

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di MAS Islamiyah Sunggal

Hasyim Basid^{1*)}, Rizka Amanda Putri²⁾, Dara Avira³⁾, Abdul Fattah Nasution⁴⁾

^{1,2,3,4)} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Deli Serdang

^{*)} Email corresponding author: hasyimsiagian98@gmail.com

Submitted: 23/12/2025 Accepted: 29/12/2025 Published: 31/12/2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di MAS Islamiyah Sunggal. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner pada 50 responden siswa. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Cronbach's Alpha yang tinggi untuk variabel X (0,844-0,870) dan variabel Y (0,878-0,899). Uji normalitas Shapiro-Wilk mengindikasikan data variabel Y tidak berdistribusi normal ($p=0,020$). Analisis korelasi Spearman's Rho menunjukkan tidak ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar ($\rho=-0,046$; $p=0,810$). Hasil uji regresi linear sederhana juga mengonfirmasi ketidaksignifikan pengaruh tersebut ($F=0,263$; $p=0,612$) dengan nilai R Square sebesar 0,009. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Disarankan untuk memperhatikan konteks dan kualitas penggunaan gadget, bukan sekadar intensitasnya.

Kata Kunci: Gadget, Konsentrasi Belajar, Pengaruh, Siswa SMA

Abstract

This study aims to analyze the effect of gadget use on students' learning concentration at MAS Islamiyah Sunggal. The research method used was associative quantitative with data collection through questionnaires from 50 student respondents. The instrument reliability test results showed high Cronbach's Alpha values for variable X (0.844-0.870) and variable Y (0.878-0.899). The Shapiro-Wilk normality test indicated that variable Y data was not normally distributed ($p=0.020$). Spearman's Rho correlation analysis showed no significant relationship between gadget use and learning concentration ($\rho=-0.046$; $p=0.810$). The simple linear regression test also confirmed the insignificance of this effect ($F=0.263$; $p=0.612$) with an R Square value of 0.009. The conclusion of this study is that gadget use does not significantly affect students' learning concentration. It is suggested to pay attention to the context and quality of gadget use, not merely its intensity.

Keywords: Gadget, Learning Concentration, Influence, High School Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi tidak hanya memengaruhi cara manusia berkomunikasi, tetapi juga mengubah pola belajar, sumber belajar, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman dan karakteristik generasi digital saat ini (Rusman, 2017). Salah satu bentuk nyata dari perkembangan teknologi tersebut adalah meningkatnya penggunaan gadget di kalangan remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Gadget seperti smartphone, laptop, dan tablet kini menjadi perangkat yang hampir selalu dimiliki dan digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan gadget memberikan kemudahan dalam mengakses informasi secara cepat dan luas, sehingga siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Melalui gadget, siswa dapat memanfaatkan berbagai aplikasi pendidikan, platform pembelajaran daring, serta media audiovisual yang mendukung pemahaman materi pelajaran (Arsyad, 2019). Dengan demikian, gadget memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar.

Dalam praktiknya, pemanfaatan gadget di bidang pendidikan memang memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat dan terkontrol. Gadget dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas sekolah, mencari referensi tambahan, berdiskusi secara daring, serta mengembangkan keterampilan belajar mandiri. Selain itu, penggunaan gadget juga mendukung pengembangan literasi digital siswa yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Darmawan, 2018). Oleh karena itu, gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan akademik siswa di era digital saat ini.

Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol justru dapat menimbulkan berbagai permasalahan, khususnya berkaitan dengan perilaku belajar siswa. Banyak siswa yang menggunakan gadget lebih dominan untuk keperluan hiburan, seperti bermain game online, menonton video di media sosial, serta berinteraksi melalui berbagai aplikasi pesan instan. Aktivitas tersebut sering kali dilakukan secara berlebihan dan tanpa batasan waktu, sehingga mengurangi waktu belajar dan mengganggu fokus siswa terhadap kegiatan akademik (Hidayat & Nur, 2020). Kondisi ini menjadi perhatian serius karena dapat berdampak langsung pada konsentrasi belajar siswa.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian secara optimal terhadap materi atau aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu. Konsentrasi menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena tanpa konsentrasi yang baik, siswa akan sulit memahami materi, mengingat informasi, dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Slameto (2015) menyatakan bahwa konsentrasi belajar termasuk faktor internal yang sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Apabila konsentrasi terganggu, maka proses belajar menjadi tidak efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Selain faktor internal, konsentrasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta gangguan dari penggunaan teknologi. Djamarah menjelaskan bahwa gangguan eksternal yang bersifat terus-menerus dapat menurunkan daya fokus siswa dalam belajar (Djamarah, 2016). Dalam konteks ini, gadget dapat menjadi salah satu sumber gangguan apabila penggunaannya tidak diarahkan secara bijak. Notifikasi yang muncul secara terus-menerus, dorongan untuk membuka media sosial, serta ketergantungan terhadap game online dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpotensi menurunkan tingkat konsentrasi belajar siswa. Putra dan Wahyuni menemukan bahwa siswa dengan tingkat penggunaan smartphone yang tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang erat dengan aspek psikologis siswa, khususnya dalam hal perhatian dan konsentrasi. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dikelola dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap proses pembelajaran.

Fenomena meningkatnya penggunaan gadget juga terjadi di lingkungan sekolah, termasuk di Sekolah MAS Islamiyah Sunggal. Berdasarkan pengamatan awal, terlihat bahwa sebagian siswa memiliki ketergantungan yang cukup tinggi terhadap gadget, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Penggunaan gadget tidak hanya terjadi saat jam istirahat, tetapi juga berlanjut di luar jam sekolah tanpa pengawasan yang memadai. Kondisi ini

dikhawatirkan dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa, baik saat proses pembelajaran berlangsung di kelas maupun saat belajar mandiri di rumah.

Apabila penggunaan gadget tidak dikendalikan dengan baik, maka siswa berpotensi mengalami penurunan fokus belajar, kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam jangka panjang, hal ini dapat berdampak pada menurunnya hasil belajar dan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian dari berbagai pihak, seperti guru, sekolah, dan orang tua, untuk mengarahkan penggunaan gadget agar lebih bermanfaat bagi perkembangan akademik siswa (Darmawan, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di MAS Islamiyah Sunggal menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana penggunaan gadget memengaruhi konsentrasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan gadget, serta menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam membimbing siswa agar menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif, karena bertujuan mengetahui pengaruh variabel bebas (penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (konsentrasi belajar). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas tempat penelitian dilakukan. Sampel ditentukan dengan teknik random sampling sebanyak 50 siswa dari berbagai tingkat kelas.

Variabel Penelitian ialah:

- a. Variabel X (Bebas): Penggunaan Gadget
- b. Variabel Y (Terikat): Konsentrasi Belajar

Instrumen yang digunakan berupa angket (kuesioner) dengan skala Likert 1–4 (Sangat Tidak Setuju – Sangat Setuju).

Contoh indikator dan pernyataan:

- 1) Variabel X (Penggunaan Gadget)
 - a. Frekuensi penggunaan gadget setiap hari.
 - b. Tujuan penggunaan gadget (belajar, hiburan, media sosial).
 - c. Durasi penggunaan gadget per hari.

Contoh butir:

- “Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam setiap hari.”*
“Saya sering menggunakan gadget untuk bermain gim.”
“Saya menggunakan gadget untuk mencari bahan pelajaran.”

- 2) Variabel Y (Konsentrasi Belajar):

- a. Kemampuan memusatkan perhatian saat belajar.
- b. Kemampuan menghindari gangguan belajar.
- c. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Contoh butir:

- “Saya dapat fokus mendengarkan penjelasan guru.”*
“Saya mudah terganggu oleh notifikasi gadget saat belajar.” (dibalik skornya)
“Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.”

Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada siswa secara langsung di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Realibilitas dan Validitas Variabel X

Tabel 1. Uji Realibilitas dan Validitas pada Variabel X

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	32.13	27.913	.692	.846
X2	32.13	25.913	.692	.844
X3	32.10	27.403	.630	.850
X4	31.90	27.403	.648	.849
X5	32.03	26.930	.684	.845
X6	32.20	29.407	.486	.863
X7	32.10	30.507	.398	.870
X8	32.10	28.921	.552	.858
X9	32.10	27.541	.615	.852

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal dari instrumen yang mengukur variabel penggunaan gadget, yang terdiri dari 9 butir pernyataan (X1 hingga X9). Berdasarkan analisis Item-Total Statistics, diperoleh informasi sebagai berikut:

Secara keseluruhan, instrumen variabel X menunjukkan koefisien Cronbach's Alpha yang sangat baik. Nilai Cronbach's Alpha jika suatu item dihapus berkisar antara 0,844 hingga 0,870, yang menunjukkan bahwa semua item memiliki kontribusi yang tinggi terhadap reliabilitas skala secara keseluruhan. Koefisien korelasi item-total yang dikoreksi (Corrected Item-Total Correlation) untuk setiap butir berada pada rentang 0,398 hingga 0,692, dengan item X1, X2, dan X5 mencatat korelasi tertinggi (masing-masing $\geq 0,684$), sementara item X7 memiliki korelasi terendah sebesar 0,398. Meskipun demikian, semua nilai korelasi item-total masih berada di atas batas minimum yang dapat diterima ($\geq 0,30$), sehingga seluruh butir dinyatakan konsisten dalam mengukur konstruk yang sama. Hasil ini mengindikasikan bahwa instrumen variabel penggunaan gadget memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan handal untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

2. Uji Realibilitas dan Validitas Variabel Y

Tabel 2. Uji Realibilitas dan Validitas pada Variabel Y

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	22.47	53.154	.620	.887
Y2	22.10	51.197	.633	.886
Y3	22.37	49.620	.742	.879
Y4	22.53	49.775	.763	.878
Y5	22.37	51.206	.609	.888
Y6	22.10	53.679	.575	.889
Y7	22.00	52.552	.659	.885
Y8	22.37	49.964	.693	.882
Y9	22.27	52.340	.648	.885
Y10	22.20	56.510	.388	.899
Y11	22.23	53.151	.533	.892

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal dari sebelas butir pernyataan (Y1 hingga Y11) yang mengkonstruk variabel konsentrasi belajar. Hasil analisis *item-total statistics* menunjukkan bahwa seluruh item memiliki koefisien korelasi item-

total yang dikoreksi (*corrected item-total correlation*) di atas nilai batas minimal penerimaan ($\geq 0,30$), dengan rentang antara 0,388 hingga 0,763. Item Y4 mencatat korelasi tertinggi (0,763), sementara item Y10 memiliki korelasi terendah (0,388). Nilai Cronbach's Alpha jika item dihapus (*Cronbach's alpha if item deleted*) berkisar antara 0,878 hingga 0,899, yang menunjukkan bahwa penghapusan salah satu item tidak akan meningkatkan reliabilitas instrumen secara signifikan. Berdasarkan kriteria reliabilitas, instrumen variabel konsentrasi belajar dinyatakan memiliki konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan untuk pengumpulan data lebih lanjut.

3. Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TotalX	.094	30	.200 [*]	.965	30	.423
TotalY	.171	30	.025	.915	30	.020

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dilakukan untuk menguji distribusi data variabel penelitian. Hasil uji menunjukkan bahwa data variabel penggunaan gadget (TotalX) berdistribusi normal ($p = 0,423 > 0,05$), sedangkan data variabel konsentrasi belajar (TotalY) tidak berdistribusi normal ($p = 0,020 < 0,05$). Oleh karena itu, analisis hubungan antara kedua variabel menggunakan metode statistik non-parametrik, yaitu korelasi Spearman's Rho.

4. Uji Korelasi Spearman's Rho

Tabel 4. Uji Korelasi Spearman's Rho

Correlations

			TotalX	TotalY
Spearman's rho	TotalX	Correlation Coefficient	1.000	-.046
		Sig. (2-tailed)	.	.810
		N	30	30
	TotalY	Correlation Coefficient	-.046	1.000
		Sig. (2-tailed)	.810	.
		N	30	30

Uji korelasi Spearman's Rho dilakukan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget (TotalX) dan konsentrasi belajar (TotalY). Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar $\rho = -0,046$ dengan nilai signifikansi $p = 0,810$ ($p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara semakin tinggi penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa. Hubungan yang muncul bersifat sangat lemah dan tidak bermakna secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh yang nyata terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa di MAS Islamiyah Sunggal.

5. Uji Regresi Linear

Tabel 5. Uji Regresi (R Square)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.096 ^a	.009	-.026	.72740

a. Predictors: (Constant), TotalX

Tabel 6. Uji Regresi (Nilai Anova)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.139	1	.139	.263	.612 ^b
	Residual	14.815	28	.529		
	Total	14.955	29			

a. Dependent Variable: TotalY

b. Predictors: (Constant), TotalX

Tabel 7. Uji Regresi (Nilai Sig)

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.651	.837		3.169	.004
	TotalX	-.106	.206	-.096	-.513	.612

a. Dependent Variable: TotalY

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan gadget (TotalX) terhadap konsentrasi belajar (TotalY). Hasil uji menunjukkan bahwa model regresi tidak signifikan secara statistik ($F = 0,263$; $p = 0,612$). Nilai R Square sebesar 0,009 mengindikasikan bahwa hanya 0,9% variasi konsentrasi belajar yang dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget. Koefisien regresi untuk variabel penggunaan gadget bernilai negatif ($B = -0,106$; $\beta = -0,096$), yang secara teoretis mengisyaratkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah konsentrasi belajar. Namun, koefisien ini tidak signifikan secara statistik ($p = 0,612$).

Dengan demikian, tidak cukup bukti statistik untuk menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Temuan ini konsisten dengan hasil uji korelasi Spearman sebelumnya ($\rho = -0,046$, $p = 0,810$), yang juga menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingginya penggunaan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa di MAS Islamiyah Sunggal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di MAS Islamiyah Sunggal, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji korelasi Spearman's Rho yang menunjukkan koefisien korelasi sangat lemah dan tidak signifikan ($\rho = -0,046$; $p = 0,810$), serta hasil uji regresi linear sederhana yang juga tidak signifikan ($F = 0,263$; $p = 0,612$). Meskipun koefisien regresi menunjukkan arah negatif, pengaruhnya tidak bermakna secara statistik.
2. Variabel penggunaan gadget hanya mampu menjelaskan 0,9% variasi dari konsentrasi belajar siswa, sementara sisanya (99,1%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gadget bukanlah prediktor yang kuat terhadap tingkat konsentrasi belajar di kalangan siswa pada konteks penelitian ini.
3. Temuan ini mengisyaratkan bahwa penggunaan gadget, dalam intensitas apa pun, tidak secara langsung menurunkan ataupun meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara signifikan. Dampak gadget terhadap konsentrasi mungkin lebih dipengaruhi oleh faktor moderasi seperti jenis penggunaan (edukatif atau hiburan), pengawasan orang tua, motivasi intrinsik siswa, dan manajemen waktu.
4. Penelitian ini mendukung pandangan bahwa hubungan antara teknologi dan hasil belajar bersifat kompleks dan multidimensi, sehingga tidak dapat disimpulkan secara sederhana bahwa gadget selalu berakibat buruk terhadap konsentrasi. Di sisi lain, guru dan orang tua disarankan untuk lebih memfokuskan pada pengawasan kualitas dan konteks penggunaan gadget, bukan sekadar membatasi intensitas penggunaannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa di MAS Islamiyah Sunggal. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya pendekatan yang lebih holistik dan kontekstual dalam memahami peran teknologi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. M., et al. (2025). *The dual impact of smartphone usage on short-term memory, attention, and academic performance in digital learning environments*. *Sinergi International Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.61194/psychology.v2i3.503>
- Darmawan, D. (2018). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B. (2016). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasib, M., Suriyana, S., & Nurdiana, R. (2023). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar matematika pada siswa SMA Al-Ishlah*. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 43–59. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v1i2.162>
- Hidayat, A., & Nur, M. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 45–54. (Dapat diakses melalui Google Scholar)
- Hidayat, A., & Nur, M. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 45–54.
- Manopo, D., Fitriani, D., Puswiartik, D., & Riyadi, N. E. W. (2025). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa SMKN 5 Palu*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

- Pranata, A. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Putra, R. A., & Wahyuni, S. (2019). Intensitas penggunaan smartphone dan dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 32–40.
- Putri, D., & Wibowo, H. (2021). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Konsentrasi Belajar Siswa SMA*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizki, M. D., & Naimi, N. (2025). Pengaruh penggunaan handphone terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa SMKS Muhammadiyah 9 Medan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 3(4), 2414. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i4.2414>
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2019). *Pengaruh Gadget terhadap Fokus Belajar Anak Sekolah*. Surabaya: Airlangga Press.
- Susanti, S., Pulungan, F., Alwan Rezki, M., Pamungkas Purba, M., & Lumban Gaol, R. A. G. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(1), 57–65. Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/530>