

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN KONSENTRASI BELAJAR

Indah Listya<sup>1,a)</sup>, Aqela Naura Zaviza<sup>2</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Sebelas Maret, Jalan Ir.Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Indonesia

<sup>2)</sup> Universitas Sebelas Maret, Jalan Ir.Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Indonesia

<sup>a)</sup>Email: indahlistyanygraheni@gmail.com

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital dapat mengakibatkan penggunaan gadget makin melekat dalam kehidupan peserta didik. Namun, penggunaan yang berlebih dapat mengakibatkan kecanduan dan berdampak pada kemaampuan konsentrasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui sejauh mana kecanduan gadget berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 102 siswa kelas X sebagai ressponden. Instrumen yang digunakan berupa angket kecanduan gadget dan konsentrasi belajar yang telah di uji validitas, realibilitas, normlitasnya. Analisis dilakukan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh negatif dan signifikan dari kecanduan gadget terhadap konsentrasi belajar, ditunjukkan oleh koefisien regresi  $-0,327$  dengan nilai signifikansi  $0,008$ . Koefisien korelasi  $R = 0,263$  menggambarkan adanya hubungan yang lemah, sedangkan  $R$  square mengindikasikan bahwa  $6,9\%$  variasi konsentrasi belajar dipengaruhi oleh kecanduan gadget, sementara sisanya berasal dari faktor lain diluar penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menurunkan kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus sehingga diperlukan upaya pengaturan penggunaan gadget secara lebih terarah

**Kata kunci:** kecanduan gadget, konsentrasi, belajar

### Abstract

*The development of digital technology can result in gadget use becoming increasingly ingrained in students' lives. However, excessive use can lead to addiction and impact the ability to concentrate on learning. This study aims to determine the extent to which gadget addiction is related to the learning concentration of students at SMA Negeri 1 Surakarta. This study used a quantitative approach involving 102 10th-grade students as respondents. The instrument used was a gadget addiction and learning concentration questionnaire that had been tested for validity, reliability, and normality. Analysis was conducted using simple linear regression. The results showed a negative and significant effect of gadget addiction on learning concentration, indicated by a regression coefficient of  $-0.327$  with a significance value of  $0.008$ . The correlation coefficient  $R = 0.263$  indicates a weak relationship, while the  $R$ -square indicates that  $6.9\%$  of the variation in learning concentration is influenced by gadget addiction, while the remainder comes from other factors outside the study. These findings confirm that high-intensity gadget use can reduce students' ability to maintain focus, thus requiring more targeted efforts to regulate gadget use.*

**Keywords:** gadget addiction, concentration, learning

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terutama dalam bidang digital cukup memberi dampak besar terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu gambaran perubahan tersebut adalah meningkatnya penggunaan gadget seperti smartphone, laptop, dan tablet di kalangan pelajar. Gadget yang awal mula berfungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, kini telah menjadi bagian yang sulit di hindari dari aktivitas kegiatan belajar mengajar juga tak luput dari hiburan siswa. Penggunaan gadget ini memberi manfaat besar, seperti kemudahan saat mengakses sumber belajar digital, memperluas wawasan dan pengetahuan, dan juga mendukung berbagai aktivitas pendidikan. Namun, di balik

kemudahan akses terhadap berbagai fitur hiburan, media sosial, serta permainan online, seringkali menimbulkan gangguan yang berlebih sehingga mengarah pada kecanduan gadget.

Kecanduan gadget telah menjadi fenomena yang makin menyebar luar di kalangan pelajar. Menurut Griffiths (1995), kecanduan gadget dapat di gambarkan seperti perilaku konsumtif yang dilakukan secara berulang juga sulit dikendalikan walaupun menimbulkan dampak negatif. Fenomena ini juga diperkuat oleh hasil penelitian, dimana tingkat kecanduan gadget yang meningkat berhubungan dengan menurunnya kemampuan fokus belajar siswa (Tahun et al., 2019). Lalu juga di perkuat oleh (Susanti et al., 2025) yang menjelaskan bahwa sebagian besar siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar akibat penggunaan gadget yang berlebihan juga tidak terkontrol, terutama saat siswa lebih banyak mengakses media sosial dan lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan bermain game dibandingkan menggunakan gadget untuk kegiatan yang bersifat edukatif.

Kegemaran terhadap gadget sangat berpengaruh negatif pada proses kognitif siswa jika tidak di kelola dengan tepat, dapat di contohkan seperti terganggunya daya ingat, serta berkurangnya kemampuan berfikir kritis serta analitis, dan menurunnya perhatian. Pada konteks teori kognitif, beban kognitif yang terlalu tinggi akibat penggunaan gadget berlebih dapat menyebabkan penurunan efisiensi belajar (Sweller, 1988). Sementara itu, teori perhatian dunia psikologi juga mengatakan bahwa manusia hanya mampu memusatkan perhatian secara efektif pada satu stimulus utama dalam satu waktu, dan stimulus dari gadget seringkali mengalihkan perhatian pada saat proses belajar (Broadbent, 1958)

Pada sistem berfikir tersebut, hubungan antara kecanduan gadget juga penurunan konsentrasi belajar untuk penting untuk dipelajari secara ilmiah. Terlebih berbagai penelitian terbaru juga melihatkan bahwa penggunaan gadget yang tidak diatur berdampak negatif pada konsentrasi belajar siswa. Seperti contohnya, yang diteliti oleh (Julfan & Haifaturrahmah, 2025) yang membuktikan bahwa penggunaan gadget yang berlebih juga mengakibatkan penurunan konsentrasi belajar. Ini juga diperkuat oleh studi lain dari (Prayoga Telaumbanua & Lidya, 2024), yang menyatakan bahwa tingkat kecanduan gadget memiliki korelasi negatif signifikan terhadap tingkat perhatian dan efektivitas proses belajar.

Dalam konteks fenomena tersebut, penting untuk mengetahui sejauh mana penggunaan gadget mempengaruhi konsentrasi belajar siswa secara spesifik, serta faktor-faktor apa yang memperkuat hubungan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tersebut dan memberikan gambaran ilmiah yang lengkap mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan fokus belajar, sehingga dapat berkontribusi dalam pengembangan strategi pengelolaan teknologi digital dalam pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini kami menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang memiliki tujuan untuk memberi kejelasan tingkat kecanduan gadget dan konsentrasi belajar siswa di SMA Negri 1 Surakarta tanpa memberikan intervensi apa pun. Subjek penelitian ini berjumlah 102 siswa kelas 10 yang dipilih dengan teknik semua siswa yang telah mengisi angket dijadikan sampling. Sampling menyeluruh merupakan langkah akhir menentukan sampel dengan teknik mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden (Jailani & Jeka, 2023). Instrumen penelitian berbentuk angket kecanduan gadget dan konsentrasi belajar dengan total 29 butir pertanyaan, seluruhnya dirancang menggunakan skala likert empat tingkat yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju. Skor yang paling tinggi pada skala kecanduan gadget menggambarkan tingkat kecanduan yang lebih tinggi, sedangkan skor yang lebih tinggi di skala konsentrasi belajar menggambarkan tingkat konsentrasi yang lebih baik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuisioner terhadap siswa. Setelah itu, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi uji validitas, reabilitas, serta normalitas untuk mengukur kelayakan

instrumen pada kedua variabel. Statistik deskriptif merupakan cabang statistik yang memiliki peran utama pada proses pengumpulan, pengolahan data, pengelompokan sehingga dapat dibentuk secara terstruktur agar dapat memberikan pengertian yang jelas mengenai keadaan atau fenomena yang diteliti penelitian (Jerendi et al., 2023) ini digunakan untuk menafsirkan situasi kecanduan gadget dan konsentrasi belajar serta melihat kecenderungan hubungan umum antara kedua variabel tersebut dalam konteks siswa SMA.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 1 Surakarta dengan melibatkan 100 siswa kelas X. Sebelum menganalisis regresi, sangat perlu untuk mengetahui langkah-langkah uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik merupakan langkah-langkah awal yang perlu dijalankan sebelum menganalisis regresi linier (Mardiatmoko, 2020), seperti uji validitas, uji reabilitas, dan juga uji normalitas.

### **UJI VALIDITAS**

Uji validitas dilakukan guna mengetahui apakah butir-butir pernyataan yang dibuat pada instrumen dapat mengukur variabel yang sedang dieliti secara benar. Sebelum instrumen digunakan, uji validitas sangat penting dalam proses analisis statistik. Uji validitas merupakan langkah dasar untuk memastikan apakah kualitas instrumen layak pakai sehingga data yang diperoleh layak dan juga dapat diinterpretasi sebelum diaplikasikan saat analisis regresi atau menguji hipotesis. Suatu item dikategorikan valid apabila nilai  $r$  hitung >  $r$  tabel (Pengabdian et al., 2025).

Pada penelitian ini, nilai  $r$  tabel sebesar 0,1946 ditentukan pada jumlah responden  $N = 102$  dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan menunjukkan 11 item valid, karena memiliki nilai korelasi item total diatas  $r$  tabel, yakni item X2 – X12. Lalu pada item X1 dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation = 0,004 yang artinya bisa disimpulkan lebih kecil dari  $r$  tabel 0,1946. Dengan itu, item X1 dihapus dan tidak digunakan pada analisis berikutnya, sehingga instrumen variabel X yang digunakan berjumlah 11 item.

Sementara itu, hasil pada uji validitas variabel (Y) konsentrasi belajar menunjukkan bahwa seluruh 18 item angket memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, sehingga dapat diketahui seluruh item variabel Y valid serta layak digunakan untuk instrumen penelitian. Hal ini juga selaras dengan pendapat (Subhaktiyasa, 2024) bahwa instrumen valid merupakan instrumen yang dapat menentukan apa yang seharusnya diukur secara konsisten. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini telah memenuhi syarat uji validitas serta layak untuk mengumpulkan data mengenai kecanduan gadget dengan konsentrasi belajar siswa.

### **UJI REABILITAS**

Setelah instrumen penelitian dikatakan valid, langkah berikutnya ialah melakukan uji reabilitas agar dapat mengetahui sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan secara berulangkali pada kondisi yang sama. Reabilitas mengacu pada tingkat kestabilan serta konsistensi internal di antara butir-butir pertanyaan dalam mengukur konstruk yang dimaksud. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang sama setiap kali digunakan untuk pengukuran ulang (B. Jodi Forester et al., 2024).

Uji reabilitas pada variabel X menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,748. Nilai ini berada di atas batas minimal reabilitas yaitu 0,60 jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen dari variabel X memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan itu, 11 item pernyataan pada variabel X dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur saat pengumpulan data penelitian.

Tabel 1. Tabel Hasil uji Reabilitas X

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	102	100.0	.784	11
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0		
	Total	102	100.0		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Hasil ini meunjukan seluruh item pada variabel x bekerja secara konsisten dalam mengukur aspek yang sama.

Pada variabel Y, dapat diperoleh hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,851 yang jura ada pada posisi jauh di atas 0,60. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga menunjukan bahwa item item pertanyaan pada variabel Y memiliki konsistensi internal yang kuat.

Tabel 2. Tabel Hasil uji Reabilitas Y

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	102	100.0	.784	11
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0		
	Total	102	100.0		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dengan demikian, instrumen pada variabel Y dapat di pergunakan sebagai alat pengukuran dalam penelitian karena mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur data yang sama. Oleh sebab itu, seluruh item pernyataan pada kedua variabel layak digunakan dalam penelitian dan dapat dipercaya untuk memngumpulkan data secara akurat dan stabil.

## UJI NORMALITAS

Uji normalitas digunakan untuk dapat mengetahui apakah data residual pada model regresi berdistribusi normal. Uji kali ini sangat penting karna analisis statistik parametrik, seperti contohnya regresi linier sederhana, mensyaratkan bahwa residual harus sama dengan pola distribusi normal agar hasil analisis valid dan dapat diinterpretasikan dengan benar. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Yudi Sungkono, 2019)

Pada penelitian kali ini, uji normalitas dilakukan dengan metode One – Sample Kolmogorov – Smirnov terhadap nilai Unstandardized Residual. Hasil uji dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Hasil uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Unstandardized Residual		
N		102
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.34279833
Most Extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.062
	Negative	-.053
Test Statistic		.062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.  
 d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan nilai yang di dapat yaitu sebesar 0,200 yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi NORMAL. Hal ii dapat menunjukan bahwa anggapan normalitas terpenuhi sehingga model regresi dapat dianalisis lebih lanjut tanpa pelanggaran asumsi dasar.

### UJI REGRESI

Setelah seluruh uji asumsi terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis regresi linier sederhana untuk melihat seberapa pengaruh variabel X terhadap variabel Y. analisis regresi variabel yang berpotensi memberikan pengaruh terhadap perubahan tersebut. Menurut (Aryani & Gustian, 2020) melalui regresi dapat disimpulkan arah hubungan serta besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, yang dianalisis melalui persamaan regresi, uji signifikansi koefisien (uji t), dan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Adapun hasil perhitungan regresi dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Tabel Hasil uji Regresi

Model Summary <sup>b</sup>		Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Model	R	R Square	
1	.263 <sup>a</sup>	.069	.060

a. Predictors: (Constant), kecanduan gadget

b. Dependent Variable: konsentrasi belajar

ANOVA <sup>a</sup>						
Coeffi Model	Model	Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
	1 Regression	250.651	1	250.651	7.411	.008 <sup>b</sup>
	Residual	3382.104	100	33.821		
	Total	3632.755	101			

a. Dependent Variable: konsentrasi belajar

b. Predictors: (Constant), kecanduan gadget

Model

1

a. Dep

Berdasarkan hasil yang sudah di dapat analisis regresi linier sederhan, kecanduan gadget terbukti berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Nilai koefisien korelasi menunjukkan angka  $R = -0,263$ , yang mengidentifikasi adanya hubungan meski dalam kategori lemah. Adapun nilai  $R^2 = 0,069$  menunjukkan bahwa 6,9% variasi perubahan konsentrasi belajar dapat dijelaskan oleh kecanduan gadget. Sementara lainnya dipengaruhi faktor lain diluar penelitian. Hasil uji F menunjukkan nilai  $F = 7,411$  dengan signifikansi  $0,008 < 0,05$  sehingga model regresi dinyatakan signifikan. Selain itu, koefisien regresi untuk variabel X bernilai  $-0,327$  dengan  $t = -2,722$  dan signifikansi  $0,008$  menunjukkan adanya kecanduan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Dengan demikian, menurut model regresi  $Y = 64,950 - 0,327 X$  dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tinggi kecanduan gadget, maka semakin menurun kemampuan siswa dalam berkonsentrasi selama proses belajar.

## PEMBAHASAN

Hasil di penilitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebih benar benar berdampak pada kemampuan konsentrasi belajar siswa. Temuan regresi menunjukkan bahwa variabel kecanduan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar, yang ditunjukkan melalui nilai koefisiensi regresi  $-0,327$  dengan tingkat signifikansi  $0,008$ . Angka ini mengatakan bahwa makin kuat intensitas ketergantungan siswa terhadap gadget, semakin rendah juga kemampuan mereka mempertahankan fokus pada waktu belajar. Nilai  $R = 0,263$  menunjukkan adanya hubungan, meskipun tidak terlalu kuat, sedangkan  $R^2 = 0,069$  memberi gambaran bahwa kecanduan gadget hanya menjelaskan sebagian kecil dari variasi konsentrasi belajar, yaitu sebesar 6,9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti motivasi, suasana belajar, keadaan emosi, atau pola tidur.

Temuan ini juga selaras dengan konsep beban kognitif yang ditemukan oleh Swaller (1988) yang mengatakan bahwa ketika seseorang menerima banyak rangsangan, kemampuan mental mereka menjadi terbagi sehingga tidak mudah untuk berkonsentrasi secara penuh. Penggunaan gadget, terutama untuk aktivitas hiburan semacam game, media sosial, akan menambah stimulus sehingga mengganggu fokus siswa (Ardika Sari & Sondari Royani Putri, 2025). Pada teori ini perhatian juga dijelaskan bahwa manusia tidak bisa mempertahankan fokus pada dua hal sekaligus, sehingga ketika perhatian terus dialihkan oleh gadget, konsentrasi terhadap materi pelajaran akan menurun.

Sejumlah penelitian sebelumnya yang mendukung hasil ini (Susanti et al., 2024) mengatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak dikontrol mengakibatkan turunnya kemampuan fokus karena para peserta didik lebih sering terpaku pada hiburan digital. Hasil temuan tersebut selaras dengan penelitian (Layli Mumbaasithoh et al., 2019) yang

menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget, maka semakin buruk kemampuan remaja dalam mempertahankan perhatian saat belajar. Hal yang sama juga disampaikan oleh (Julfan & Haifaturrahmah, 2025b).

Pada konteks penelitian ini, pola penggunaan gadget pada siswa SMA Negeri 1 Surakarta tampaknya lebih banyak digunakan pada aktivitas hiburan seperti bermain media sosial, bermain game daripada aktivitas edukatif. Kondisi ini memperkuat kemungkinan menurunnya konsentrasi belajar, apalagi jika penggunaan terjadi hingga sepanjang hari dan berdampak pada kualitas waktu istirahat mereka. Studi (Etika et al., 2025) telah membuktikan bahwa paparan layar dalam durasi lama dapat memicu rasa lelah serta kurang tidur, yang akhirnya menurunkan kemampuan fokus keesokan harinya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bahwa kecanduan gadget bukan hanya berdampak pada perilaku, tetapi juga memengaruhi kemampuan kognitif peserta didik. Meski pengaruhnya tidak terlalu besar jika dilihat dari nilai F suquare, tapi keberadaan hubungan signifikan menunjukkan bahwa penggunaan gadget tetap perlu di atur atau dikendalikan. Penelitian ini menegaskan perlunya pengelolaan penggunaan gadget secara lebih tertata dan bijaksana, baik oleh siswa maupun pihak sekolah dan orang tua. Upaya seperti pembatasan durasi penggunaan gadget, penegasan jadwal belajar, serta peningkaatan literasi digital yang dapat membantu mengurangi gangguan pada konsentrasi belajar siswa

## KESIMPULAN

Penelitian ini memberi jawaban bahwa kecenderungan gadget memiliki pengaruh yang negatif dan juga signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Surakarta. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget, maka semakin rendah kemampuan peserta didik untuk dapat mempertahankan fokus saat proses belajar. Meski hanya berpengaruh sekitar 6,9% temuan ini penting karena menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu proses kognitif, yang meliputi perhatian, kemampuan mengelola ilmu, dan daya ingat.

Hubungan yang di teliti berada pada kategori lemah, namun signifikan, sehingga bisa disimpulkan bahwa kecanduan faktor yang juga menurunkan konsentrasi belajar, di samping banyak faktor lain seperti motivasi, lingkungan belajar, emosi, dan juga kualitas tidur. Hasil penelitian ini membuktikan berbagai teori dan juga temuan terdahulu yang menunjukkan bahwa pengaruh digital dari gadget dapat mengalihkan perhatian juga menurunkan efektivitas belajar.

Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan penggunaan gadget yang lebih tertata baik dari siswa, orang tua, ataupun pihak sekolah. Upaya seperti pembatasan durasi penggunaan, pengaturan jadwal yang jelas, serta peningkatan literasi digital perlu dilakukan karena teknologi tetap sebagai alat pendukung, bukan penghambat proses belajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada rekan peneliti yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian, dosen pengampu yang memberikan bimbingan akademik, pihak sekolah SMA Negeri 1 Surakarta yang telah memberikan izin dan dukungan, serta siswa kelas X yang berpartisipasi aktif dalam pengisian angket penelitian. Berkat kontribusi dari berbagai pihak tersebut, penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terselesaikan sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardika Sari, H., & Sondari Royani Putri, T. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 677–689. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.5757>
- Aryani, Y., & Gustian, D. (2020). Regresi Linear Berganda Dalam Prediksi. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 39–51.
- B. Jodi Forester, A. I. Abdallah Khater, M. Win Afgani, & M. Isnaini. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Etika, S., Dan, K., Publik, P., & Personil, B. (2025). *Jurnal PEDAMAS ( Pengabdian Kepada Masyarakat ) Volume 3 , Nomor 1 , Januari 2025 ISSN : 2986-7819 SOCIALIZATION OF COMMUNICATION ETHICS AND PUBLIC SERVICE FOR*. 3(November 2024), 247–253.
- Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling ( Kuantitatif ), Serta Pemilihan Informan Kunci ( Kualitatif ) dalam Pendekatan Praktis*. 7, 26320–26332.
- Jerendi, C., Rahmat Syahputra, M., Rifa'i, J., Pd, R. S. I., & Pd, M. (2023). Penerapan Komputasi Berbasis Statistik Deskriptif dalam Penelitian Sosial. *Journal Computer Science and Information Technology*, 153(2), 2023. <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInT/index>
- Julfan, I., & Haifaturrahmah. (2025a). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa The Impact of Gadget Use on Students ' Learning Concentration. *Action Research Journal Indonesia*, 7(4), 3310–3326. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI> Volume
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025b). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.621>
- Layli Mumbaasithoh, Ulya, F. M., & Kukuh Basuki Rahmat, 2020. (2019). Jurnal Penelitian Psikologi. *Penelitian Psikologi*, 10(2), 12.
- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrik Kenari Muda [Canarium Indicum L.]). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Pengabdian, J., Ilmu, M., Pendidikan, M. A., Lampung, U., Rohman, F., Fisika, P., Lampung, U., Farha, S. A., Pendidikan, M. A., Lampung, U., Putri, H. S., Pendidikan, M. A., Lampung, U., Sucitra, D. A., Pendidikan, M. A., Lampung, U., & History, A. (2025). *Optimalisasi Kualitas Butir Soal melalui Pelatihan Penyusunan Indikator dengan Uji Validitas dan Reliabilitas*. 4(2). <https://doi.org/10.23960/jpm-ip.vol.4i.2.1083>
- Prayoga Telaumbanua, M., & Lidya, G. Z. L. (2024). Tingkat Pengaruh Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, Volume 01, Nomor 03(November), 96–101.
- Setiawan, F., & Winarti, Y. (2021). Literature Review Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Gangguan Emosional Remaja. *Jurnal Borneo Student Research*, 3(1), 2021.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Susanti, S., Manalu, A. H., Pakpahan, N., & Pinem, S. A. (2025). *Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget Di Sma Methodist 7 Medan , Jl . Madong Lubis No . 7 Medan Analysis of Students ' Learning Concentration Due to Gadget Use at SMA Methodist 7 Medan , Jl . Madong Lubis No . 7 Medan*. 11658–11665.

- 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. *Sani Susanti, et. Al*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Susilo, Y., Harahap, D. H., & Rohyati, E. (2024). Hubungan Antara Kecanduan Smartphone dengan Konsentrasi Kerja Karyawan Bagian Penerbitan Majalah Pada CV. X di Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 20(1), 42–46.
- Tahun, D. S., Damanik, R. K., Harianja, E. S., & Simanjuntak, G. V. (2019). *Jurnal Health Reproductive Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Di Sma Negeri 2 Jurnal Health Reproductive*. 4(1).
- Unggul, A. (2024). Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai. *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini(JCPAUD)*, 1(2), 16–22. <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i2>
- Yudi Sungkono. (2019). Pengaruh Kinerja Keuangan Terhadap Nilai Perusahaan Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Parameter*, 4(1). <https://doi.org/10.37751/parameter.v4i1.31>
- Yusran, S., & Nurfadilah, S. (2024). *Preventif*. 9(1).