

Hubungan Durasi dan Jenis Konten Screen Time dengan Konsentrasi Belajar pada Remaja Sekolah Menengah Pertama di Sekolah Kalam Kudus 1 Medan

Harshan Charukesh Thirunyanam*, Qori Fadillah, Cut Elvira Novita

PUI Phyto Degenerative dan Lifestyle Medicine, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

Email: harshan.thirunyanam@gmail.com*, qorifadillah@gmail.com,

cutelviranovita@gmail.com

Keywords:

Screen time; Learning concentration; Adolescents; Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ); Global School-based Student Health Survey (GSHS).



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

Copyright © 2026 by Author.
Published by Riviera Publishing

Kata Kunci:

Screen time; Konsentrasi belajar; Remaja; Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ); Global School-based Student Health Survey (GSHS).

Abstract

Gadget use has increased every year, both globally and in Indonesia. In the digital era, gadgets have become an inseparable part of daily life. Nevertheless, their use may have both positive and negative effects on adolescents' learning concentration. This study aimed to analyze the relationship between the duration and type of screen time content and concentration ability among junior high school adolescents. This study employed a cross-sectional design and was conducted among seventh- and eighth-grade students at SMP Kalam Kudus 1 Medan, Medan City. The study population consisted of 121 students, using a total sampling technique. A total of 118 students participated in the study and were included in the analysis. The Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) was used to assess concentration, while the Global School-Based Student Health Survey (GSHS) was used to assess the duration and type of screen time content. Bivariate analysis was performed using Pearson's Chi-square test and Fisher's Exact Test, while multivariate analysis was performed using binary logistic regression. The results showed no significant association between screen time duration and learning concentration ($p=0.621$; Cramer's $V=0.090$). The type of screen time content also showed no significant association with learning concentration based on Fisher's Exact Test ($p=0.901$; Cramer's $V=0.052$). Binary logistic regression analysis showed that screen time duration and type of content, when analyzed simultaneously, were not significantly associated with learning concentration ($p=0.861$). It was concluded that the duration and type of screen time content, either separately or simultaneously, showed no statistically significant association with learning concentration among seventh- and eighth-grade students at SMP Kalam Kudus 1 Medan.

Abstrak

Penggunaan gadget mengalami peningkatan setiap tahun, baik secara global maupun di Indonesia. Pada era digital, gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, penggunaannya dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap konsentrasi belajar remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi dan jenis konten screen time dengan kemampuan konsentrasi pada remaja tingkat Sekolah Menengah Pertama. Desain penelitian ini adalah cross-sectional. Penelitian dilaksanakan di SMP Kalam Kudus 1 Medan kelas VII dan VIII, Kota Medan. Populasi penelitian terdiri dari 121 siswa dengan teknik total sampling. Sebanyak 118 siswa mengikuti penelitian dan dianalisis. Instrumen yang digunakan

adalah Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) untuk mengukur konsentrasi, serta Global School Based Student Health Survey (GSHS) untuk mengukur durasi dan jenis konten screen time. Analisis bivariat dilakukan menggunakan Pearson Chi-square dan Fisher's Exact Test, sedangkan analisis multivariat menggunakan regresi logistik biner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna antara durasi screen time dengan konsentrasi belajar ($p=0,621$; Cramer's $V=0,090$). Jenis konten screen time tidak menunjukkan hubungan yang bermakna dengan konsentrasi belajar berdasarkan Fisher's Exact Test ($p=0,901$; Cramer's $V=0,052$). Analisis regresi logistik biner menunjukkan bahwa durasi dan jenis konten screen time secara simultan tidak berhubungan secara bermakna dengan konsentrasi belajar ($p=0,861$). Disimpulkan bahwa durasi dan jenis konten screen time, baik secara terpisah maupun secara simultan tidak menunjukkan hubungan yang bermakna secara statistik dengan konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat sehingga *gadget* menjadi sarana yang tidak dapat terpisahkan (Febriani & Kurniawan, 2025; Hakim & Yulia, 2024; Julita & Purnasari, 2022; Ramadani et al., 2025; Ristika & Sulastri, 2026). Dikarenakan berbagai pekerjaan dan pembelajaran membutuhkan tingkat efisiensi dan aksesibilitas yang tinggi. Hal ini berdampak kepada peningkatan durasi screen time di dunia. Menurut *Data Reportal* (2022) yang berasal dari survei *Global Web Index* (GWI), rata rata penduduk berusia 16-64 di seluruh dunia menggunakan gadget sekitar 6 jam 58 menit per hari. Hal ini tentu menjadi kajian dalam keilmuan mengenai dampak luas penggunaan gadget terhadap kehidupan masyarakat terutama dalam bidang perkembangan kesehatan dan kognitif. (Data Reportal, 2022)

Ini juga menjadi permasalahan utama yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) oleh Badan Pusat Statistik (2023), prevalensi remaja usia 15-24 tahun yang menggunakan *gadget* mencapai 92,14%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh remaja di Indonesia mulai menggunakan *gadget* sejak sekolah menengah. Dengan penggunaan *gadget* yang begitu tinggi, remaja menjadi kelompok sasaran penelitian terhadap permasalahan screen time, termasuk kemungkinan gangguan pada konsentrasi belajar. (Badan Pusat Statistik, 2023)

Hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Adelantado-Renau et al. (2019) menunjukkan bahwa waktu nonton dan bermain game menjadi aktivitas paling negatif berdampak pada pembelajaran akademis. Hal ini menyebabkan banyak ahli pendidikan dan kesehatan masyarakat menghimbau untuk dilakukannya pemantauan dan juga pembatasan aktivitas ini untuk meningkatkan kinerja akademis anak. Hal tersebut sesuai dengan pembahasan yang ingin dikaji dalam penelitian ini yaitu pengaruh durasi dan jenis konten screen time terhadap konsentrasi yang memiliki relevansi terhadap kinerja akademik remaja seperti dilaporkan dalam literatur ilmiah (Adelantado-Renau et al., 2019)

Beberapa studi literatur terbaru juga menegaskan bahwa *screen time* memiliki dampak yang signifikan terhadap kinerja akademik remaja. (Muppalla et al., 2023) dalam literturnya mengatakan bahwa banyaknya waktu yang digunakan dalam melakukan berbagai tugas melalui gadget memiliki hubungan dengan fungsi eksekutif dan prestasi akademik yang buruk. Hasil ini dikuatkan oleh studi berskala besar di Tiongkok melalui *China Education Panel Survey* yang melibatkan 17.150 siswa SMP, bahwa aktivitas seperti membuka internet dan bermain game menurunkan performa akademik. *Screen time* menimbulkan masalah secara langsung

dan juga tidak langsung melalui durasi tidur, kesehatan mental, serta hubungan dengan teman sebaya dan orang tua. (Feng et al, 2025)

Berbagai penelitian Internasional maupun lokal secara jelas menunjukkan dampak negatif screen time terhadap perkembangan kognitif terutama dalam bidang kinerja akademik pada remaja (Damayanti et al., 2025; Faradianti, 2025; Saputri et al., 2026). Namun hingga saat ini, penelitian secara spesifik dan terkhusus pada masalah durasi dan jenis konten *screen time* terhadap kemampuan konsentrasi remaja SMP di Indonesia masih sangat terbatas. Padahal hal ini dapat menjadi kajian penting yang menunjukkan perbedaan durasi, jenis konten dalam kontribusinya terhadap konsentrasi remaja SMP. Kesenjangan penelitian ini yang menjadi dasar perlunya telaah lebih lanjut pada tingkat lokal, khususnya pada remaja SMP di Medan.

Berdasarkan uraian tersebut, durasi dan jenis konten *screen time* dapat memberikan kontribusi baik positif maupun negatif terhadap konsentrasi belajar remaja (Azka & Irvan, 2026; IHSAN, 2025; Salsabila et al., 2026; Saputra & Wicaksono, 2026). Namun, penelitian ini masih jarang dilakukan di Indonesia, terkhusus pada siswa remaja Sekolah Menengah Pertama. Maka dari itu, penelitian ini saya laksanakan secara lokal dan terkhusus pada SMP Kalam Kudus 1 Medan.

Berbagai penelitian Internasional telah membahas adanya hubungan signifikan *screen time* terhadap kinerja akademik dengan menelaah kemampuan kognitif dan konsentrasi belajar remaja. Namun, hal ini tidak dapat menjadi fundamental dikarenakan perbedaan kondisi sosial dan sistem pendidikan. Di Indonesia, juga telah menelaah hal yang serupa, namun secara spesifik mengelompokkan durasi dan jenis konten *screen time* masih sangat terbatas. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah durasi dan jenis konten *screen time* memiliki hubungan dengan kemampuan konsentrasi pada remaja SMP di Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar pada remaja SMP Kalam Kudus Medan. Studi ini dilakukan dengan metode cross-sectional dengan menggunakan instrument *GSHS* untuk mengukur *screentime* dan *SDQ* untuk mengukur konsentrasi. Populasi penelitian ini adalah 121 siswa dengan sistem *non-probability sampling* yakni *total sampling* agar menghasilkan data valid dan presis. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengaruh *screen time* dengan memperhatikan durasi dan juga jenis konten yang ditonton terhadap konsentrasi belajar remaja dalam berbagai jenjang pendidikan formal di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain studi *cross-sectional*. Data dikumpulkan dalam satu waktu untuk menganalisis hubungan durasi *screen time* dan jenis konten terhadap konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kristen Kalam Kudus 1 Medan.

Data yang Digunakan

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang dikerjakan oleh siswa kelas VII dan VIII SMP Kristen Kalam Kudus 1 Medan. Instrumen yang digunakan adalah:

- a. *Global School-based Student Health Survey (GSHS)* = memiliki fungsi untuk mengukur durasi dan jenis konten *screen time*.

- b. *Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)* = Khususnya subskala *hyperactivity/inattention*, memiliki fungsi untuk mengukur konsentrasi belajar (subskala *hyperactivity/inattention*)

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan metode survey kuesioner dengan menggunakan teknik *self-administered questionnaire*. Siswa akan didampingi oleh peneliti saat mengisi kuesioner atas izin kepala sekolah dan orang tua.

Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Kristen Kalam Kudus 1 Medan dari tingkat pertama sampai dengan tingkat kedua dari semua kelas tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 121 siswa.

Penentuan dan Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan jenis *total sampling*. Seluruh anggota populasi ditetapkan sebagai anggota populasi yang berjumlah 121 orang. Namun, pada saat pengumpulan data, 3 siswa tidak hadir dan tidak dapat mengikuti penelitian. Jumlah akhir responden penelitian yang dapat dianalisis berjumlah 118 siswa

Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian : hubungan durasi *screen time* dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar.

Lokasi penelitian : SMP Kristen Kalam Kudus 1 Medan.

Sumber dan Jenis Data

Data Primer : Didapatkan dari kuesioner yang diberikan dan diisi oleh responden (siswa SMP).

Data Sekunder: Didapatkan melalui literatur, jurnal nasional dan internasional, laporan resmi, dan dokumen sekolah.

Rancangan Analisis dan Uji Hipotesis

Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model yang menggambarkan hubungan antara dua variabel (durasi *screen time* dan jenis konten *screen time*). Terdapat juga faktor eksternal yang dapat mempengaruhi seperti waktu tidur dan kecemasan akademik yang tidak secara langsung dianalisis pada penelitian ini.

Teknik Pengolahan Data

Pengumpulan Data : Data primer diperoleh melalui pengisian lembaran kuesioner GSHS untuk mengukur durasi dan jenis konten *screen time* dan SDQ subskala *hyperactivity/inattention* untuk menilai konsentrasi belajar.

Pengkodean : Jawaban responden diberikan kode angka numerik sesuai kategori masing-masing variabel.

Entry Data : Data dikumpulkan dan diolah dalam aplikasi *IBM SPSS Statistics*.

Cleaning Data : Data diperiksa kelengkapan, konsistensi, dan validitas data. Sebanyak 118 responden memiliki data yang lengkap dan memenuhi syarat dilaksanakannya analisis.

Analisis Statistik :

Analisis Univariat : Distribusi frekuensi dan persentase tiap variabel.

Analisis Bivariat : Uji Chi-Square untuk mengetahui hubungan antara durasi *screen time* dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar.

Analisis Multivariat : Regresi logistik berganda yang berfungsi dalam mengetahui pengaruh gabungan kedua variabel independent pada konsentrasi belajar.

Operasional Variabel

Tabel 1 Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Instrumen	Skala
Durasi Screen Time	Total durasi penggunaan <i>gadget</i> per hari.	≤2 jam, 3-4 jam, ≥5 jam.	Kuesioner <i>GSHS</i>	Ordinal
Jenis Konten Screen Time	Aktivitas yang dilakukan saat <i>screen time</i> .	Edukatif, Hiburan Pasif, Hiburan Interaktif. Skor subskala <i>hyperactive/ Inattention</i>	Kuesioner <i>GSHS</i>	Nominal
Konsentrasi Belajar	Kemampuan focus saat belajar	yang kemudian dikategorikan menjadi 0-5 = konsentrasi baik ; 6-10 = konsentrasi buruk.	Kuesioner <i>SDQ</i>	Ordinal
Usia	Umur siswa saat melakukan penelitian	Usia (tahun)	Kuesioner	Rasio
Jenis Kelamin	Jenis Kelamin biologis siswa	Jenis Kelamin	Kuesioner	Nominal
Kelas	Tingkat kelas sekolah siswa saat penelitian	Tingkat Kelas	Kuesioner	Ordinal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada sekolah SMP Kalam Kudus 1 Medan terkhusus siswa kelas VII dan VIII. Populasi penelitian ini adalah 121 siswa dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Maka dari itu seluruh populasi siswa ditetapkan sebagai responden penelitian.

Pada saat pengambilan data, yang dilaksanakan pada tanggal 24 April 2026. Sebanyak 3 siswa tidak hadir dan tidak mengikuti dalam pengisian kuesioner. Dengan demikian, jumlah responden yang mengikuti dan mengerjakan kuesioner berjumlah 118 siswa. Tingkat partisipasi sebesar 97,5%.

Data penelitian diperoleh melalui pengisian kuesioner yang diberikan melalui kertas dan dilaksanakan saat itu juga. Kuesioner berisi pertanyaan mengenai durasi dan jenis konten *screen time* beserta subskala *hyperactivity/inattention* pada Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ). Data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan proses pengkodean, pemeriksaan kelengkapan, serta pengolahan menggunakan IBM SPSS Statistics.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian ini meliputi usia, jenis kelamin dan tingkatan kelas. Distribusi responden disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Responden

Karakteristik		
Usia	Frekuensi (n)	Persentase (%)
12 tahun	20	16.9
13 tahun	64	54.2
14 tahun	33	28.0
15 tahun	1	0.8
Total	118	100.0
Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-Laki	64	54.2
Perempuan	54	45.8
Total	118	100.0
Kelas	Frekuensi (n)	Persentase (%)
VII	51	43.2
VIII	67	56.8
Total	118	100.0

Berdasarkan Tabel 2, mayoritas responden berada pada kelompok usia 13 tahun yang berjumlah 64 responden (54.2%). Berdasarkan jenis kelamin, responden didominasi oleh laki-laki yang berjumlah 64 responden (54.2%). Berdasarkan tingkat kelas, sebagian besar responden adalah kelas VIII yang berjumlah 67 responden (56.8%).

Distribusi Variabel Penelitian

Variabel penelitian terdiri atas durasi *screen time*, jenis konten *screen time*, dan kategori konsentrasi belajar. Durasi *screen time* dikategorikan menjadi ≤ 2 jam, 3-4 jam, ≥ 5 jam per hari. Jenis konten *screen time* dibagi menjadi edukatif, hiburan pasif dan hiburan interaktif.

Distribusi durasi *screen time*

Tabel 3. Distribusi Durasi *Screen Time* Responden

Distribusi		
Durasi <i>screen time</i>	Frekuensi (n)	Persentase (%)
≤ 2 jam	12	10.2
3-4 jam	42	35.6
≥ 5 jam	64	54.2
Total	118	100.0

Berdasarkan Tabel 4.2, kategori durasi *screen time* yang paling banyak ditemukan adalah ≥ 5 jam, yaitu sebanyak 64 responden (54.2%). Sedangkan kategori yang paling sedikit adalah ≤ 2 jam, yaitu sebanyak 12 responden (10.2%).

Distribusi jenis konten *screen time*

Tabel 4. Distribusi Jenis Konten *Screen Time* Responden

Distribusi		
Jenis konten <i>screen time</i>	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Edukatif	5	4.2

Hiburan Pasif	56	47.5
Hiburan Interaktif	57	48.3
Total	118	100.0

Berdasarkan Tabel 4.3, kategori jenis konten *screen time*. Mayoritas responden memilih konten hiburan interaktif yang berjumlah 57 siswa (48.3%). Sementara itu, hanya 5 siswa yang melaporkan konten edukatif sebagai jenis konten *screen time* yang dominasi digunakan (4.2%).

Distribusi konsentrasi belajar

Tabel 5. Distribusi Kategori Konsentrasi Belajar Responden

Distribusi			
Konsentrasi Belajar		Frequency	Percent
Valid	Konsentrasi Baik	63	53.4
	Konsentrasi Buruk	55	46.6
	Total	118	100.0

Berdasarkan table 5, Sebanyak 63 responden (53.4%) memiliki konsentrasi belajar yang baik, sedangkan 55 (46.6%) responden memiliki konsentrasi belajar yang buruk. Dengan demikian, kategori konsentrasi belajar baik memiliki proporsi sedikit lebih besar dibandingkan dengan kategori konsentrasi belajar buruk.

Temuan dan Hasil Pengujian Kuantitatif

Hubungan Durasi Screen Time dengan Konsentrasi Belajar

Analisis hubungan durasi *screen time* dengan konsentrasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji Pearson Chi-square. Hasil pengujian disajikan seperti berikut.

Tabel 6. Distribusi Konsentrasi Belajar berdasarkan Durasi Screen Time

Durasi Screen Time	Konsentrasi Baik	Konsentrasi Buruk	Total
≤2 jam	8	4	12
3-4 jam	22	20	42
≥5 jam	33	31	64
Total	63	55	118

Tabel 7. Hubungan Durasi *Screen Time* dengan Konsentrasi Belajar

Chi-Square Tests			
Uji Statistik	Nilai	df	p
Pearson Chi-Square	0.953	2	0.621
Likelihood Ratio	0.974	2	0.614
Linear-by-Linear Association	0.573	1	0.449
Cramer's V	0.090	-	0.621

N of Valid Cases 118

Tidak terdapat sel dengan *expected count* ≤ 5 ; minimum *expected count* = 5,59.

Berdasarkan hasil uji Pearson Chi-square diperoleh p dengan nilai 0.621. Nilai p tersebut lebih besar dari 0.05. Hal ini menandakan tidak ditemukan hubungan secara statistik durasi *screen time* dengan konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII pada sekolah Kalam Kudus 1 Medan. Nilai Cramer's V 0.090 menunjukkan kekuatan hubungan antara keduanya sangat lemah.

Hasil pengujian menunjukkan tidak adanya sel dengan *expected count* kurang dari 5 dan nilai minimum *expected count*-nya adalah 5.59. Dengan demikian, penggunaan Uji Chi-square pada analisis ini telah terpenuhi.

Dengan demikian, pada analisis bivariat ini, tidak ditemukan hubungan yang bermakna secara statistik antara durasi *screen time* dengan kategori konsentrasi belajar.

Hubungan Jenis Konten Screen Time dengan Konsentrasi Belajar

Distribusi konsentrasi belajar berdasarkan jenis konten *screen time* disajikan dalam table berikut.

Tabel 8. Distribusi Konsentrasi Belajar berdasarkan Jenis Konten

Jenis Konten dengan Konsentrasi Belajar				
		kategori_konsentrasi		Total
		Konsentrasi Baik	Konsentrasi Buruk	
Jenis Konten	Edukatif	3 (60%)	2 (40%)	5 (100%)
	Hiburan Pasif	31 (55.4%)	25 (44.6%)	56 (100%)
	Hiburan Interaktif	29 (50.9%)	28 (49.1%)	57 (100%)
Total		63 (53.4%)	55 (46.6%)	118 (100%)

Berdasarkan Tabel 8, kelompok responden yang paling sering menggunakan konten edukatif, sebanyak tiga responden (60%) memiliki konsentrasi baik dan dua responden (40%) memiliki konsentrasi buruk. Pada kelompok hiburan pasif, terdapat sebanyak 31 responden (55.4%) memiliki konsentrasi baik dan sebanyak 25 responden (44.6%) memiliki konsentrasi buruk. Pada kelompok hiburan interaktif sebanyak 29 responden (50.9%) memiliki konsentrasi baik dan 28 (49.1%) memiliki konsentrasi yang buruk.

Proporsi konsentrasi belajar pada ketiga kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang besar. Namun, jumlah responden yang memilih konten edukatif sebagai penggunaan *screen time* jauh lebih sedikit dibandingkan dengan konten hiburan lainnya.

Tabel 9. Hasil Uji Hubungan Jenis Konten dengan Konsentrasi Belajar

Chi-Square Tests			
Uji Statistik	Nilai	df	p
Pearson Chi-Square	0.319	2	0.852

Fisher's Exact Test	0.400	-	0.901
Cramer's V	0.052	-	-
Terdapat 2 sel (33,3%) dengan expected count <5 dan nilai minimum <i>expected count</i> sebesar 2,33. Nilai p yang digunakan dalam penarikan kesimpulan adalah <i>Exact Sig. (2-sided)</i> dari Fisher's Exact Test.			

Hasil uji Pearson Chi-Square menunjukkan nilai p sebesar 0.852. Namun, hasil pemeriksaan asumsi menunjukkan bahwa terdapat 2 sel (33,3%) dengan *expected count* kurang dari 5 dan nilai minimum *expected count* sebesar 2,33. Kondisi ini menandakan pendekatan asimptomatik pada uji Pearson Chi-square tidak terpenuhi secara baik. Maka dari itu, Interpretasi hubungan antara jenis konten *screen time* dengan kategori konsentrasi belajar didasarkan pada Fisher's Exact Test dengan nilai *Exact Sig. (2-sided)* sebesar 0,901. Penggunaan metode berikut sesuai untuk table dengan frekuensi harapan kecil atau distribusi sel yang jarang.

Nilai p sebesar 0,901 lebih besar dari tingkat kemaknaan 0,05. Sehingga tidak ditemukan hubungan yang kuat secara statistik antara jenis konten *screen time* dengan kategori konsentrasi belajar pada responden penelitian ini. Nilai Cramer's V sebesar 0,052 menunjukkan kekuatan hubungan antara kedua variabel lemah.

Dengan demikian, jenis konten *screen time* tidak menunjukkan hubungan yang bermakna secara statistik dengan kategori konsentrasi belajar.

Analisis Multivariat Hubungan Durasi dan Jenis Konten Screen Time dengan Konsentrasi Belajar

Analisis multivariat dilakukan dengan menggunakan metode regresi logistik biner untuk menganalisis hubungan durasi dan jenis konten *screen time* secara bersamaan dengan kategori konsentrasi belajar. Pada analisis ini, kategori konsentrasi buruk ditetapkan sebagai *event* dengan kode 1 sedangkan kategori konsentrasi baik diberikan kode 0. Variabel durasi *screen time* dan jenis konten *screen time* dimasukkan kedalam model bersamaan dengan metode *Enter*. Kategori durasi *screen time* ≥ 5 jam ditetapkan sebagai kategori referensi. Kategori jenis konten *screen time* hiburan interaktif dijadikan sebagai kategori referensi.

Tabel 10. Hasil Analisis Regresi Logistik Biner Hubungan Durasi dan Jenis Konten *Screen Time* dengan Konsentrasi Belajar

Variabel	Adjusted OR (Exp B)	95% CI	p-value
Durasi <i>screen time</i>			0,626
≤ 2 jam vs ≥ 5 jam	0,527	0,143 – 1,937	0,335
3-4 jam vs ≥ 5 jam	0,944	0,431 – 2,070	0,886
Jenis konten <i>screen time</i>			0,850
Edukatif vs hiburan interaktif	0,721	0,110 – 4,735	0,733
Hiburan pasif vs hiburan interaktif	0,822	0,390 – 1,734	0,607
Keterangan: kategori referensi durasi <i>screen time</i> adalah ≥ 5 jam dan kategori referensi jenis konten <i>screen time</i> adalah hiburan interaktif. Outcome yang dimodelkan adalah kategori konsentrasi buruk.			

Hasil regresi logistik biner menunjukkan bahwa total durasi waktu layar tidak secara statistik signifikan terkait dengan tingkat konsentrasi belajar setelah memasukkan jenis konten

waktu layar ke dalam model bersama dengan total durasi waktu layar ($p=0,626$). Responden dengan durasi waktu layar ≤ 2 jam memiliki rasio odds yang disesuaikan (aOR) sebesar 0,527 dibandingkan dengan responden dengan durasi waktu layar ≥ 5 jam, dengan 95% CI 0,143–1,937 dan $p=0,335$. Sementara itu, responden dengan durasi waktu layar 3–4 jam memiliki aOR sebesar 0,944 (95% CI 0,431–2,070, $p=0,886$) dibandingkan dengan responden dengan durasi waktu layar ≥ 5 jam. Tidak ada hubungan yang signifikan secara statistik untuk kedua kategori tersebut karena nilai p lebih dari 0,05 dan interval kepercayaan berkisar dari 1.

Ketika jenis konten *screen time* dimasukkan ke dalam model bersama dengan durasi *screen time*, variabel tersebut tidak menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik dengan kategori konsentrasi belajar ($p=0,850$). Dibandingkan dengan responden yang dominan mengonsumsi konten hiburan interaktif, *adjusted odds ratio* (aOR) bagi responden yang mengonsumsi konten edukatif adalah 0,721 (IK 95%: 0,110–4,735; $p=0,733$), sedangkan aOR bagi responden yang mengonsumsi konten hiburan pasif adalah 0,822 (IK 95%: 0,390–1,734; $p=0,607$). Kedua perbandingan tersebut tidak menunjukkan signifikansi statistik. Interval kepercayaan untuk kategori konten edukatif tergolong cukup lebar, yang mengindikasikan adanya ketidakpastian lebih besar dalam estimasi untuk kategori tersebut.

Uji Omnibus terhadap koefisien model menunjukkan nilai Chi-square sebesar 1,300 dengan 4 derajat kebebasan dan nilai p sebesar 0,861. Hasil ini mengindikasikan bahwa model yang menyertakan durasi waktu layar dan jenis konten secara bersama-sama tidak menghasilkan peningkatan kecocokan model yang signifikan secara statistik dibandingkan dengan model yang hanya memuat konstanta.

Berdasarkan Ringkasan Model (Model Summary), nilai -2 Log Likelihood tercatat sebesar 161,740, sedangkan nilai Cox & Snell R Square adalah 0,011 dan Nagelkerke R Square adalah 0,015. Model yang melibatkan durasi waktu layar dan jenis konten memiliki kemampuan yang sangat rendah dalam menjelaskan variasi kategori konsentrasi belajar responden penelitian. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya nilai Nagelkerke R Square.

Uji Hosmer dan Lemeshow menghasilkan nilai Chi-square sebesar 1,202 dengan 4 derajat kebebasan dan nilai p sebesar 0,878. Nilai $p > 0,05$ menunjukkan tidak adanya bukti ketidaksesuaian (*lack of fit*) antara model regresi logistik dan data yang diamati.

Model tersebut mengklasifikasi kategori "konsentrasi baik" dengan tingkat ketepatan 77,8% dan kategori "konsentrasi buruk" sebesar 25,5%, sehingga menghasilkan akurasi klasifikasi keseluruhan sebesar 53,4%, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel klasifikasi. Tingkat akurasi keseluruhan ini sama dengan model awal sebelum penambahan variabel prediktor, yang mengindikasikan bahwa penambahan variabel durasi waktu layar (*screen time*) dan jenis konten tidak meningkatkan akurasi klasifikasi keseluruhan untuk data dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, hasil analisis regresi logistik biner menunjukkan bahwa durasi dan jenis konten *screen time* secara simultan tidak berhubungan secara bermakna dengan kategori konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kristen Kalam Kudus 1 Medan ($p=0,861$). Secara parsial, baik durasi *screen time* maupun jenis konten *screen time* juga tidak menunjukkan hubungan yang bermakna setelah kedua variabel dianalisis secara bersama-sama. Dengan demikian, hasil analisis multivariat dalam penelitian ini tidak memberikan bukti statistik yang mendukung hipotesis alternatif mengenai adanya hubungan simultan antara durasi dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar.

Hubungan Durasi Screen Time dengan Konsentrasi Belajar

Secara statistik, hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan yang bermakna antara durasi *screen time* dengan konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan. Uji Pearson Chi-square menghasilkan nilai p sebesar 0,621 ($p > 0,05$). Didapatkan nilai 0,090 pada saat dilakukan uji Cramer's V yang menunjukkan keeratan hubungan sangat lemah. Hasil ini membuktikan bahwa perbedaan durasi *screen time* pada responden tidak memiliki kaitan dengan kategori konsentrasi belajar yang bermakna.

Secara statistik, sebagian besar responden memilih durasi *screen time* ≥ 5 jam per hari, yaitu sebesar 64 responden (54,2%). Sebanyak 42 responden (35,6%) memilih durasi *screen time* 3-4 jam per hari dan diikuti oleh ≤ 2 jam per hari sebanyak 12 responden (10,2%). Walaupun banyak responden memilih durasi *screen time* ≥ 5 jam per hari, kondisi tersebut tidak menunjukkan hubungan signifikan dengan kategori konsentrasi belajar. Dengan demikian, durasi penggunaan layar yang tinggi pada penelitian ini tidak secara langsung diikuti oleh konsentrasi belajar yang buruk.

Temuan ini memiliki kesesuaian terbatas dengan meta-analisis Adelantado-Renau et al. (2019), yang memaparkan bahwa jenis konten tertentu seperti menonton televisi maupun bermain game memiliki hubungan yang lebih konsisten dibandingkan dengan durasi penggunaan layar dengan prestasi akademik siswa. Namun, hasil tersebut tidak dapat dibandingkan secara langsung dikarenakan penelitian Adelantado-Renau et al. menilai prestasi akademik siswa sedangkan dalam penelitian ini lebih ditujukan dalam menilai kategori konsentrasi belajar siswa.

Namun temuan dalam penelitian ini bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dipaparkan oleh beberapa penelitian seperti Madigan et al. (2019), Lakicevic et al. (2025), dan Shalash et al. (2024) yang melaporkan hubungan paparan layar yang tinggi berdampak pada perkembangan kognitif atau perhatian yang lebih buruk. Perbedaan hasil tersebut dapat terjadi dikarenakan perbedaan karakteristik populasi, usia responden, definisi paparan, instrument pengukuran yang digunakan, serta luaran yang dinilai. Maka dari itu, penelitian ini tidak meniadakan atau membantah argumen dan hasil penelitian sebelumnya, namun menunjukkan bahwa hubungan tersebut tidak ditemukan secara bermakna pada sampel dan metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini.

Pengukuran durasi *screen time* dalam penelitian ini dikategorikan menjadi ≤ 2 jam, 3-4 jam, dan ≥ 5 jam per hari tanpa memberikan variasi lebih rinci dalam setiap kelompok. Selain itu, durasi penggunaan layar tidak sepenuhnya menggambarkan tujuan penggunaan dan pola aktivitas yang dilakukan selama menggunakan perangkat. Faktor-faktor tersebut tidak dianalisis sebagai bagian dari variabel durasi sehingga pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar tidak dapat ditentukan dalam penelitian ini.

Hasil analisis multivariat juga mendukung hasil temuan analisis bivariat. Regresi logistik biner menunjukkan bahwa durasi *screen time* tidak berhubungan signifikan dengan konsentrasi belajar setelah dianalisis bersama dengan jenis konten ($p = 0,626$). Oleh karena itu, belum terdapat bukti statistik adanya hubungan antara durasi *screen time* dan konsentrasi belajar siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan.

Hubungan Jenis Konten Screen Time dengan Konsentrasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan yang bermakna secara statistik antara jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan. Analisis Fisher's Exact Test diperoleh nilai p sebesar 0,901 ($p < 0,05$). Nilai Cramer's V sebesar 0,052 yang berarti keeratan hubungan antara kedua variabel sangat lemah.

Proporsi konsentrasi belajar baik tertinggi ditemukan pada responden yang memilih jenis konten edukatif sebesar 60,0%, diikuti oleh hiburan pasif sebesar 55,4% dan hiburan interaktif sebesar 50,9%. Meskipun terdapat perbedaan proporsi antarkategori, namun hasil analisis menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak bermakna. Dengan demikian, pada responden penelitian ini, jenis konten *screen time* yang dominan digunakan tidak memberikan hubungan yang kuat terhadap kategori konsentrasi belajar.

Temuan ini memiliki hasil yang berbeda dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa jenis konten penggunaan layar dapat berkaitan dengan kemampuan kognitif dan belajar. Adelantado-Renau et al. (2019) melaporkan bahwa aktivitas seperti menonton televisi dan bermain game memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap prestasi akademik dibandingkan dengan durasi penggunaan layar. Susanti et al. (2024) juga melaporkan adanya keterkaitan penggunaan gadget dengan fungsi non-edukatif dengan konsentrasi belajar. Sedangkan Todeti & Yellamelli (2024) menunjukkan perbedaan dampak kognitif berdasarkan jenis konten yang digunakan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis konten *screen time* tidak menunjukkan perbedaan konsentrasi belajar yang bermakna pada siswa SMP Kalam Kudus 1 Medan. Temuan ini juga konsisten dengan analisis multivariat yang dilakukan, dimana ketika jenis konten dan durasi *screen time* dianalisis secara bersamaan dengan menggunakan metode regresi logistik biner, jenis konten tetap tidak memberikan hubungan yang signifikan terhadap konsentrasi belajar ($p=0,850$). Dengan demikian, penelitian ini belum menemukan bukti secara statistik bahwa jenis konten *screen time* memiliki hubungan dengan kategori konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan.

Hubungan Durasi dan Jenis Konten Screen Time dengan Konsentrasi Belajar

Hasil analisis multivariat menggunakan regresi logistic biner menunjukkan bahwa durasi dan jenis konten *screen time* secara bersamaan tidak memberikan hubungan yang kuat terhadap konsentrasi belajar. Hal ini diketahui melalui hasil *Omnibus Tests of Model Coefficients* yang menunjukkan nilai p sebesar 0,861 ($p>0,05$). Ini berarti penambahan kedua variabel tersebut dilakukan bersamaan tidak memberikan hubungan yang signifikan terhadap konsentrasi belajar.

Secara parsial keduanya tetap tidak menunjukkan adanya hubungan terhadap konsentrasi belajar. Dimana ditemukan pada durasi konten *screen time* ketika dianalisis bersama dengan jenis konten *screen time* mendapat nilai p sebesar 0,626. Begitu pula, jenis konten *screen time* tidak menunjukkan hubungan yang bermakna dengan nilai p sebesar 0,850. Hal ini konsisten dengan analisis bivariat yang telah dilakukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan tiap variabel terhadap konsentrasi belajar.

Nilai Nagelkerke R Square sebesar 0,015 menandakan bahwa kontribusi model durasi dan jenis konten *screen time* terhadap variasi kategori konsentrasi belajar pada responden relatif kecil. *Hosmer and Lemeshow Test* menghasilkan nilai p sebesar 0,878 ($p>0,05$) menunjukkan tidak ditemukan bukti ketidaksesuaian model regresi logistic dengan data penelitian.

Secara keseluruhan, dari hasil analisis penelitian ini baik secara bivariat maupun multivariat belum ditemukan hubungan antara durasi dan jenis konten *screen time* dengan kategori konsentrasi belajar yang bermakna. Maka dari itu, hipotesis alternatif yang mengatakan adanya hubungan antara durasi dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar tidak didukung dalam hasil analisis statistik pada penelitian ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan ruang lingkup. Desain penelitian *cross-sectional* yang digunakan menggambarkan hubungan antarvariabel pada satu periode pengamatan. Hal ini membuat penelitian berfokus pada identifikasi hubungan statistik antara durasi dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan. Hasil penelitian menggambarkan karakteristik populasi pada lingkup tersebut. Sehingga, penerapan hasil pada populasi remaja di lingkup yang berbeda perlu memperhatikan kesesuaian karakteristik.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh responden. Jawaban responden dalam kuesioner tersebut berdasar pada aktivitas dan pola yang dilakukan responden sehari-hari. Metode penelitian ini memungkinkan pengumpulan data dapat dilakukan secara langsung bersamaan dengan seluruh responden penelitian.

Dengan batasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan bukti empiris mengenai durasi dan jenis konten *screen time* dengan kategori konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara durasi dan jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII SMP Kalam Kudus 1 Medan. Dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa: 1) Secara statistik tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi *screen time* dengan konsentrasi belajar. Hasil uji Pearson Chi-square menunjukkan nilai $p=0,621$ dengan nilai Cramer's $V=0,090$. 2) Jenis konten *screen time* dengan konsentrasi belajar secara statistik tidak ditemukan adanya hubungan yang bermakna. Hasil Fisher's Exact Test mendapatkan nilai p sebesar $0,901$ dan nilai Cramer's V sebesar $0,052$. 3) Hasil analisis regresi logistik biner menunjukkan bahwa durasi dan jenis konten *screen time* secara bersamaan tidak memiliki hubungan yang bermakna dengan kategori konsentrasi belajar. Yang diketahui melalui nilai *Omnibus Tests of Model Coefficients* p sebesar $0,861$. Dan juga secara independent, durasi *screen time* memiliki nilai ($p=0,626$) dan jenis konten *screen time* ($p=0,850$) juga tetap tidak memberikan hubungan yang bermakna setelah dianalisis bersamaan.

Secara keseluruhan, penelitian ini baik secara bivariat maupun multivariat tidak menunjukkan hubungan yang bermakna secara statistik pada siswa kelas VII dan VIII di SMP Kalam Kudus 1 Medan.

PENDANAAN

Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi lainnya.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Seluruh penulis berkontribusi dalam penyusunan artikel ini. Penulis 1 (Harshan Charukesh Thirunyanam) berperan dalam konseptualisasi penelitian, berperan dalam pengumpulan dan analisis data, berperan dalam interpretasi hasil dan penyusunan naskah, sedangkan penulis lainnya berkontribusi dalam peninjauan, penyuntingan, dan persetujuan akhir naskah.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa tidak menggunakan kecerdasan artifisial generatif dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Caverro-Redondo, I., Beltran-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among children and adolescents. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1058. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>
- Azka, M. F., & Irvan, M. F. (2026). Hubungan durasi screen time, konsentrasi siswa, dan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD. *Paedagogie*, 21(1), 1545–1558.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2023: Proporsi individu yang memiliki telepon genggam menurut kelompok umur*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>
- Damayanti, I., Rugaiyah, R., Rahmawati, D., Takdir, M., & Mayasari, L. I. (2025). Faktor dan tren publikasi kinerja akademik: Analisis bibliometric berbasis data Scopus (2024–2025). *Proceeding of Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 3(1), 334–342.
- Faradianti, E. (2025). Dampak durasi screen time terhadap kualitas tidur pada anak sekolah dasar: Studi kasus di Gorontalo. *Journal of Medical Health*, 2(1), 1–11.
- Febriani, N., & Kurniawan, F. A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi Alpha di era digital. *Journal of Smart Education and Learning*, 2(2), 93–102.
- Feng, X., Ren, S., & Shi, P. (2025). The relationship and mechanism of screen time and academic performance among adolescents: An empirical study based on CEPS. *Frontiers in Public Health*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1533327>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Ihsan, N. T. Z. (2025). *Hubungan screen time dengan konsentrasi belajar dan status gizi pada remaja di SMA Negeri 20 Gowa = The association of screen time with learning concentration and nutritional status among adolescents at Senior High School 20 Gowa* [Karya ilmiah, Universitas Hasanuddin].
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)*, 2(2), 227–239.
- Lakicevic, N., Manojlovic, M., Chichinina, E., Drid, P., & Zinchenko, Y. (2025). Screen time exposure and executive functions in preschool children. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-024-79290-6>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Ramadani, A. S., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Anak SD di era digital: Antara peluang belajar dan ancaman gadget. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(2), 2770–2777.

- Ristika, M., & Sulastri, Y. (2026). Dampak intensitas penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis dan literasi peserta didik pada era digital. *Jurnal Ilmu Sosial, Ekonomi dan Pendidikan*, 2(3), 61–73.
- Salsabila, S., Putri, R. H., & Aulia, N. R. (2026). Dampak paparan screen time berlebih terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. *Pendidiken: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 1–11.
- Saputra, M. A., & Wicaksono, A. (2026). Analisis komparatif-korelasional durasi screen time dengan kebugaran fisik, kualitas tidur, dan prestasi akademik siswa SMA. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 7(1), 90–97.
- Saputri, R. E., Muthia, R. N., Fauziah, N., & Rahman, K. A. (2026). *Pengaruh media dan teknologi terhadap perkembangan kognitif anak*. Penerbit KBM Indonesia.
- Shalash, R. J., Arumugam, A., Qadah, R. M., & Al-Sharman, A. (2024). Night screen time is associated with cognitive function in healthy young adults: A cross-sectional study. *Journal of Multidisciplinary Healthcare*, 17, 2093–2104. <https://doi.org/10.2147/JMDH.S462458>
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Teknologi dan Kesehatan*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Todeti, P., & Yellamelli, P. (2024). Exploring the effects of screen time on cognitive development in children under five years: A critical analysis. *International Journal of Academic Medicine and Pharmacy*. <https://doi.org/10.47009/jamp.2024.6.6.121>