

---

## Hubungan Digital Distraction terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Genuksari 01

Siti Amsiyah <sup>1\*</sup>, Nuhyal Ulia <sup>2</sup>

---

**Correspondence Author**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

**Email:**

[34302200095@std.unissula.ac.id<sup>1</sup>](mailto:34302200095@std.unissula.ac.id)

[nuhyalulia@unissula.ac.id<sup>2</sup>](mailto:nuhyalulia@unissula.ac.id)

**Keywords :**

Digital Distraction;  
Konsentrasi Belajar;  
Siswa Sekolah Dasar;  
Era Digital.

**Abstrak.** Urgensi penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan digital distraction terhadap konsentrasi belajar siswa kelas V di SDN Genuksari 01 yang semakin dipengaruhi oleh penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari. Penelitian ini didorong oleh kemajuan era digital, yang memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi dan sumber belajar sekaligus berpotensi menimbulkan digital distraction yang mengganggu konsentrasi belajar siswa. Digital distraction terjadi ketika perhatian siswa dialihkan dari kegiatan belajar dan menuju penggunaan perangkat digital untuk tujuan non-akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti hubungan dan pengaruh digital distraction terhadap fokus belajar siswa kelas lima di SDN Genuksari 01. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan strategi korelasional *ex post facto*. Populasi penelitian terdiri dari 83 siswa kelas lima di SDN Genuksari 01, dan sampel penelitian terdiri dari 52 siswa yang dipilih menggunakan prosedur seleksi acak sederhana. Penelitian ini menggunakan kuesioner skala Likert untuk menilai digital distraction dan konsentrasi belajar siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, pengujian normalitas, pengujian linearitas, pengujian korelasi Rank Spearman, dan regresi linear sederhana. Hasil menunjukkan bahwa digital distraction dan konsentrasi belajar siswa memiliki pengaruh yang sedang. Temuan pengujian korelasi mengungkapkan nilai koefisien  $-0,194$  dengan tingkat signifikansi lebih besar dari  $0,05$ , menunjukkan asosiasi negatif yang sangat lemah antara kedua variabel yang dapat diabaikan. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa digital distraction tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa (nilai  $p = 0,092$ , kontribusi =  $5,6\%$ ). Temuan penelitian menunjukkan bahwa digital distraction bukanlah faktor utama yang memengaruhi perhatian belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, manajemen teknologi yang efektif dan bantuan untuk lingkungan belajar yang sesuai diperlukan agar siswa tetap fokus belajar.

**Abstract.** The urgency of this research is to determine the relationship between digital distraction and the learning concentration of fifth-grade students at SDN Genuksari 01, which is increasingly influenced by the use of digital devices in both learning and daily activities.. This study is driven by the advancement of the digital era, which makes it easier for students to obtain information and learning resources while simultaneously potentially causing

*digital distraction that disrupts students' learning concentration. Digital distraction occurs when students' attention is diverted from learning activities and towards the use of digital devices for non-academic purposes. The purpose of this study is to examine the relationship and impact of digital distraction on the learning focus of fifth grade students at SDN Genuksari 01. This study uses a quantitative method with an ex post facto correlational strategy. The study population consisted of 83 fifth grade students at SDN Genuksari 01, and the study sample consisted of 52 students selected using a simple random selection procedure. This study used a Likert scale questionnaire to assess digital distraction and students' learning concentration. Data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, linearity testing, Spearman's rank correlation testing, and simple linear regression. The results show that digital distraction and students' learning concentration have a moderate influence. The correlation test findings revealed a coefficient value of -0.194 with a significance level greater than 0.05, indicating a very weak negative association between the two variables that can be ignored. The regression test results showed that digital distraction had no significant effect on students' learning concentration (p-value = 0.092, contribution = 5.6%). The research findings indicate that digital distraction is not the main factor affecting elementary school students' learning attention. Therefore, effective technology management and support for an appropriate learning environment are needed to keep students focused on learning.*

---

This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License



## Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak yang cukup besar pada bidang pendidikan, terutama dalam hal akses terhadap informasi dan sumber belajar. Pengenalan perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan internet telah membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses (Iryna, 2023). Namun, di balik keunggulan-keunggulan tersebut, muncul hambatan baru berupa *digital distraction*, yaitu kondisi di mana konsentrasi siswa terganggu akibat penggunaan perangkat digital untuk tujuan non-akademik (Flanigan & Kim, 2022; Martin et al., 2025; Wang, 2022). Fenomena ini menjadi perhatian dalam dunia pendidikan terutama di kalangan siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap pertumbuhan kognitif dan pengendalian diri yang lemah (Sari et al., 2024; Fathah et al., 2022).

Penggunaan perangkat digital oleh anak-anak meningkat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. *Common Sense Media* pada tahun 2020 mengemukakan bahwa lebih dari 53% anak usia dini memiliki akses ke perangkat digital, dengan sebagian besar menggunakannya untuk hiburan, seperti menonton film dan bermain *game*. Di Indonesia, tren ini terlihat dari meningkatnya penggunaan internet dan telepon seluler oleh anak-anak, dengan 35,57% mengakses internet dan 39,71% menggunakan ponsel (Adimaja, 2025). Meskipun teknologi dapat membantu pembelajaran dengan meningkatkan motivasi dan kreativitas (Adelia et al., 2025). Penggunaan perangkat digital secara berlebihan berpotensi mengganggu fokus dan konsentrasi belajar siswa serta memengaruhi prestasi akademik (Rahmawati et al., 2025; Hastuti & Yulianto, 2026).

Notifikasi, media sosial, dan aktivitas digital lainnya yang tidak terkait dengan pembelajaran seringkali menyebabkan *digital distraction*, mengganggu perhatian dan memori kerja siswa selama tugas pembelajaran (Lalahi et al., 2025; Perez-Juarez et al., 2023).

Secara teoritis, *digital distraction* dapat meningkatkan beban kognitif sekaligus menurunkan kemampuan siswa untuk memperoleh dan mempertahankan pengetahuan (Chen & Yan, 2016). Lebih lanjut, faktor-faktor seperti kurangnya pengawasan, kebiasaan penggunaan perangkat, dan lingkungan belajar berdampak pada tingkat konsentrasi siswa (Kamaruddin et al., 2023; OECD, 2024). Hasil wawancara dan observasi di SDN Genuksari 01 mengungkapkan bahwa, meskipun ada pembatasan penggunaan ponsel pintar di sekolah, siswa mudah teralihkannya, baik oleh interaksi sosial di kelas maupun kebiasaan penggunaan perangkat digital di luar sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa masalah konsentrasi dipengaruhi tidak hanya oleh penggunaan *gadget digital* secara langsung, tetapi juga oleh faktor motivasi belajar, lingkungan belajar, dan kontrol diri siswa.

Meskipun penelitian mengenai *digital distraction* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada siswa remaja, mahasiswa, atau konteks pembelajaran daring di jenjang pendidikan menengah dan perguruan tinggi. Penelitian pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya yang mengkaji hubungan antara *digital distraction* dan konsentrasi belajar dalam pembelajaran tatap muka di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian terdahulu menunjukkan temuan yang beragam, di mana beberapa penelitian menemukan pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan pengaruh yang lemah atau tidak signifikan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hubungan *digital distraction* dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Genuksari 01 dengan tujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar. Kajian ini penting dilakukan karena studi ini mengenai *digital distraction* pada siswa sekolah dasar masih terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran tatap muka di sekolah dasar negeri. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam memahami konsentrasi belajar siswa era digital.

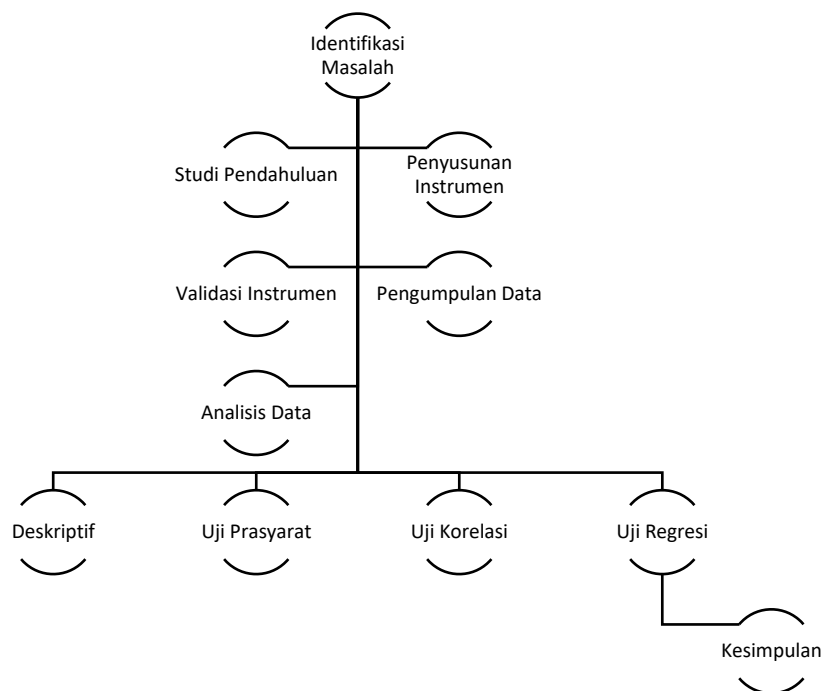
Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang meneliti hubungan dan pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar pada konteks pembelajaran langsung di sekolah dasar negeri. Studi ini juga menggunakan indikator *digital distraction* yang membahas faktor perilaku, kognitif, ketergantungan psikologis, dan konteks sosial, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih lengkap tentang gangguan digital pada anak-anak sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini mencakup pemeriksaan yang lebih mendalam tentang hubungan antara kedua variabel tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperluas studi empiris tentang *digital distraction* di tingkat sekolah dasar, yang masih terbatas dalam penelitian sebelumnya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengkaji hubungan antara *digital distraction* dan konsentrasi belajar siswa menggunakan analisis statistik. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengukuran numerik fenomena dan

pengujian hipotesis secara empiris, sehingga temuan penelitian dapat diterapkan pada populasi yang lebih besar (Creswell & Creswell, 2023; Sugiyono, 2023). Dengan metode ini memungkinkan peneliti untuk menilai kekuatan hubungan antar variabel secara terukur dan metodis. Desain penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*, yang menyelidiki hubungan sebab-akibat tanpa memperlakukan variabel yang diteliti. Variabel *digital distraction* dan konsentrasi belajar diamati dalam lingkungan alami tanpa manipulasi, sehingga sesuai untuk konteks pendidikan yang tidak memungkinkan intervensi langsung (Creswell & Creswell, 2023; Sugiyono, 2023). Desain *ex post facto* memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi hubungan nyata yang ada dalam lingkungan belajar siswa.

Metodologi penelitiannya dimulai dengan identifikasi masalah dan investigasi awal terhadap fenomena gangguan digital di kalangan anak-anak sekolah dasar. Selanjutnya, instrumen penelitian dibuat berdasarkan indikasi teoritis variabel penelitian, dan divalidasi menggunakan penilaian ahli. Setelah instrumen tersebut dinyatakan praktis, data dikumpulkan melalui kuesioner dari siswa kelas lima di SDN Genuksari 01. Untuk mendapatkan kesimpulan penelitian, data diperiksa menggunakan statistik deskriptif, uji analisis prasyarat, uji korelasi *Rank Spearman*, dan uji regresi linier sederhana.



**Bagan 1.** Alur Penelitian

Populasi penelitian mencakup dari seluruh 83 siswa kelas lima dari SDN Genuksari 01 Kota Semarang, yang dibagi menjadi tiga kelas. Sampel ini dipilih berdasarkan ciri-ciri perkembangan kognitif anak, yaitu pada tahap operasional konkret, di mana mereka mungkin menunjukkan konsentrasi saat belajar tetapi masih rentan terhadap *digital distraction*. Selain itu, penggunaan gadget digital yang beragam oleh siswa menjadikan mereka demografi yang tepat untuk mempelajari fenomena *digital distraction*. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*, untuk memastikan bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih. Sampel sebanyak 52 siswa dipilih dari seluruh populasi. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan keterwakilan data dan menghilangkan bias sampel, sehingga temuan penelitian menjadi lebih valid dan dapat diandalkan (Sugiyono, 2023).

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dengan skala Likert lima tingkat, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Instrumen ini dipilih karena efektif dalam mengumpulkan data dari sejumlah besar responden dan dapat secara statistik menilai sikap, persepsi, dan perilaku. Kuesioner disusun menggunakan indikator teoretis tentang *digital distraction* dan karakteristik konsentrasi belajar, kemudian disajikan langsung kepada siswa dengan dukungan guru untuk memastikan pemahaman responden. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup yang dirancang menggunakan indikator teoretis untuk setiap variabel penelitian.

Variabel *digital distraction* dibuat untuk memperhitungkan *behavioral cognitive*, *cognitive distraction*, ketergantungan psikologis, dan dampak kontekstual sosial. Sementara itu, variabel konsentrasi belajar dibuat menggunakan penanda perhatian berkelanjutan, perilaku berorientasi tugas, pemrosesan kognitif, ketekunan belajar, keterlibatan, dan pengaturan diri. Setiap indikator dibagi menjadi banyak pernyataan positif dan negatif untuk memperoleh data yang lebih objektif dan mengurangi kecenderungan responden untuk bereaksi secara monoton. Butir-butir instrumen disusun dalam beberapa tahap, termasuk pemilihan indikator berdasarkan studi teoretis, pembuatan kerangka instrumen, pembuatan pertanyaan pernyataan, dan penyesuaian bahasa dengan kekhasan anak-anak sekolah dasar. Instrumen tersebut menggunakan skala Likert lima poin dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Indikator	Nomor Item
Digital Distraction	<i>Behavioral distraction</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6
	<i>Cognitive distraction</i>	7, 8, 9, 10, 11, 12
	<i>Psychological dependence</i>	13, 14, 15, 16, 17, 18
	<i>Enviromental and social influence</i>	19, 20, 21, 22, 23, 24
Konsentrasi Belajar	Perhatian berkelanjutan	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Fokus pada tugas	7, 8, 9, 10, 11, 12
	Pemrosesan kognitif	13, 14, 15, 16, 17, 18
	Ketekunan belajar	19, 20, 21, 22, 23, 24
	Keterlibatan belajar	25, 26, 27, 28, 29, 30
	Pengendalian diri	31, 32, 33, 34, 35, 36

Validitas instrumen diuji menggunakan *expert judgment* oleh dua ahli di bidang pendidikan, yang mengevaluasi kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan penerapannya pada karakteristik siswa sekolah dasar. Semua item dianggap sesuai untuk digunakan karena memenuhi persyaratan validitas isi. Karena penelitian ini berfokus pada validasi konseptual dan bukan pengujian reliabilitas aktual, penerapan instrumen ditentukan semata-mata melalui penilaian ahli.

Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi *Rank Spearman* untuk mengetahui hubungan antar variabel, serta uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar. Analisis tersebut dilakukan untuk memperoleh kesimpulan objektif mengenai hubungan antara kedua variabel penelitian.

## Hasil Dan Pembahasan

Temuan studi ini memberikan tinjauan empiris menyeluruh tentang dinamika *digital distraction* dan konsentrasi belajar di kalangan siswa sekolah dasar dalam lingkungan pembelajaran yang semakin digital saat ini. Berdasarkan analisis data, kedua variable

menunjukkan kecenderungan berada dalam kategori sedang, yang menandakan bahwa *digital distraction* memang hadir terjadi dalam aktivitas belajar siswa tetapi tidak sampai pada tingkat ekstrem. Situasi ini menunjukkan bahwa siswa telah menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari mereka, tetapi keterlibatan ini belum berdampak signifikan pada proses pembelajaran. Temuan ini mendukung gagasan terdahulu bahwa *digital distraction* dalam lingkungan pendidikan seringkali bersifat situasional dan tidak selalu berdampak langsung pada penurunan prestasi belajar, khususnya bagi siswa yang masih berada di bawah pengawasan lingkungan sekolah (Martin et al., 2025).

Selain itu, kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat berdampak pada kondisi kognitif dan sosial emosional anak-anak sekolah dasar, sehingga mengubah perhatian dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Abidin et al., 2025). Penggunaan teknologi dalam pendidikan terutama bermanfaat bagi siswa jika ditangani dengan hati-hati dan strategis, menghindari gangguan yang dapat mengacaukan proses pembelajaran (Ulia et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital secara teoritis mampu mengubah konsentrasi belajar, efeknya tidak signifikan dalam penelitian ini karena teknologi digunakan masih dalam batas yang terkendali.

Secara deskriptif, variabel *digital distraction* memiliki nilai rata-rata 72,21 dan standar deviasi 8,120, yang menunjukkan bahwa tingkat *digital distraction* siswa bervariasi. Rentang nilai minimal 58 hingga 103 menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami gangguan dengan intensitas rendah, sedangkan yang lain mengalami gangguan dengan intensitas lebih tinggi. Variasi ini menunjukkan bahwa pengalaman siswa dengan teknologi digital tidak seragam, melainkan dipengaruhi oleh kebiasaan penggunaan perangkat, konteks keluarga, dan kontrol guru di sekolah. Sementara itu, variabel konsentrasi belajar memiliki rata-rata 113,58 dan standar deviasi 12,476, menunjukkan bahwa siswa dapat fokus dengan baik, tetapi masih terdapat variasi individual yang cukup besar. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi belajar adalah keterampilan kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai keadaan internal dan eksternal.

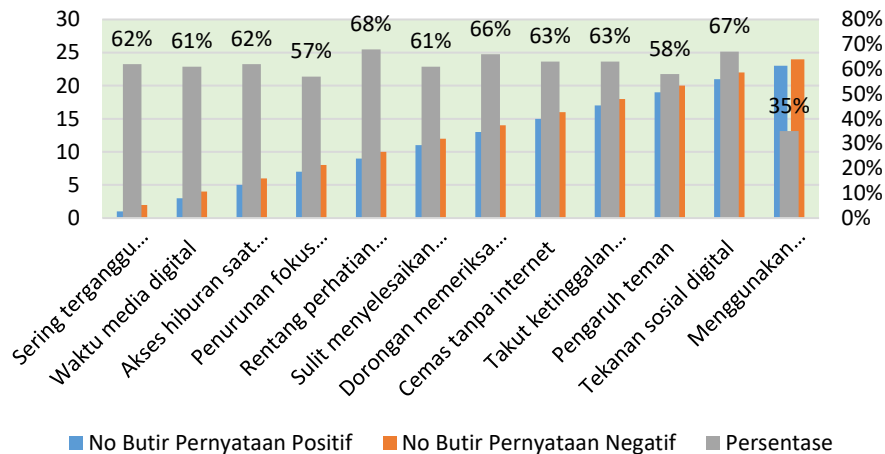
**Tabel 2.** Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Mean	Median	Modus	STD	Min	Max
Digital Distraction	72,21	70	65	8,120	58	103
Konsentrasi Belajar	113,58	114	110	12,476	74	143

Tabel 2. membandingkan kedua variabel dan menampilkan sifat statistik keduanya secara ringkas namun informatif. Skor konsentrasi belajar rata-rata cukup tinggi jika dibandingkan dengan *digital distraction*. Namun, variabel konsentrasi memiliki standar deviasi yang lebih besar, yang mengindikasikan bahwa kemampuan konsentrasi siswa sangat berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa, meskipun sebagian besar siswa dapat berkonsentrasi secara efektif, terdapat kelompok siswa tertentu yang mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran.

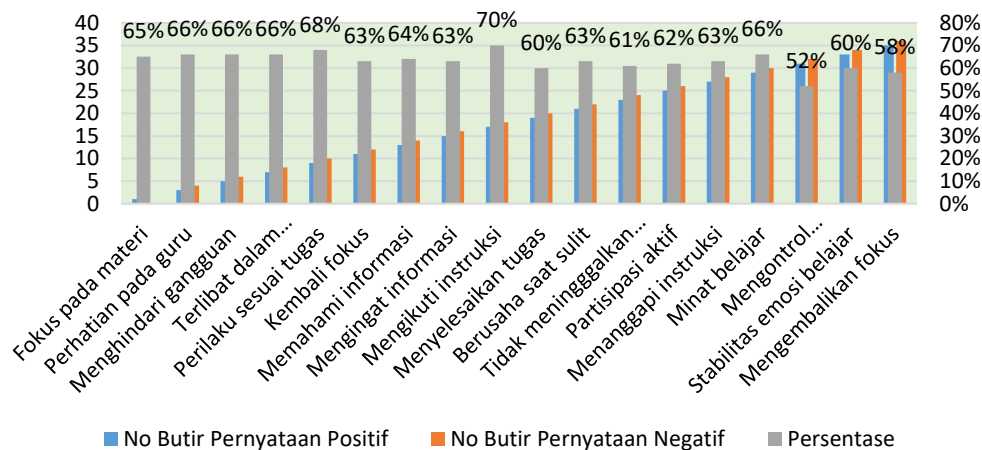
Menurut analisis indikator, *digital distraction* tergolong moderat, berkisar antara 57% hingga 68%. Indikator tertinggi adalah penurunan rentang perhatian, yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih cepat kehilangan fokus seiring berjalannya waktu. Sementara itu, indikator terendah adalah penurunan fokus akademis, yang menunjukkan bahwa *digital distraction* belum sepenuhnya memengaruhi pemahaman materi pelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa gangguan digital memiliki dampak yang lebih besar pada rentang perhatian daripada kualitas pemahaman. Temuan ini konsisten dengan Kesimpulan bahwa *digital distraction* memiliki dampak yang lebih besar pada rentang perhatian daripada hasil pembelajaran langsung (Kärki, 2024).



Grafik 1. Capaian Indikator Digital Distraction

Indikator pencapaian untuk variabel konsentrasi belajar berkisar antara 52% hingga 70%, yang dianggap moderat. Indikator tertinggi adalah kemampuan mengikuti instruksi, yang menunjukkan bahwa anak-anak masih dapat merespons instruksi guru secara efektif. Di sisi lain, kemampuan untuk menekan dorongan membuka perangkat digital mendapat peringkat terendah.

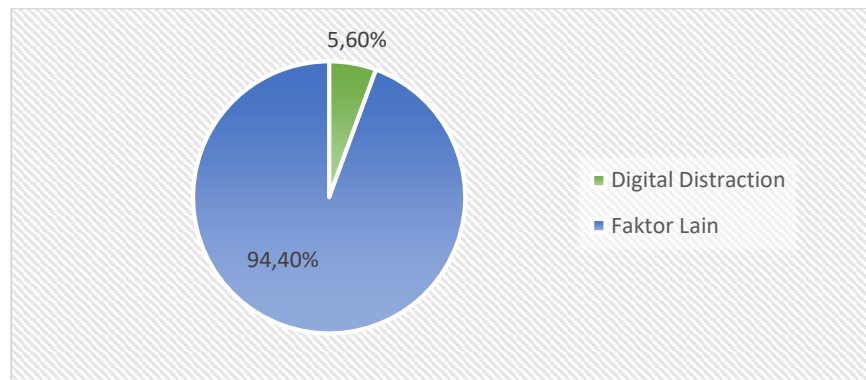


Grafik 2. Capaian Indikator Konsentrasi Belajar

Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kapasitas kognitif siswa dan kemampuan pengaturan diri. Dengan kata lain, siswa mampu berkonsentrasi tetapi kesulitan mengatur gangguan yang disebabkan oleh rangsangan digital. Situasi ini mendukung teori *self-regulation*, yang menyatakan bahwa pengendalian diri memainkan peran penting dalam menjaga perhatian saat belajar di era digital. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal, dan hubungan antar variabel bersifat non-linear. Kondisi ini menunjukkan bahwa hubungan antara *digital distraction* dan konsentrasi belajar bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Ketidakteraturan data juga mencerminkan beragam perilaku siswa saat menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan dengan teknik non-parametrik, yang lebih sesuai untuk menggambarkan situasi data yang kompleks. Temuan ini menunjukkan bahwa, dalam konteks pendidikan dasar, hubungan antara teknologi dan proses kognitif anak tidak dapat dikarakterisasi oleh satu model linier tunggal.

Hasil uji korelasi Rank Spearman menghasilkan nilai koefisien  $-0,194$  dengan tingkat signifikansi  $0,168$  ( $p > 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa hubungan antara *digital*

*digital distraction* dan konsentrasi belajar bersifat negatif, sangat lemah, dan tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan *digital distraction* dikaitkan dengan penurunan konsentrasi, meskipun hubungannya tidak cukup kuat untuk signifikan secara statistik. Analisis regresi menghasilkan persamaan  $Y = 139,805 - 0,363X$ , dengan nilai  $R^2$  sebesar 0,056. Artinya, bahwa *digital distraction* hanya memberikan kontribusi sebesar 5,6% terhadap konsentrasi belajar.



**Grafik 3.** Kontribusi Digital Distraction terhadap Konsentrasi Belajar

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar perubahan dalam konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti motivasi, lingkungan belajar, dan metode belajar. Secara keseluruhan, temuan studi ini menunjukkan bahwa *digital distraction* bukanlah faktor utama yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, meskipun terdapat kecenderungan asosiasi negatif. Data ini menunjukkan bahwa anak-anak masih dapat mengelola *digital distraction* sampai batas tertentu, berkat kebijakan sekolah seperti pembatasan penggunaan smartphone. Selain itu, faktor internal seperti motivasi, minat belajar, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran lebih penting dalam membentuk konsentrasi belajar.

Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa dampak teknologi terhadap konsentrasi sebagian besar bergantung pada konteks penggunaan dan hukum lingkungan (Leonhardt et al., 2025). Dengan demikian, sekadar membatasi penggunaan teknologi saja tidak cukup untuk meningkatkan konsentrasi belajar tetapi juga perlu strategi pembelajaran yang menarik, membangun pengendalian diri siswa, dan lingkungan belajar yang kondusif dan terstruktur harus digunakan secara bersamaan.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa *digital distraction* memiliki hubungan negatif dengan konsentrasi belajar siswa kelas lima di SDN Genuksari 01, namun hubungannya sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik. Hasil uji korelasi peringkat Spearman menunjukkan nilai koefisien korelasi  $-0,194$  dengan nilai signifikansi  $0,168$  ( $p > 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa seiring meningkatnya tingkat *digital distraction*, konsentrasi belajar siswa menurun, meskipun hubungannya sangat lemah. Uji regresi linear sederhana juga mengungkapkan bahwa *digital distraction* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa, dengan tingkat signifikansi  $0,092$  ( $p > 0,05$ ) dan kontribusi pengaruh sebesar 5,6% ( $R$  Square = 0,056). Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tingkat rata-rata *digital distraction* siswa adalah 72,21, dan konsentrasi belajar mereka adalah 113,58, keduanya tergolong sedang. Data ini menunjukkan bahwa *digital distraction* berdampak pada konsentrasi belajar siswa, tetapi faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, metode belajar, dan pengendalian diri siswa juga berpengaruh. Studi ini menggunakan sampel dari satu sekolah dasar dan

menggunakan instrumen kuesioner untuk meneliti pandangan siswa saja. Oleh karena itu, penelitian di masa mendatang harus mencakup ukuran sampel yang lebih besar, menggunakan pendekatan yang lebih mendalam, dan meneliti aspek lain yang mungkin memengaruhi konsentrasi belajar siswa di era digital.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa digital *distraction* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa sehingga guru perlu mengelola penggunaan gawai dalam pembelajaran. Keterbatasan penelitian ini terletak pada subjek yang hanya siswa kelas V di satu sekolah sehingga generalisasi terbatas. Saran penelitian selanjutnya adalah memperluas sampel pada beberapa sekolah, menambah variabel lain seperti motivasi belajar, serta menggunakan metode eksperimen atau longitudinal untuk memperoleh gambaran hubungan yang lebih mendalam dan akurat mengenai dampak distraksi digital terhadap proses belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Abidin, Z., Kusmaryono, I., & Ulia, N. (2025). Literatur Review : Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Adaptif dan Dampaknya terhadap Sosial-Emosional Siswa Sekolah Dasar Literature Review : Artificial Intelligence in Adaptive Learning and Its Impact on the Socio-Emotional Development of Elementary Sc. *EDUKASI TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6, 100–108.  
<https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.510>
- Adelia, C., Adrias, A., & Putri Zulkarnaini, A. (2025). Pengaruh Media Sosial terhadap Pola Pikir Anak Usia SD. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 195–200. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1946>
- Chen, Q., & Yan, Z. (2016). Erratum: Corrigendum to “Does multitasking with mobile phones affect learning? A review.” *Computers in Human Behavior*, 64, 938.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.023>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (6th ed.).
- Fathah, K., Suhartono, S., & Chamdani, M. (2022). The effect of screen time on learning achievement to fifth grade students of public elementary schools in Kebumen Sub-District in academic year of 2021/2022. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i3.61578>
- Flanigan, A. E., & Kim, J. H. (2022). Digital Distractions in the College  
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9243-4>
- Hastuti, L., & Yulianto, S. (2026). Pengembangan Media Lapbook Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 513–527.  
<https://doi.org/10.30605/cjpe.v9i2>
- Husein, A., Yusron, A., Arianto, A., Atika, A., & Sari, N. (2026). Kesiapan belajar siswa sekolah dasar melalui implementasi kegiatan pra-pembelajaran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 339–351.  
<https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8266>
- Iryna, S. (2023). Fundamental Concepts and Methods for Integrating Digital Educational Technologies in the Learning Process. *European Science*, sge18-02, 6–31.  
<https://doi.org/10.30890/2709-2313.2023-18-02-022>

- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2944>
- Kärki, K. (2024). Digital Distraction, Attention Regulation, and Inequality. *Philosophy and Technology*, 37(1), 1–21. <https://doi.org/10.1007/s13347-024-00698-z>
- Lalahi, A., Fitri, S., Putri, F. T., & Sari, S. G. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1).  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36299>
- Leonhardt, C., Danielsen, D., & Andersen, S. (2025). Associations between screen use, learning and concentration among children and young people in western countries: a scoping review. *Children and Youth Services Review*, 177, 108508.  
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2025.108508>
- Martin, F., Long, S., Haywood, K., & Xie, K. (2025). Digital distractions in education: a systematic review of research on causes, consequences and prevention strategies. *Educational Technology Research and Development*, 0123456789.  
<https://doi.org/10.1007/s11423-025-10550-6>
- OECD. (2024). PISA 2022 Results (Volume II): Learning During and from Disruption.  
<https://doi.org/10.1787/a97db61c-en>
- Perez-Juarez, M. A., Gonzalez-Ortega, D., & Aguiar-Perez, J. M. A.-P. (2023). Digital Distractions from the Point of View of Higher Education Students. *Sustainability (Switzerland)*, 15(7). <https://doi.org/10.3390/su15076044>
- Rahmawati, Y., Nafa Lutfiah, Y., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 229. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1270>
- Sari, W., Dewi, R., Pamungkas, R. A., & Novardian, N. (2024). Korelasi durasi dan frekuensi screen time terhadap status perkembangan anak usia prasekolah. *PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(3), 7304–7309.  
<https://doi.org/10.31004/prepotif.v8i3.38338>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)
- Ulia, N., Kusumadewi, R. F., & Hariyono, M. (2025). Media pembelajaran inovatif berbasis internet untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(10), 468–479.  
<https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i2.23564>
- Wang, C. (2022). Comprehensively Summarizing What Distracts Students from Online Learning: A Literature Review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/1483531>