan penggunaan gadget pada kehidupan sehari-hari semakin bertambah. Menurut (Palupi, 2018), penggunaan smartphone berlebihan dengan intensitas tinggi dapat menyebabkan ketergantungan dan adiksi.

Lembaga riset digital marketing Emarteker menyatakan bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna smartphone di Indonesia lebih dari 100 Juta orang. (Kominfo, 2018) Dalam penelitian (Susanti, 2024) di jelaskan bahwa kemajuan teknologi komunikasi informasi juga ditandai dengan meningkatnya penggunaan media jejaring sosial, yang sebagian penggunaannya adalah anak remaja. Keberadaan media jejaring sosial dapat menimbulkan dampak positif dan negatif pada masyarakat, khususnya remaja (Ahmad, 2020).

Anak usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia 6-12 tahun (Santrock, 2008) sedangkan menurut (Yusuf, 2011) usia anak sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis dan menghitung). Dampak yang lain juga sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar, jika siswa kesulitan berkonsentrasi belajar akan menjadi sia-sia hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran dan biaya (Sanjiwani, 2020).

Terganggunya konsentrasi pada siswa dikarenakan siswa tidak benar-benar memfokuskan pikirannya pada apa yang sedang di pelajari, bermain gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa pada saat jam Pelajaran berlangsung, menyalahgunakan penggunaan gadget juga dapat terjadi saat guru menyuruh siswa untuk membuka internet mencari materi yang sedang dibahas di internet tetapi siswa malah menggunakan gadget untuk membuka aplikasi lain yang ada pada gadget seperti media sosial ataupun permainan (Ibrahim, 2018).

Studi pendahuluan di Sekolah Dasar Tambak Anyar dalam penelitian yang dilakukan oleh (Futera, 2023) di dapatkan hasil tingkat konsentrasi belajar siswa sangat buruk (61,4%) akibat pengaruh dari gadget. Dari latar belakang di atas, maka penulis ingin mengambil judul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Efek Gadget Pada Siswa Di Sekolah Mi Nurul Hikmah Kota Banjarbaru”.

METODE

Kegiatan penyuluhan ini menggunakan metode ceramah (Penyampaian materi) tentang bahaya penggunaan gadget, tanya jawab dan game test konsentrasi. Dan adapun alat dan bahan yang digunakan dalam memaparkan materi yaitu materi power point dan LCD. Untuk game diberikan dalam bentuk 1 lembar kertas yang berisi test konsentarsi GIRD. Adapun jumlah khalayak sasaran pada kegiatan ini sebanyak 36 siswa kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan ini di bagi menjadi 3 tahapan yaitu tahapan perizinan, tahapan perencanaan dan tahapan pelaksanaan. Tahapan pertama perizinan pada perizinan ini kami melakukan komunikasi dengan satu pihak wali kelas untuk menanyakan perihal kebersediaan sekolah mengenai kegiatan penyuluhan. setelah mendapatkan izin kami melakukan kunjungan pertama dengan beberapa perwakilan anggota sebagai bentuk observasi untuk menentukan penanggalan, penentuan audiens, tempat, hingga prasarana yang dibutuhkan. Kunjungan kedua kami menyerahkan surat izin pengantar dari Dosen Pembimbing serta perkenalan seluruh anggota penyuluh.



Gambar 1. Observasi dan Pengantaran Surat

Setelah melakukan tahapan perizinan dilanjutkan dengan tahapan perencanaan, yaitu pembentukan rundown acara, pembagian tugas anggota, perlengkapan dan konsumsi serta lembar game test konsentrasi GIRD.

84	27	51	78	59	52	13	85	61	55
28	60	92	04	97	90	31	57	29	33
32	96	65	39	80	77	49	86	18	70
76	87	71	95	98	81	01	46	88	00
48	82	89	47	35	17	10	42	62	34
44	67	93	11	07	43	72	94	69	56
53	79	05	22	54	74	58	14	91	02
06	68	99	75	26	15	41	66	20	40
50	09	64	08	38	30	36	45	83	24
03	73	21	23	16	37	25	19	12	63

Gambar 2. Test Konsentrasi GIRD

Tahapan ketiga pelaksanaan kegiatan, dalam kegiatan penyuluhan tentang “Peningkatan Konsentrasi Belajar Efek Gadget Pada siswa di Sekolah” yang dilaksanakan di salah satu sekolah MI Nurul Hikmah Kota Banjarbaru. Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan dengan khlayak sasaran siswa kelas V sebanyak 36 orang.

Pada hari pelaksanaan kegiatan penyuluhan para siswa dan siswi bersemangat dan dapat menjalin komunikasi yang baik sehingga kegiatan ini memberikan interaksi yang baik antara penyuluh dan peserta. Dalam waktu satu jam tiga puluh menit kegiatan yang telah terencanakan dari kegiatan pembukaan yang dilakukan oleh moderator, kemudian

kegiatan penyampaian materi oleh penyuluh, serta kegiatan tanya jawab dan games atau tes konsentrasi berjalan dengan lancar.

Survei tes konsentrasi dapat disimpulkan masih banyak siswa dan siswi yang kurang, dari 70% yang mampu berkonsentrasi dengan baik, dan ada 20% yang perlu ditingkatkan kemampuan konsentrasi, serta ada 10% siswa yang mampu berkonsentrasi dengan baik. Namun, menurut kriteria penilaian konsentrasi belajar yang tepat, anak yang mampu mendapatkan hasil lebih dari 15 dapat dikatakan memiliki konsentrasi yang baik. Dalam survey ini ternyata masih belum dapat dikatakan siswa dan siswi memiliki konsentrasi yang baik karena tidak ditemukan siswa ataupun siswi yang mendapatkan hasil di atas 15.



Gambar 3. Pada saat kegiatan penyuluhan

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian (Manopo, 2025) menunjukkan dari 102 siswa, terdapat 54 siswa (53%) yang berkonsentrasi belajar tinggi, 45 siswa (44%) pada kategori rendah dan 3 siswa (3%) pada kategori sangat rendah.

Hasil dari wawancara dengan salah satu guru BK di sekolah SMAN 5 Palu yang menyebutkan bahwa sejumlah siswa menunjukkan gejala kurang konsentrasi belajar, seperti mudah teralihkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, serta kesulitan dalam memahami materi karena fokusnya terbagi oleh aktivitas di gadget. Selain itu ditemukan bahwa beberapa siswa menunjukkan tingkat konsentrasi belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. (Manopo, 2025).

Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Adelia, 2021) bahwa dari 42 siswa didapatkan hasil sebanyak 14 orang siswa yang konsentrasi belajarnya tinggi, 16 siswa yang konsentrasinya sedang, 9 orang siswa yang konsentrasinya rendah dan 3 siswa yang konsentrasinya sangat rendah. Pengaruh perilaku buruk dan tidak memperhatikan selama di kelas dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi menurun, sehingga menyulitkan mereka dalam mengingat kualitas materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran (Hidayati, 2022)

SIMPULAN

Di Era globalisasi semakin canggih memudahkan dalam proses pembelajaran mengakibatkan penggunaan gadget sangat erat hubungannya pada kehidupan sehari-hari. Meskipun membawa manfaat, penggunaan gadget juga dapat berdampak pada kesehatan mental dan sosial siswa, seperti kecanduan layar, dan gangguan konsentrasi pada saat belajar.. Hasil kegiatan terdapat 70% siswa berkonsentrasi dengan baik, 20%

perlu ditingkatkan dan 10% konsentrasi masih lemah. Survei ini masih belum dapat dikatakan konsentrasi yang baik karena tidak ditemukan hasil tes grid di atas 15.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak sekolah yang sudah memberikan izin kegiatan ini dan mahasiswa yang berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Adelia, T. . D. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 6 Prabumulih. *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 35–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/juang.v4i1>.
- Ahmad, W. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*. Universitas Negeri Makassar.
- Futera, F. P. (2023). *Hubungan Durasi Tidur, Kebiasaan Sarapan, Dan Penggunaan Smartphone Dengan Tingkat Konsentrasi Pada Siswa Sdn Tambak Anyar Ulu Kabupaten Banjar*. UNISKA Banjarmasin.
- Hidayati, R. et. al. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Ibrahim, N. K. (2018). Mobile Phone Addiction And Its Relationship To Sleep Quality And Academic Achievement Of Medical Students At King 117 Abdulaziz University. *Journal Of Research In Health Sciences*, 18(3), 3–7.
- Kominfo, S. (2018). *Jumlah Pengguna Internet di Indonesia*. Di Akses 10 Juni 2025. <https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=326&iddoc=1186>
- Manopo, D. dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 5 Palu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 29455–29461. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/31726>.
- Palupi, D. A. dkk. (2018). Hubungan Ketergantungan Smartphone Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Diponegoro. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 7(1), 140–145. <https://doi.org/diakses> 10 Juni 2025
- Sanjiwani, N. P. W. (2020). *Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Medika Bali.
- Santrock, J. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Kencana.
- Susanti, S. dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Yusuf, S. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Raja Grafindo Persada.



This is an open access article under the [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.