

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 5 Palu

Delviana Manopo¹, Dian Fitriani², Dhevy Puswiartik³, Nur Eka Wahyuningsih Riyadi⁴
^{1,2,3,4} Bimbingan dan Konseling, Universitas Tadulako
e-mail: dvi52783@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap konsentrasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif kausalitas. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Palu dengan populasi sebanyak 102 siswa kelas X. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen penelitian berupa angket tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial, yang terdiri atas uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas), analisis regresi linear sederhana, serta uji t parsial. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} untuk variabel penggunaan *gadget* sebesar -3,749, sedangkan t_{table} sebesar 1,984, sehingga $t_{hitung} > t_{table}$. Selain itu, nilai signifikansi (p) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap konsentrasi belajar siswa. Karena koefisien regresi bernilai negatif, maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka konsentrasi belajar siswa cenderung menurun.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Konsentrasi Belajar*

Abstract

This research aims to determine the effect of gadget usage on students' learning concentration. The approach used is a quantitative causality approach. This research was conducted at SMK Negeri 5 Palu with a population of 102 grade X students. The saturated sampling technique was employed, using the entire population as the research sample. The research instrument was a closed questionnaire that had been tested for validity and reliability. The data analysis techniques used included descriptive and inferential analyses, consisting of classical assumption tests (normality, linearity, and heteroscedasticity tests), simple linear regression analyses, and partial t-test. Based on the research results, the t-calculated value for the gadget usage variable was -3.749, while the t-table was 1.984, so $t_{calculated} > t_{table}$. In addition, the significance value (p) was $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning there is a significant effect between gadget usage and students' learning concentration. Since the regression coefficient is negative, it can be concluded that the higher the gadget usage, the more students' learning concentration tends to decrease.

Keywords: *Gadget Usage, Learning Concentration*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks. Salah satu tantangan terbesar saat ini adalah bagaimana pendidikan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital yang terus berubah dan berkembang. Teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah *gadget*. (Chaidirman et al., 2019) *Gadget*, atau gawai, merupakan perangkat elektronik yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas, seperti komunikasi, hiburan, serta akses dan pengelolaan informasi. Perangkat ini terus berkembang seiring dengan kemajuan

teknologi, menjadikannya alat yang semakin canggih dan multifungsi dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop* telah menjadi alat yang umum digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar Lamanila et al., (2022). Di satu sisi, *gadget* memberikan manfaat besar seperti kemudahan akses informasi dan sumber belajar digital. Namun di sisi lain, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol, khususnya untuk hal-hal non-akademik seperti bermain game, membuka media sosial, atau menonton video secara berlebihan, dapat menimbulkan masalah serius, terutama dalam hal konsentrasi belajar siswa. Siswanto (dalam (Diana et al., 2019) konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk sepenuhnya memusatkan perhatian pada suatu masalah yang sedang dihadapi. Dengan konsentrasi, individu dapat menghindari gangguan dari berbagai pikiran yang tidak relevan saat berusaha mencari solusi. Namun, dalam kenyataannya, banyak orang kesulitan untuk tetap fokus ketika berada di bawah tekanan. Mereka justru mengalami kesulitan dalam mengendalikan perhatian, sehingga pikiran menjadi terpecah dan permasalahan yang dihadapi semakin sulit untuk diselesaikan dengan jelas dan terarah.

Penggunaan *gadget* di Indonesia terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Menurut Kemenkominfo, 89% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* sebagai perangkat utama. Data Reportal (GSMA Intelligence) mencatat bahwa pada Januari 2022, jumlah pengguna *gadget* mencapai 370,1 juta, meningkat 3,6% dari tahun sebelumnya. Sementara itu, data Newzoo menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat keempat pengguna *gadget* terbanyak di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat (Khoirunnisa et al., 2023).

Data yang diambil dari Data.ai yang berjudul *State of Mobile 2023*, orang Indonesia rata-rata menghabiskan 5,7 jam per hari untuk menggunakan *gadget* pada tahun 2022, meningkat dari 5,4 jam di 2021. Survei di 34 provinsi menunjukkan 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda mengalami kecanduan *gadget*. Selain itu, 2.933 remaja mengalami peningkatan waktu online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, naik 59,7%. (Putri et al., 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas X di SMK Negeri 5 Palu, diketahui bahwa penggunaan *gadget* mencapai durasi sekitar 6 hingga 7 jam per hari, dengan dominasi aktivitas non-akademik seperti bermain game, membuka media sosial, dan menonton video hiburan. Bahkan, saat pembelajaran berlangsung di kelas, siswa mengakui masih kerap menggunakan *gadget* untuk hal-hal di luar materi pelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru BK di sekolah 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. Guru menyebutkan bahwa siswa sering kali tampak tidak fokus, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, tidak memperhatikan penjelasan dengan saksama, serta lambat dalam merespons pertanyaan atau tugas yang diberikan. Selain itu, siswa juga cenderung sering meminta izin keluar kelas tanpa alasan jelas, yang kemudian diketahui berkaitan dengan penggunaan *gadget* secara diam-diam. Hal ini tentu menjadi tantangan besar dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif.

Melihat dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap konsentrasi belajar, maka perlu ada solusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, perlu dilakukan penelitian untuk memahami seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap konsentrasi belajar agar dapat menjadi acuan ilmiah dalam merancang strategi pengelolaan penggunaan *gadget* di kalangan siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengawasi serta mengarahkan siswa agar menggunakan *gadget* secara bijak dan seimbang antara hiburan dan pembelajaran.

Berdasarkan fenomena permasalahan dan latar belakang yang terjadi maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap konsentrasi belajar siswa” Penelitian ini berupaya untuk mengungkap seberapa besar pengaruh kebiasaan menggunakan *gadget* terhadap konsentrasi belajar siswa. Sehingga nantinya bisa menjadi acuan bagi orang tua ataupun guru dalam mengontrol dan mengawasi siswa dalam menggunakan *gadget*.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif Kausalitas. Arikunto (dalam Jayusman & Shavab, 2020) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif menggunakan angka dalam pengumpulan, analisis, dan penyajian data. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini mengukur penggunaan *gadget* dan konsentrasi belajar siswa secara numerik. Menurut Sugiyono (dalam (Bahrudi et al., 2022) metode kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat, jadi disini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi).

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan (Suriani et al., 2023). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 5 Palu berjumlah 102 siswa. Sampel dipilih menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut (Asrulla et al., 2023) *Teknik Non-Probability Sampling* adalah metode pengambilan sampel dimana tidak semua anggota dalam sebuah populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Menurut Sugiyono (Yasa & Wijaya, 2020) Teknik sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini, sampelnya adalah seluruh siswa kelas X SMKN 5 Palu yang berjumlah 102 siswa.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung, di mana peneliti tidak berinteraksi langsung dengan responden. Warahmah et al., (2023). Instrumen yang digunakan meliputi angket penggunaan *gadget* dan angket konsentrasi belajar, yang keduanya disusun dengan skala Likert serta telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan ketentuan Apabila nilai signifikansi (Sig), uji Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dan apabila nilai signifikansi (Sig), uji Kolmogorov-Smirnov $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan pedoman tersebut, maka hasil uji normalitas dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,93705919
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,033
	Negative	-,069
Test Statistic		,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linear suatu distribusi data penelitian. Kriterianya adalah apabila nilai sig >0,05 maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear sebaliknya jika nilai sig <0.05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 4.2 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KONSENTRASI BELAJAR * PENGGUNAAN GADGET	Between Groups	(Combined Linearity Deviation from Linearity)	1785,070	31	57,583	1,771	,025
		Linearity	500,404	1	500,404	15,394	,000
		Deviation from Linearity	1284,666	30	42,822	1,317	,172
	Within Groups		2275,450	70	32,506		
	Total		4060,520	101			

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukan bahwa dengan membandingkan nilai sig (0,172) > 0,05 maka antara variabel bebas dengan variabel terikat linear sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat.

3. Uji Heteroskedastisitas

Kriteria pengambilan keputusan menggunakan nilai Sig, Jika nilai Sig. antara variabel bebas dengan variabel absolut residual lebih dari 0,05 (Sig > 0,05) maka dinyatakan tidak terdapat gejala Heterokedastisitas. Sedangkan Jika nilai Sig. antara variabel bebas dengan variabel absolut residual kurang dari 0,05 (Sig < 0,05) maka dinyatakan terdapat gejala Heterokedastisitas.

Tabel 4.3 Uji Heteroskedastistas

		Coefficients ^a		t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	,917	3,043		,301
	PENGGUNAAN GADGET	,055	,045	,122	1,228

a. Dependent Variable: Abs_Res

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel diatas, *glejser test model* pada variabel bebas diperoleh nilai (sig) sebesar 0,222 dimana nilai ini (sig) > 0,05. Dengan demikian *regression model* pada data ini dinyatakan tidak terdapat gejala heterokedastistas, sehingga model regresi ini layak dipakai sebagai data penelitian

Analisis Inferensial

Hasil Analisis Deskriptif

a) Analisis deskriptif data penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data tentang penggunaan *gadget* siswa kelas X SMK Negeri 5 Palu, untuk mengetahui deskriptif data tentang penggunaan *gadget*, maka peneliti mengklasifikasikan dalam empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah. Bentuk pada tabel 4.4 yaitu:

Tabel 4.4 Klasifikasi Dan Presentase Penggunaan Gadget

No	Klasifikasi	Frekuensi (f)	Presentase(%)
1	Sangat Tinggi	19	19%
2	Tinggi	74	73%
3	Rendah	9	9 %
4	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		102	

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 102 siswa, terdapat 19 siswa (19%) yang menggunakan *gadget* pada kategori sangat tinggi, 74 siswa (73%) pada kategori tinggi, 9 siswa (9%) pada kategori rendah, dan 0 siswa atau tidak ada pada kategori sangat rendah.

b) Analisis deskriptif data Konsentrasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data tentang konsentrasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 5 Palu, untuk mengetahui deskriptif data tentang konsentrasi belajar, maka peneliti mengklasifikasikan dalam empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah. Bentuk pada tabel 4.5 yaitu:

Tabel 4.5 Klasifikasi Dan Presentase Konsentrasi belajar

No	Klasifikasi	Frekuensi (f)	Presentase(%)
1	Sangat Tinggi	0	0%
2	Tinggi	54	53%
3	Rendah	45	44%
4	Sangat Rendah	3	3%
Jumlah		102	

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 102 siswa, terdapat 0 siswa atau tidak ada yang memiliki konsentrasi belajar pada kategori sangat tinggi, 54 siswa (53%) pada kategori tinggi, 45 siswa (44%) pada kategori rendah, dan 3 siswa (3%) pada kategori sangat rendah.

Regresi linear sederhana

Tabel 4.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73,272	4,928		14,870	,000
	PENGUNAAN GADGET	-,274	,073	-,351	-3,749	,000

a. Dependent Variable: KONSENTRASI BELAJAR

Dari tabel 4.6 menunjukkan hasil menunjukkan bahwa model persamaan regresi untuk perkiraan perilaku siswa yang dipengaruhi oleh gadget adalah $Y = 73,272 + -0,274 X$ Artinya, jika penggunaan gadget (X) meningkat 1 satuan, maka konsentrasi belajar (Y) akan menurun sebesar 0,274 satuan. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh negatif antara penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar. Selain itu, berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Artinya, semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka konsentrasi belajar cenderung menurun, begitu juga sebaliknya

Uji t (parsial)

Tabel 4.7 Hasil Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73,272	4,928		14,870	,000
	PENGUNAAN GADGET	-,274	,073	-,351	-3,749	,000

a. Dependent Variable: KONSENTRASI BELAJAR

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar -3,749 lebih besar dari nilai t_{tabel} 1,984 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Karena arah koefisien regresi negatif, maka semakin tinggi penggunaan *gadget*, konsentrasi belajar cenderung menurun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Arah pengaruh yang negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka konsentrasi belajar cenderung menurun.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Bahrudi, E., Yusnita, R. T., & Pauzy, D. M. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Promosi terhadap Minat Beli Konsumen (Survei pada konsumen di Mini Market Cicadas Kota Tasikmalaya). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 112–116.
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>
- Diana, D., Adriansyah, M. A., Muhliansyah, M., & Putri, A. P. (2019). Pelatihan manik khas dayak dalam meningkatkan konsentrasi. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.30872/plakat.v1i1.2691>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Khoirunnisa, A., Jannah, matul, Khairun Nisa, T., & Prihatiningsih, R. (2023). Analisis Tingkat Penggunaan Handphone pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Malang-Turen. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6, 1941–1951.
- Lamanila, S., Djafri, N., Abdul Razak, I., & Sumar, W. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Student Journal of Educational Management*, 7(2), 239–248. <https://doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1634>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Udi, S. ', Yunariyah, B., Program,), D3, S., Tuban, K., & Surabaya, K. (2024). *Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban*. 376–383. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Warahmah, M., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,

1(2), 72–81. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.32>

Yasa, I. M. W., & Wijaya, I. (2020). Kompetensi Guru Agama Hindu Yang Belum Bersertifikat Pendidik. *Purwadita: Jurnal Agama ...*, 4(2), 181–186.
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/775>