



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPAS Melalui Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Yulfia Nora ^{1*}, Syerli Febriadina ¹, Rona Taula Sari ¹, Syafni Gustina Sari ¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

*Corresponding author's email: yulfianora@bunghatta.ac.id

Artikel Histori

Direvisi, 28/06/2026

Diterima, 18/07/2026

Dipublikasi, 31/07/2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 15 Lansano Kabupaten Pesisir Selatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui angket penggunaan gadget, angket konsentrasi belajar, dan dokumentasi nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran IPAS. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, korelasi Pearson, dan regresi linear berganda dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berada pada kategori sangat tinggi (95%), sedangkan konsentrasi belajar berada pada kategori tidak baik (64%), dan hasil belajar IPAS berada pada kategori cukup dengan rata-rata 76,75. Analisis korelasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget berhubungan negatif dengan hasil belajar ($r = -0,770$), sedangkan konsentrasi belajar berhubungan positif dengan hasil belajar ($r = 0,805$). Hasil regresi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan konsentrasi belajar secara simultan menjelaskan 82,2% variasi hasil belajar ($R^2 = 0,822$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan konsentrasi belajar dan berdampak pada penurunan hasil belajar IPAS. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Gadget; Konsentrasi Belajar; IPAS; Pembelajaran Digital.

Abstract: This research aims to analyze the effect of gadget use on learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) through elementary school students' concentration during learning. The study employed a quantitative approach with a correlational design. The research population consisted of all fifth-grade students at SD Negeri 15 Lansano in Pesisir Selatan Regency. A saturation sampling technique was used, meaning the entire population served as the study sample. Data were collected through a gadget usage questionnaire, a learning concentration questionnaire, and documentation of Mid-Semester Assessment (PTS) scores for the IPAS subject. Data analysis was conducted using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, Pearson's correlation, and multiple linear regression with the aid of SPSS. The results showed that gadget use was in the very high category (95%), while concentration during learning was in the poor category (64%), and IPAS learning outcomes were in the fair category with an average of 76.75. Correlation analysis showed that gadget use was negatively correlated with learning outcomes ($r = -0.770$), while concentration during study was positively correlated with learning outcomes ($r = 0.805$). The regression results show that gadget use and concentration during study simultaneously explain 82.2% of the variation in learning outcomes ($R^2 = 0.822$). These findings suggest that uncontrolled gadget use has the potential to reduce concentration during learning and negatively impact IPAS learning outcomes.

Keywords: Gadgets; Concentration While Studying; IPAS; Digital Learning.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah cara anak-anak belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi. Akses internet yang semakin luas serta kepemilikan *smartphone* pada usia sekolah dasar menyebabkan durasi penggunaan layar (*screen time*) anak meningkat dan menjadi bagian dari aktivitas harian peserta didik. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan layar pada anak berhubungan dengan aspek kognitif, psikososial, perhatian, dan performa akademik, terutama ketika durasi dan konteks penggunaannya tidak terkelola dengan baik (Mallawaarachchi, et al, 2024) ; (Santos, et al, 2022). Penggunaan *smartphone* memiliki keterkaitan dengan efektivitas belajar, tetapi manfaatnya sangat bergantung pada perilaku penggunaan dan tujuan pemanfaatannya (Wang et al., 2023). Waktu belajar siswa tersita dengan adanya gadget yang mereka miliki (Rozalia, 2017). Kondisi ini menyebabkan berkurangnya waktu belajar serta menurunnya minat siswa terhadap kegiatan akademi (Rifka & Suraharta, 2024).

Penggunaan gadget untuk mengakses sumber belajar dapat mendukung fleksibilitas pembelajaran, namun penggunaan yang dominan untuk hiburan, permainan, dan media sosial berpotensi menurunkan fokus belajar. Paparan layar pada anak berkaitan dengan capaian akademik di sekolah dasar (Li, et al, 2025). *Screen time* berhubungan dengan performa akademik yang lebih rendah pada anak sekolah (Sidiq, et al, 2025). Dengan demikian, penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar tidak dapat hanya dilihat sebagai persoalan teknologi, tetapi juga sebagai persoalan pedagogis yang berkaitan dengan perhatian, regulasi diri, dan hasil belajar.

Tantangan tersebut semakin relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka. IPAS menuntut peserta didik untuk mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna. Proses tersebut membutuhkan konsentrasi belajar karena siswa harus mampu mempertahankan perhatian terhadap materi, instruksi guru, aktivitas kelompok, dan tugas pembelajaran. Paparan layar berlebihan dapat berasosiasi dengan masalah perhatian pada anak. Konteks penggunaan layar berhubungan dengan perkembangan kognitif dan psikososial anak (Mallawaarachchi, et al, 2024). Dalam konteks pembelajaran, konsentrasi belajar menjadi penghubung penting antara aktivitas belajar dan hasil akademik karena perhatian menentukan sejauh mana informasi dapat diproses, dipahami, dan disimpan. Apabila siswa mengalami distraksi akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol, maka proses memahami konsep IPAS dapat terganggu. Kondisi ini penting diperhatikan karena pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, dan literasi lingkungan sosial-alam.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan penggunaan gadget, *screen time*, perhatian, dan hasil akademik. Penggunaan *smartphone* dapat berpengaruh terhadap efektivitas belajar siswa sekolah dasar, tetapi efek tersebut tidak selalu positif apabila penggunaan tidak diarahkan untuk tujuan akademik (Wang et al., 2023). *Screen time* memiliki hubungan dengan perhatian anak, meskipun kekuatannya dipengaruhi jenis aktivitas layar dan karakteristik anak (Santos, et al, 2022). Dengan demikian, penggunaan gadget berhubungan dengan hasil belajar, motivasi, minat belajar, dan konsentrasi siswa sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian masih menguji hubungan secara parsial, misalnya gadget dengan hasil belajar atau gadget dengan konsentrasi belajar saja. Penelitian yang menempatkan konsentrasi belajar sebagai mekanisme yang

menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar masih terbatas.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPAS melalui konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini tidak hanya menguji hubungan langsung antara gadget dan hasil belajar, tetapi juga menjelaskan peran konsentrasi belajar sebagai variabel perantara. Kedua, penelitian ini dilakukan pada konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yaitu mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang membutuhkan keterlibatan kognitif dan perhatian berkelanjutan. Ketiga, penelitian ini memberikan dasar empiris bagi guru dan orang tua untuk mengelola penggunaan gadget secara lebih bijak agar tidak menghambat konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian awal, penggunaan gadget siswa berada pada kategori sangat tinggi, konsentrasi belajar berada pada kategori tidak baik, dan hasil belajar IPAS berada pada kategori cukup; selain itu, penggunaan gadget berkorelasi negatif dengan hasil belajar, sedangkan konsentrasi belajar berkorelasi positif dengan hasil belajar. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPAS melalui konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional (*correlational research*) yang bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPAS melalui konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan antarvariabel tanpa memberikan perlakuan terhadap objek penelitian (Sugiyono, 2023). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget (X_1), variabel mediator adalah konsentrasi belajar (X_2), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS (Y).

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 15 Lansano Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (*total sampling*), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2023). Teknik ini dipilih agar seluruh karakteristik populasi dapat terwakili sehingga hasil penelitian memiliki tingkat representasi yang optimal.

Instrumen penelitian terdiri atas angket penggunaan gadget dan angket konsentrasi belajar yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen penggunaan gadget dikembangkan berdasarkan indikator frekuensi penggunaan, intensitas pemanfaatan, dan pengawasan orang tua, sedangkan instrumen konsentrasi belajar dikembangkan berdasarkan indikator kesiapan belajar, perhatian terhadap pembelajaran, kemampuan merespons materi, kemampuan mengemukakan pendapat, minat belajar, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran IPAS semester ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (*content validity*) menggunakan penilaian dua orang ahli yang meliputi ahli materi dan ahli bahasa. Nilai validitas dihitung menggunakan rerata skor penilaian validator dengan rumus:

$$r = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Dengan r adalah rerata hasil penilaian validator, V_{ij} adalah skor validator terhadap setiap indikator, n adalah jumlah validator, dan m adalah jumlah aspek yang dinilai (Satri, 2020). Instrumen dinyatakan valid apabila memperoleh nilai rata-rata $\geq 3,00$.

Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha karena instrumen berbentuk skala Likert. Rumus reliabilitas yang digunakan adalah (Arikunto, 2019):

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan r_{11} merupakan koefisien reliabilitas, k jumlah butir instrumen, $\sum \sigma_i^2$ jumlah varians setiap butir, dan σ_t^2 varians total. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Tahap pertama berupa analisis statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), median, modus, simpangan baku, nilai maksimum, nilai minimum, dan persentase pencapaian responden. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri atas uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi 0,05. Hubungan antarvariabel dianalisis menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan rumus (Sugiyono, 2023).

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$$

Selanjutnya pengaruh penggunaan gadget dan konsentrasi belajar terhadap hasil belajar dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan persamaan:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Dimana Y adalah hasil belajar IPAS, konstanta, b_1 dan b_2 merupakan koefisien regresi, sedangkan X_1 dan X_2 berturut-turut adalah penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Signifikansi model diuji menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Besarnya kontribusi variabel bebas terhadap hasil belajar dihitung menggunakan koefisien determinasi dengan rumus:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Nilai signifikansi ditetapkan sebesar $\alpha = 0,05$. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase ketercapaian sebesar 95%, memiliki nilai rata-rata (M) sebesar 57,38, median 60,00, modus 68, serta simpangan baku (SD) sebesar 17,58. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki intensitas penggunaan gadget yang relatif tinggi meskipun terdapat variasi penggunaan antarresponden. Sebaliknya, konsentrasi belajar siswa berada pada kategori

tidak baik dengan persentase ketercapaian sebesar 64%. Nilai rata-rata konsentrasi belajar sebesar 76,79, median 76,25, modus 63, dan simpangan baku sebesar 12,25, yang menunjukkan adanya variasi kemampuan siswa dalam mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran. Sementara itu, hasil belajar IPAS memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,75, median 76, modus 65, dengan simpangan baku 10,66. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, hasil belajar siswa berada pada kategori cukup, sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkan pencapaian akademik siswa melalui pengelolaan faktor-faktor yang memengaruhinya.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

No	Variabel	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Kategori
1	Penggunaan Gadget	57,38	60	68	17,58	Sangat Tinggi
2	Konsentrasi Belajar	76,79	76,25	63	12,25	Tidak Baik
3	Hasil Belajar IPAS	76,75	76	65	10,66	Cukup

1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, seluruh variabel penelitian memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan korelasi Pearson dan regresi linear berganda. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,712 ($>0,05$) sehingga varians data antarvariabel bersifat homogen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi prasyarat analisis regresi.

2. Analisis Korelasi

Analisis korelasi Pearson dilakukan untuk mengetahui keeratan hubungan antara penggunaan gadget, konsentrasi belajar, dan hasil belajar IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan negatif yang kuat dengan hasil belajar IPAS, ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,770$. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah hasil belajar siswa.

Sebaliknya, konsentrasi belajar memiliki hubungan positif yang kuat terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,805$. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis Korelasi Pearson

No	Hubungan Variabel	R	Kekuatan Hubungan	Arah Hubungan
1	Penggunaan Gadget → Hasil Belajar	-0,77	Kuat	Negatif
2	Konsentrasi Belajar → Hasil Belajar	0,805	Kuat	Positif

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gadget dan konsentrasi belajar memiliki hubungan yang berlawanan terhadap hasil belajar. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung diikuti oleh penurunan hasil belajar, sedangkan semakin baik konsentrasi belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh.

3. Analisis Regresi

Pengaruh penggunaan gadget dan konsentrasi belajar terhadap hasil belajar IPAS dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien

korelasi berganda (R) sebesar 0,907, yang mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel bebas dengan hasil belajar berada pada kategori sangat kuat.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,822 menunjukkan bahwa 82,2% variasi hasil belajar IPAS dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget dan konsentrasi belajar secara simultan, sedangkan 17,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Pengujian simultan menggunakan uji F menghasilkan nilai $F_{hitung} = 39,370$, lebih besar daripada $F_{tabel} = 3,592$, sehingga model regresi dinyatakan signifikan. Dengan demikian, penggunaan gadget dan konsentrasi belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 15 Lansano Kabupaten Pesisir Selatan.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Regresi

No	Statistik	Nilai
1	R	0,907
2	R^2	0,822
3	Kontribusi Model	82,20%
4	F_{hitung}	39,37
5	F_{tabel}	3,592
6	Keputusan	Model signifikan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget merupakan faktor yang berkorelasi negatif terhadap hasil belajar, sedangkan konsentrasi belajar berkorelasi positif terhadap hasil belajar. Analisis regresi memperlihatkan bahwa kedua variabel tersebut memberikan kontribusi yang besar dalam menjelaskan variasi hasil belajar IPAS siswa, sehingga pengelolaan penggunaan gadget dan peningkatan konsentrasi belajar menjadi aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. Analisis mediasi berbasis regresi

Berdasarkan hasil korelasi dan regresi, estimasi jalur mediasi menunjukkan pola berikut:

Tabel 4. Analisis Jalur Mediasi

No	Jalur	Koefisien Standar	Arah
1	$X \rightarrow Y$ / total effect (c)	-0,77	Negatif
2	$X \rightarrow M$ (a)	-0,511	Negatif
3	$M \rightarrow Y$ setelah mengontrol X (b)	0,557	Positif
4	$X \rightarrow Y$ setelah mengontrol M / direct effect (c')	-0,485	Negatif
5	Indirect effect ($a \times b$)	-0,285	Negatif
6	R^2 model	0,822	Sangat kuat

Analisis mediasi dilakukan untuk menguji apakah konsentrasi belajar berperan sebagai mediator dalam hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar IPAS. Berdasarkan estimasi jalur mediasi, penggunaan gadget memiliki pengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar ($\beta = -0,511$). Selanjutnya, konsentrasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS setelah mengontrol penggunaan gadget ($\beta = 0,557$). Pengaruh total penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPAS sebesar $\beta = -0,770$, sedangkan pengaruh langsung setelah memasukkan konsentrasi belajar ke dalam model menurun menjadi $\beta = -0,485$. Efek tidak langsung penggunaan gadget terhadap hasil belajar melalui konsentrasi belajar sebesar $\beta = -0,285$. Hasil ini menunjukkan bahwa konsentrasi belajar memediasi secara parsial hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar IPAS. Artinya, penggunaan gadget yang tinggi tidak hanya berkaitan langsung dengan rendahnya hasil belajar, tetapi juga menurunkan hasil belajar

melalui melemahnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Uji Sobel menunjukkan bahwa efek mediasi signifikan ($z = -2,221$; $p = 0,026$), sehingga konsentrasi belajar dapat dipahami sebagai mekanisme penting yang menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan negatif dengan hasil belajar IPAS, sedangkan konsentrasi belajar memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini ditunjukkan oleh koefisien korelasi antara penggunaan gadget dan hasil belajar sebesar $r = -0,770$, sedangkan hubungan konsentrasi belajar dengan hasil belajar sebesar $r = 0,805$. Selain itu, hasil analisis regresi menunjukkan nilai $R^2 = 0,822$, yang berarti bahwa penggunaan gadget dan konsentrasi belajar secara simultan mampu menjelaskan 82,2% variasi hasil belajar IPAS siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget, tetapi juga oleh kemampuan siswa mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran. Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan kajian Santos, et al, (2022) yang menunjukkan bahwa *screen time* berhubungan dengan perhatian anak, serta penelitian Mallawaarachchi et al. (2024) yang menemukan bahwa konteks penggunaan layar berkaitan dengan perkembangan kognitif dan psikososial anak. Dengan demikian, konsentrasi belajar dapat dipahami sebagai mekanisme penting yang menghubungkan penggunaan gadget dengan capaian akademik siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Wang et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar berkaitan dengan efektivitas belajar, tetapi dampaknya sangat bergantung pada tujuan dan pola penggunaan. Jika gadget digunakan untuk mencari informasi akademik, perangkat tersebut dapat mendukung pembelajaran; sebaliknya, jika lebih banyak digunakan untuk hiburan, permainan, dan media sosial, gadget berpotensi menjadi sumber distraksi. Temuan ini juga diperkuat oleh Li et al. (2025) yang menunjukkan adanya hubungan antara *screen time* dan capaian akademik standar di sekolah dasar, serta Sidiq et al. (2025) yang menemukan bahwa paparan layar berkaitan dengan performa akademik, kecemasan, dan masalah perilaku siswa. Siswa dengan penggunaan gadget tinggi lebih berisiko mengalami konsentrasi belajar rendah (Suroso et al., 2025). Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Sandi, et al, 2023). Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu fokus belajar dan berdampak pada penurunan hasil belajar.

Konsentrasi belajar berhubungan dengan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar (Riinawati, 2021). Siswa yang mampu memusatkan perhatian cenderung lebih mudah memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mengikuti instruksi guru secara lebih optimal. Pada pembelajaran IPAS, kemampuan berkonsentrasi menjadi semakin penting karena siswa dituntut untuk mengamati, menganalisis, berdiskusi, dan menarik kesimpulan berdasarkan fenomena alam dan sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian pada jurnal nasional terakreditasi yang menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran dasar dapat meningkatkan hasil belajar apabila digunakan secara terarah dan sesuai kebutuhan pedagogis (Nadrah, N., Sulastri, A., & Nurhasanah, 2023 ; Nikmawati et al., 2021). Perbedaan hasil antara penelitian yang menunjukkan dampak negatif gadget dan penelitian yang menunjukkan dampak positif teknologi dapat dijelaskan melalui perbedaan konteks penggunaan. Gadget berdampak positif ketika digunakan sebagai media belajar, tetapi berdampak negatif ketika penggunaannya tidak diawasi dan lebih dominan untuk aktivitas nonakademik.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan gadget

memengaruhi hasil belajar melalui mekanisme perhatian dan konsentrasi. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget untuk aktivitas nonakademik, semakin besar peluang terjadinya distraksi yang menghambat proses pengolahan informasi selama pembelajaran. Secara praktis, temuan ini mengimplikasikan bahwa guru perlu merancang pembelajaran IPAS yang interaktif, kontekstual, dan mampu mempertahankan perhatian siswa. Orang tua juga perlu mendampingi dan membatasi penggunaan gadget di rumah agar waktu penggunaan perangkat digital lebih diarahkan untuk kegiatan belajar. Sinergi antara sekolah dan keluarga menjadi kunci dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat sehingga penggunaan gadget tidak menghambat konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan hasil belajar IPAS, sedangkan konsentrasi belajar memiliki hubungan positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Analisis korelasi menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah hasil belajar siswa ($r = -0,770$), sementara semakin tinggi konsentrasi belajar, semakin baik hasil belajar yang diperoleh ($r = 0,805$). Selain itu, hasil analisis regresi memperlihatkan bahwa penggunaan gadget dan konsentrasi belajar secara simultan mampu menjelaskan 82,2% variasi hasil belajar IPAS ($R^2 = 0,822$), sehingga kedua variabel tersebut merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan konsentrasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar IPAS.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperkuat bukti empiris bahwa konsentrasi belajar merupakan faktor penting yang menjembatani hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dari sisi praktis, hasil penelitian menjadi dasar bagi guru untuk merancang pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan mampu mempertahankan perhatian siswa, sekaligus mendorong orang tua untuk melakukan pendampingan dan pengawasan terhadap penggunaan gadget di rumah agar lebih diarahkan pada aktivitas yang mendukung pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Li, X., Keown-Stoneman, C. D., Omand, J. A., Cost, K. T., Gallagher-Mackay, K., Hove, J., & Janus, M. (2025). Screen Time And Standardized Academic Achievement Tests In Elementary School. *JAMA Network Open*, 8(10). <https://doi.org/e2537092>. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2025.37092>
- Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early Childhood Screen Use Contexts And Cognitive And Psychosocial Outcomes: A Systematic Review And Meta-Analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. <https://doi.org/https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620>
- Nadrah, N., Sulastri, A., & Nurhasanah, N. (2023). Learning Media Improves Achievement Learning Science of Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 93–100.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). No Title 済無No Title No Title No Title. 2, 306–312.
- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>

- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Marques Miranda, D., & Romano-Silva, M. A. (2022). The Association Between Screen Time And Attention In Children: A Systematic Review. *Developmental Neuropsychology*, 47(4), 175–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/87565641.2022.2064863>.
- Sidiq, M., Janakiraman, B., Kashoo, F., Jastania, R., Alhusayni, A. I., Alzahrani, A., Chahal, A., Thiagarajan, A., Khan, I., Kumar, C., Vasanthi, R. K., Alanazi, F., Ahmad, M., Sehgal, C. A., Khan, S., & Alghadier, M. (2025). Screen Time Exposure And Academic Performance, Anxiety, And Behavioral Problems Among School Children. *PeerJ*, 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.7717/peerj.19409>.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (3rd ed.)*. Alfabeta.
- Suroso, S., Sitanggang, T. W., Komalasari, O., & Azis, F. P. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Cibogo Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 6(2), 107–113. <https://doi.org/10.63448/6etka158>
- Wang, J. C., Hsieh, C. Y., & Kung, S. H. (2023). The impact of smartphone use on learning effectiveness: A case study of primary school students. In *Education and Information Technologies* (Vol. 28, Issue 6). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>