

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMA AL-ISHLAH

Muhammad Hasib<sup>1</sup>, Suriyana<sup>2</sup>, Riyanti Nurdiana<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdhatul Ulama Kalimantan Barat

E-mail: [muhammadhasibh60@gmail.com](mailto:muhammadhasibh60@gmail.com)

### ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using gadgets on the concentration of Al-Ishlah High School students in learning mathematics. The research design is descriptive, while the research method is quantitative. Gadget use is the independent variable (X), while study concentration is the dependent variable (Y). Participants in this research population are all 60 Al-Ishlah High School students, 27 male students and 33 female students who form the student body. All 60 participants in this research were Al-Ishlah High School students. The method of collecting samples is non-probability (sampling that does not provide an equal chance or opportunity for each element or member of the population to be selected as a sample). In this research, researchers used the method of determining saturated samples or total sampling. Regarding the data collected using questionnaires, the validity and reliability of the test instruments used in this research were then assessed. normality test, and linearity test, are used to evaluate data analysis requirements. Meanwhile, simple regression analysis and the coefficient of determination test are used to test the hypothesis. Based on the research findings and discussion, the following conclusion can be drawn: there is an influence of gadget use on students' ability to concentrate on learning mathematics at Al-Ishlah High School. This is shown by the results of a significance level of  $0.04\% < 0.05\%$  with a value of  $T_{count} = 8.977$  which is greater than  $T_{table} = 1.671$ , while the results of the coefficient of determination test show an influence (R) of  $-0.366$  while the value (R square) is  $0.134$ , which means shows that there is an independent negative influence (gadget use) on the dependent variable (learning concentration) of  $13.4\%$  while  $86.6\%$  is influenced by other variable.

### Article History

Submitted: 13 Oktober 2023

Accepted: 22 Oktober 2023

Published: 23 Oktober 2023

### Key Words

Effect of gadget use, study concentration.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa SMA Al-Ishlah dalam pembelajaran matematika. Desain penelitiannya adalah deskriptif, sedangkan metode penelitiannya adalah kuantitatif. Penggunaan gadget sebagai variabel bebas (X), sedangkan konsentrasi belajar sebagai variabel terikat (Y). Partisipan dalam populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA Al-Ishlah yang berjumlah 60 orang, 27 siswa laki-laki dan 33 siswa perempuan yang membentuk badan kesiswaan. Seluruh partisipan dalam penelitian ini yang berjumlah 60 orang adalah siswa SMA Al-Ishlah. Cara pengumpulan sampelnya adalah non-probabilitas (pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penentuan sampel jenuh atau total sampling. Mengenai data yang dikumpulkan dengan menggunakan angket (kuesioner), kemudian dinilai validitas dan reliabilitas instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini. uji normalitas, dan uji linieritas, digunakan untuk mengevaluasi persyaratan analisis data. Sedangkan analisis regresi sederhana dan uji koefisien determinasi digunakan untuk menguji hipotesis. Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

### Sejarah Artikel

Submitted: 13 Oktober 2023

Accepted: 22 Oktober 2023

Published: 23 Oktober 2023

### Kata Kunci

Pengaruh penggunaan gadget, konsentrasi belajar

---

terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan konsentrasi belajar matematika siswa di SMA Al-Ishlah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tingkat signifikansi  $0,04\% < 0,05\%$  dengan nilai  $T_{hitung} = 8,977$  lebih besar dari  $T_{tabel} = 1,671$  sedangkan hasil uji koefisien determinasi menunjukkan pengaruh (R) sebesar  $-0,366$  sedangkan nilai (R square) sebesar  $0,134$  yang artinya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif independen (penggunaan *gadget*) terhadap variabel dependen (konsentrasi belajar) sebesar  $13,4\%$  sedangkan  $86,6\%$  dipengaruhi oleh variabel lain.

---

## Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dan bergerak maju dengan begitu pesat. Misalnya, kemajuan teknologi berupa perangkat yang berkembang semakin pesat tentu mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia, baik dampak yang diperoleh berupa positif ataupun negatif. Ketika gadget berevolusi menjadi perangkat elektronik, gadget menjadi penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari dan bahkan tidak bisa dipisahkan dari keberadaan lingkungannya, dengan adanya gadget seseorang bisa berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Bahkan, gadget telah mempengaruhi cara berfikir, menjalankan bisnis, dan cara menghibur diri bagi banyak orang. Pengertian gadget adalah sebuah gadget atau instrumen yang secara khusus diciptakan untuk lebih maju dari teknologi yang dibangun sebelumnya dalam hal kegunaan dan fungsi praktis (Wikipedia, 2016). Namun, kemajuan teknologi yang mungkin menghambat pertumbuhan anak-anak berdampak pada banyak anak di zaman globalisasi ini. Salah satu teknologi yang disukai anak-anak adalah gadget. Dahulu hanya mereka yang berada di kalangan atas saja yang memiliki perangkat, namun seiring dengan kemajuan teknologi, masyarakat kelas menengah pun kini bisa memiliki gadget. Oleh karena itu, penggunaan teknologi merupakan hal yang umum di semua kelompok umur, termasuk anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Selain mudah dibeli, gadget juga menarik bagi anak-anak karena dapat digunakan untuk menginstal berbagai macam aplikasi, seperti permainan, film, dan perangkat lunak pembelajaran. Presentasi yang dihadirkan gadget semakin cantik dengan variasi warnanya.

Menurut data badan pusat statistik (BPS, 2023) menyatakan bahwa pada tahun 2022  $67,88\%$  penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun keatas sudah memiliki ponsel atau handphone, persentase tersebut meningkat dibandingkan tahun 2021 sekaligus menjadi rekor tertinggi dalam dekade terakhir, adapun pada tahun 2022 provinsi kalimantan barat menempati kategori 10 provinsi dengan persentasi kepemilikan handphone terendah dengan persentase  $64,69\%$ , sedangkan penduduk laki 5 tahun keatas dalam mengakses internet lebih banyak dari pada perempuan dengan persentase  $69,39\%$  sedangkan perempuan hanya  $63,53\%$ . Berdasarkan survei Badan Pusat Statistik (BPS, 2021) hanya  $15,78\%$  masyarakat Indonesia yang menggunakan laptop, netbook, atau tablet untuk mengakses internet pada tahun 2019, bahkan angka tersebut turun menjadi  $13,61\%$  pada tahun 2020. Namun,  $98,31\%$  masyarakat di Indonesia menggunakan ponsel mereka untuk mengakses internet pada tahun 2020. Kemudian, dari  $5,74\%$  pada tahun 2019 menjadi  $4,25\%$  pada tahun 2020, lebih sedikit orang yang menggunakan komputer desktop untuk bermain game online pada tahun 2019. Persentase orang yang menggunakan perangkat lain untuk mengakses internet, seperti jam tangan pintar, turun menjadi  $0,21\%$  pada tahun 2020 dari  $0,35$  persen pada tahun 2019.

Dari data diatas menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dan adanya gadget sangat berpengaruh besar dalam kehidupan manusia, akan tetapi jika seseorang selalu bermain gadget tanpa mengenal waktu akan membuat seseorang menjadi ketergantungan inilah yang membawa dampak negatif bagi seseorang terutama bagi anak-anak yang masih menempuh dunia Pendidikan,

(Pangastuti,2017) mengungkapkan anak 0-2 tahun sebaiknya jangan terpapar smartphone sama sekali. Anak-anak hanya boleh terpapar satu jam waktu layar per hari antara usia tiga dan lima tahun, dan dua jam waktu layar per hari antara usia enam dan delapan tahun. Misalnya, jika seorang anak memiliki kecanduan game, maka anak tersebut akan selalu mengingat game tersebut (Ahmad Aga R, 2018). Menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang cenderung acuh tak acuh, tidak peduli terhadap lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Bagi anak yang masih dalam dunia pendidikan, penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar, belajar menjadi kurang fokus, dan hanya mengingat gadget.

Apalagi, hal ini mendukung apa yang disebutkan Indah dan Sari (2014) yang menjelaskan bahwa bermain internet secara berlebihan juga megakibatkan remaja sulit berkonsentrasi belajar serta dapat menurunkan motivasi belajar terhadap siswa. Terlepas dari kenyataan bahwa konsentrasi belajar sangat penting bagi siswa karena melibatkan pemusatan perhatian pada langkah-langkah pemrosesan perilaku dalam penguasaan, penerapan, dan evaluasi atau tentang sikap dan nilai. Menurut penelitian Malawi dan Tristiar (2016), mereka menemukan bahwa meningkatkan fokus dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka proses pembelajaran dianggap berhasil. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran tercapai. Rendahnya tingkat fokus siswa akan menyebabkan rendahnya kualitas tugas, serta kurangnya minat dan pemahaman terhadap konten yang dipelajari. Salah satu unsur yang mungkin berkontribusi terhadap rendahnya tingkat pemahaman siswa adalah tingkat konsentrasinya. Faktanya, perkembangan teknologi dan kehadiran gadget dapat mengganggu bahkan menurunkan konsentrasi belajar siswa, terbukti dari apa yang terjadi pada siswa di SMA AL-Isahlah dan temuan wawancara. Anak yang mengalami ketergantungan terhadap aktivitas bermain gadget akan terpengaruh pada kemampuannya berkonsentrasi dan fokus belajar. Penelitian dilakukan dengan wakil direktur bidang kesiswaan bapak Aspul AB yang melaporkan bahwa 100% siswa SMA mempunyai gadget dan 100% diantaranya aktif menggunakan gadget baik di rumah maupun di sekolah, dan hal ini mampu mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, khususnya matematika. Melihat permasalahan tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar matematika pada siswa SMA AL-Ishlah”

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap konsentrasi belajar matematika di SMA AI-Ishlah?

## **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar matematika pada siswa SMA AI-Ishlah.

## **Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode diskriptif kuantitatif, sehingga data yang diperoleh harus mendalam, jelas, spesifik, dan bisa dipertanggung jawabkan. (Komarjah,2011:103) Metodologi pengumpulan data dalam penyelidikan ilmiah adalah

pendekatan metodelis yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Kehadiran peneliti sangat penting dalam penelitian ini karena mereka berperan sebagai instrumen utama dan pengumpul data penelitian yang dilakukan di SMA Al-Ishlah. Lamanya pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar matematika menjadi pokok bahasan data yang dikumpulkan tentang pengaruh gadget terhadap konsentrasi belajar matematika digunakan untuk mendapatkan data ini.

## Jenis Data

Teknik analisis data ini dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dan hasil analisis data penelitian untuk dijadikan sebuah pengetahuan baru. Analisis yang digunakan dalam mengolah data-data penelitian ini adalah dengan perhitungan melalui metode statistik (SPSS) versi 27.0.

## Sumber Data

Peneliti menggunakan sumber data menggunakan pengisian angket. Angket yang disebar terdiri dari dua variabel yang diteliti yaitu angket penggunaan *gadget*, dan angket konsentrasi belajar siswa.

## Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Ishlah Jl. HRA. Rahman Gg Lawu, Pal Lima, Kec. Pontianak Barat, Prov. Kalimantan Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November hingga Juli 2023.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu penyebaran angket.

## Analisis Data

Teknik analisis data ini dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dan hasil analisis data penelitian untuk dijadikan sebuah pengetahuan baru. Analisis yang digunakan dalam mengolah data-data penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda dengan perhitungan melalui metode statistik (SPSS) versi 27.0 dengan penghitungan skala *likert*.

### 1. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan. Data kuantitatif bertujuan untuk mengetahui skor atau jumlah angket. Data ini akan dihitung dengan menggunakan teknik perhitungan hasil persentase yang akan dianalisa menggunakan analisis deskriptif. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan model skala likert yang terdiri dari beberapa item dengan lima alternatif jawaban, yaitu:

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban Instrumen

	Kriteria	Skor item positif	Skor item negatif
1.	SS (Sangat Setuju)	5	1
2.	S (Setuju)	4	2
3.	RG (Ragu-Ragu)	3	3
4.	T (Tidak Setuju)	2	4
5.	STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Setelah itu angket diisi dan dihitung dengan bantuan SPSS versi 27.0 sehingga dapat diperoleh hasil persamaan regresi dengan bentuk sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah subjek penelitian

## Hasil Penelitian

### 1. Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan *Gadget*

Untuk mengetahui hasil validitas angket penggunaan *gadget* maka dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Penggunaan *Gadget***

Pernyataan	correlation (r hitung)	r table	keterangan
P1	0,520	0,2787	Valid
P2	0,454	0,2787	Valid
P3	0,644	0,2787	Valid
P4	0,479	0,2787	Valid
P5	0,441	0,2787	Valid
P6	0,432	0,2787	Valid
P7	0,688	0,2787	Valid
P8	0,267	0,2787	Valid
P9	0,436	0,2787	Valid
P10	0,366	0,2787	Valid

Tabel di atas menampilkan hasil uji validitas perangkat instrumen yang berjumlah 10 pernyataan, hasil analisis perbandingan r tabel dan r hitung, serta hasil yang diketahui dari 10 pernyataan, pernyataan semuanya dinyatakan valid, maka dari itu 10 item ini akan digunakan oleh peneliti untuk dijadikan koesioner penelitian pada variable penggunaan *gadget*.

### 2. Hasil validasi angket konsentrasi belajar

Untuk mengetahui hasil validitas angket konsentrasi belajar maka dapat dilihat dari

**Tabel 4.2 Hasil uji validitas konsentrasi belajar**

Pernyataan	Person correlation (r hitung)	r table	keterangan
P1	0,297	0,2787	Valid
P2	0,401	0,2787	Valid
P3	0,610	0,2787	Valid
P4	0,408	0,2787	Valid
P5	0,440	0,2787	Valid
P6	0,482	0,2787	Valid
P7	0,576	0,2787	Valid

P8	0,332	0,2787	Valid
P9	0,550	0,2787	Valid
P10	0,348	0,2787	Valid
P11	0,414	0,2787	Valid
P12	0,338	0,2787	Valid
P13	0,567	0,2787	Valid
P14	0,515	0,2787	Valid

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji validitas konsentrasi belajar dengan instrument sebanyak 14 pernyataan, hasil analisis membandingkan antara  $r$  tabel dan  $r$  hitung dan hasilnya diketahui dari 14 pernyataan dinyatakan semuanya valid, maka dari itu 14 item ini akan digunakan oleh peneliti untuk dijadikan koesioner penelitian pada variable konsentrasi belajar.

### 3. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget

Untuk mengetahui hasil reliabilitas angket penggunaan *gadget* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Butir Pernyataan	Cronbach Alpha	Keterangan
Penggunaan Gadget (X1)	10	0,607	Reliabel / baik

Berdasarkan temuan uji reliabilitas pada tabel di atas, instrumen yang digunakan memiliki Cronbach alpha sebesar 0,607 yang tergolong memuaskan dan memungkinkan instrumen tersebut dianggap dapat dipercaya.

### 4. Hasil Uji Reliabilitas Konsentrasi Belajar

Tabel berikut menunjukkan temuan reliabilitas kuesioner konsentrasi penelitian:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Butir Pernyataan	Cronbach Alpha	Keterangan
Penggunaan Gadget (Y1)	14	0,698	Reliabel / baik

Hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan pada tabel diatas memprlihatkan *Cronbach alpha* konsentrasi belajar sebesar 0,698 brerarti item bisa diterima, sehingga instrument yang digunakan dapat dinyatakan reliabel.

### 5. Hasil Hasil Uji Lapangan Penggunaan Gadget

**Tabel 4.5 Waktu penggunaan gadget**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	1	7	11,7	3	5,0	8	13,3	22	36,7	20	33,3	60
2	2	27	45,0	26	43,3	2	3,3	3	5,0	2	3,3	60
Jumlah		34		29		10		25		22		120

Rata -Rata			33,3		24,15		8,3		20,85		18,3	100
------------	--	--	------	--	-------	--	-----	--	-------	--	------	-----

Berdasarkan tabel 4.5 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel penggunaan *gadget* terhadap indikator waktu penggunaan *gadget* dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (33,3%), S (24,15%), RG (8,3%), TS (20,85%), STS (18,3%). Maka bisa diketahui dari angket yang telah disebarakan pada variabel penggunaan *gadget* pada indikator waktu penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tinggi (klasifikasi 61% - 80%) dengan persentase 64,6%.

**Tabel 4.6 Tempat Penggunaan Gadget**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
3	3	18	30,0	12	20,0	6	10,0	8	13,3	16	26,7	60
4	4	17	28,3	13	21,7	8	13,3	2	3,3	20	33,3	60
Jumlah		35		25		14		10		36		120
Rata -Rata			29,15		20,85		11,65		8,3		30	100

Berdasarkan table 4.6 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel penggunaan *gadget* terhadap indikator tempat penggunaan *gadget* dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (29,15%), S (20,85%), RG (11,65%), TS (8,3%), STS (30%). Sehingga bisa diketahui bahwa angket yang telah disebarakan pada variabel penggunaan *gadget* pada indikator tempat penggunaan *gadget* termasuk dalam tinggi (klasifikasi 61% - 80%) dengan persentase 62,1%.

**Tabel 4.7 Pengawasan Pada Anak Saat Bermain Gadget**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
5	5	28	46,7	19	31,7	1	1,7	6	10,0	6	10,0	60
6	6	13	21,7	27	45,0	7	11,7	4	6,7	9	15,0	60
Jumlah		41		46		8		10		15		120
Rata -Rata			34,2		38,35		6,7		10		12,5	100

Berdasarkan table 4.7 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel penggunaan *gadget* terhadap indikator pengawasan pada anak saat bermain *gadget* dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (34,2%), S (38,35%), RG (6,7%), TS (10,0%), STS (12,5%). sehingga bisa diketahui dari angket yang telah disebarakan pada variabel penggunaan *gadget* pada indikator pengawasan pada anak saat bermain *gadget* termasuk dalam kategori tinggi (klasifikasi 61% - 80%) dengan persentase 74,6%.

**Tabel 4.8 Hal-hal Yang Dioprasikan Saat Bermain Gadget**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
7	7	31	51,7	9	15,0	8	13,3	4	6,7	8	13,3	60
8	8	11	18,3	31	51,7	9	15,0	3	5,0	6	10,0	60
Jumlah		42		40		17		7		14		120
Rata-			35		33,35		14,15		5,0		11,65	100

Berdasarkan table 4.8 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel penggunaan *gadget* terhadap indikator tempat penggunaan *gadget* dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (35,0%), S (33,35%), RG (14,15%), TS (5,0%), STS (11,65%). Sehingga bisa diketahui bahwa angket yang telah disebarakan pada variabel penggunaan *gadget* pada indikator tempat penggunaan *gadget* termasuk dalam tinggi (klasifikasi 61% - 80%) dengan persentase 74,83%.

**Tabel 4.9 Pengaruh Dari Penggunaan Gadget**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
9	9	29	48,3	9	15,0	8	13,3	8	13,3	6	10,0	60
10	10	15	25,0	25	41,7	11	18,3	4	6,7	5	8,3	60
Jumlah		44		34		19		12		11		120
Rata -Rata			36,65		28,35		15,8		10,0		9,15	100

Berdasarkan tabel 4.9 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel penggunaan *gadget* terhadap indikator tempat penggunaan *gadget* dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (36,65%), S (28,35%), RG (15,8%), TS (10,0%), STS (9,15%). Sehingga bisa diketahui bahwa angket yang telah disebarakan pada variabel penggunaan *gadget* pada indikator tempat penggunaan *gadget* termasuk dalam tinggi (klasifikasi 61% - 80%) dengan persentase 74,83%.

**Tabel 4.10 Kesimpulan Seluruh Indikator Pada Variabel Penggunaan Gadget**

NO	Indikator	Skor	Kategori
1	Waktu penggunaan <i>gadget</i>	64,6 %	Tinggi
2	Tempat penggunaan <i>gadget</i>	62,1 %	Tinggi
3	Pengawasan pada anak saat bermain <i>gadget</i>	74,6 %	Tinggi
4	Hal-hal yang dioprasikan saat bermain <i>gadget</i>	74,83%	Tinggi
5	Pengaruh dari penggunaan <i>gadget</i>	74,83 %	Tinggi
6	Jumlah	350,96%	
7	Rata- rata	70,19%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui, bahwa indikator waktu penggunaan *gadget* dengan skor 64,6% (Tinggi), indikator tempat penggunaan *gadget* dengan skor 62,1% (Tinggi), indikator pengawasan pada anak saat bermain *gadget* dengan skor 74,6% (Tinggi), hal-hal yang dioprasikan saat bermain *gadget* dengan skor 74,8% (Tinggi), pengaruh dari penggunaan *gadget* dengan skor 74,8% (Tinggi), yang berada pada kategori tinggi. Hal ini berarti menunjukkan penggunaan *gadget* pada siswa SMA Al-Ishlah tinggi.

## Hasil Uji Lapangan Konsentrasi Belajar

Setelah peneliti mengukur besar kecilnya penggunaan *gadget* selanjutnya peneliti akan mengukur besar kecilnya persentase yang terdapat pada variabel konsentrasi belajar dengan 7 indikator 14 item pernyataan. Adapun penjabaran terperinci terkait konsentrasi belajar

**Tabel 4.11 Dapat Memahami Setiap Materi Yang Disampaikan Oleh Guru**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	

1	1	12	20,0	13	21,66	10	16,6	13	33,3	12	23,3	60
2	2	13	21,66	9	15,0	4	6,6	22	36,66	12	20,0	60
Jumlah		25		22		14		35		24		120
Rata -Rata			20,83		18,33		11,6		34,98		21,65	100

Berdasarkan tabel 4.11 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel konsentrasi belajar pada indikator bisa memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (20,83%), S (18,33%), RG (11,6%), TS (34,98%), STS (21,65,3%). Sehingga bisa diketahui dari angket yang disebarkan pada variabel konsentrasi belajar pada indikator dapat memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru termasuk dalam kategori sedang (klasifikasi 40% - 60%) dengan persentase 58,16%.

**Tabel 4.12 Kesiapan Pengetahuan Yang Hadir Saat Diperlukan**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
3	3	2	3,3	7	11,66	5	8,33	18	30,0	28	46,6	60
4	4	3	5,0	6	10,0	8	13,33	19	31,66	24	40,0	60
Jumlah		5		13		13		37		52		120
Rata -Rata			4,15		10,83		10,83		30,83		43,3	100

Berdasarkan tabel 4.12 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel konsentrasi belajar pada indikator kesiapan pengetahuan yang hadir saat diperlukan dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (4,15%), S (10,83%), RG (10,83%), TS (30,83%), STS (43,3,3%). Sehingga bisa diketahui dari angket yang disebarkan pada variabel konsentrasi belajar pada indikator kesiapan pengetahuan yang hadir saat diperlukan termasuk dalam kategori sedang (klasifikasi 40% - 60%) dengan persentase 40,33%.

**Tabel 4.13 Dapat Mengaplikasikan Pegetahuan Yang Ada**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
5	5	1	1,6	4	6,66	8	13,33	23	38,33	24	40,0	60
6	6	2	3,3	6	10,0	5	8,3	27	45,0	20	33,3	60
Jumlah		3		10		13		50		44		120
Rata -Rata			2,45		8,33		10,81		41,66		36,65	100

Berdasarkan tabel 4.13 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel konsentrasi belajar pada indikator dapat mengaplikasikan pegetahuan yang ada (2,45,3%), S (8,33%), RG (10,81%), TS (41,66%), STS (36,65) Sehingga bisa diketahui dari angket yang disebarkan pada variabel konsentrasi belajar pada indikator dapat mengaplikasikan pegetahuan yang ada termasuk dalam kategori rendah (klasifikasi 21% - 40%) dengan persentase 39,66%.

**Tabel 4.14 Adanya penerimaan tingkat perhatian tertentu terhadap sumber informasi (guru)**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
7	7	8	13,33	7	11,66	18	30,0	20	33,33	7	11,66	60
8	8	6	10,0	14	23,33	16	26,66	13	21,66	11	18,33	60
Jumlah		14		21		24		33		18		120
Rata -Rata			11,66		17,49		28,33		27,49		14,99	100

Berdasarkan tabel 4.14 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel konsentrasi belajar pada indikator adanya penerimaan tingkat perhatian tertentu terhadap sumber informasi (guru) dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (11,66%), S (17,49%), RG (28,33%), TS (27,49%), STS (14,99%). Sehingga bisa diketahui dari angket yang disebarkan pada variabel konsentrasi belajar pada indikator adanya penerimaan tingkat perhatian tertentu terhadap sumber informasi (guru) dalam kategori sedang (klasifikasi 41% - 60%) dengan persentase 51,66%.

**Tabel 4.15 Selalu Bersikap Aktif Dengan Bertanya Dan Memberikan Argumentasi Mengenai Materi Pembelajaran Yang Disampaikan**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
9	9	5	8,33	17	28,33	19	31,66	12	20,0	7	11,66	60
10	10	14	23,33	12	20,0	15	25,0	10	16,66	9	15,0	60
Jumlah		19		29		34		22		16		120
Rata -Rata			18,83		24,16		28,33		18,33		13,33	100

Rata-rata responden kategori respon SS (18,83%), S (24,16%), RG (28,33%), TS (18,33%), dan STS (13,33%) selalu aktif bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pembelajaran. yang telah disajikan, berdasarkan tabel 4.2.11 yang merangkum hasil dari 9 responden terhadap variabel 7 konsentrasi belajar pada indikator 5.8 Dengan demikian, terlihat dari delapan angket yang diberikan mengenai sembilan indikator konsentrasi belajar bahwa mereka selalu terlibat dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pembelajaran yang disampaikan, dengan persentase 64,6% masuk dalam kategori tinggi (klasifikasi 61% – 680%).

**Tabel 4.16 Adanya Gerakan Anggota Badan Yang Tepat Atau Sesuai Dengan Petunjuk Guru**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
11	11	6	10,0	8	13,33	9	15,0	22	36,66	15	25,0	60
12	12	3	5,0	7	11,66	11	18,33	27	45,0	12	20,0	60
Jumlah		9		15		20		49		27		120
Rata -Rata			7,5		12,49		16,66		40,83		22,5	100

Berdasarkan tabel 4.16 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel konsentrasi belajar pada adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru dengan rata-rata responden untuk kategori respon SS (7,5%), S (12,49%), RG (16,66%), TS (40,83%), STS (22,5) Sehingga bisa diketahui dari angket yang disebarakan pada variabel penggunaan *gadget* pada indikator waktu penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori sedang (klasifikasi 41% - 60%) dengan persentase 48,33%.

**Tabel 4.17 Membuat Catatan Atau Menulis Informasi, Membuat Jawaban Atau Mengerjakan Tugas**

NO	Butir Angket	SS		S		RG		TS		STS		Jumlah
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
13	13	7	11,66	4	6,66	25	41,66	15	25,0	9	15,0	60
14	14	8	13,33	2	3,33	5	8,33	29	48,33	16	26,00	60
Jumlah		15		6		30		44		25		120
Rata -Rata			12,49		4,99		24,99		36,66		20,5	100

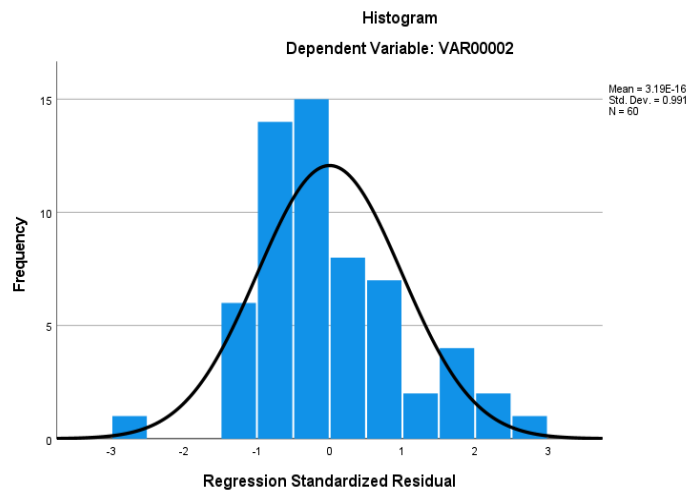
Berdasarkan tabel 4.20 bisa disimpulkan bahwa semua hasil responden terhadap variabel konsentrasi belajar pada indikator membuat jawaban atau catatan, menulis informasi, atau menyelesaikan tugas rata-rata responden untuk kategori respon SS (12,49%), S (4,99%), RG (24,99%), TS (36,66,85%), STS (20,5%). Sehingga bisa diketahui dari angket yang disebarakan pada variabel konsentrasi belajar pada indikator membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas termasuk dalam kategori sedang (klasifikasi 41% - 60%) dengan persentase 50,33%.

**Tabel 4.18 Kesimpulan seluruh indikator pada variabel penggunaan gadget**

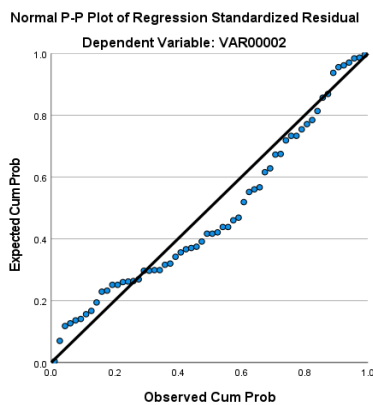
NO	Indikator	Skor	Kategori
1	Dapat memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru	58,16%	Sedang
2	Kesiapan pengetahuan yang hadir saat diperlukan	40,33 %	Sedang
3	Dapat mengaplikasikan pengetahuan yang ada	39,66%	Rendah
4	Adanya penerimaan tingkat perhatian tertentu terhadap sumber informasi	51,66%	Sedang
5	Terlibatlah setiap saat dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan argumen tentang topik yang sedang dibahas.	62,0 %	Tinggi
6	Gerakan anggota badan tersebut menandakan sudah tepat atau sejalan dengan arahan guru.	48,33%	Sedang
7	Membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas	50,33%	Sedang
6	Jumlah	350,47%	
7	Rata- rata	50,07%	Sedang

Berdasarkan tabel 4.18 diatas dapat dilihat, indikator dapat memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru dengan skor 58,16% (Sedang), indikator kesiapan pengetahuan yang hadir saat diperlukan dengan skor 40,33% (Sedang), indikator dapat mengaplikasikan pengetahuan yang ada dengan skor 39,66% (Rendah), indikator adanya penerimaan tingkat perhatian tertentu terhadap sumber informasi dengan skor 51,66% (Sedang), Indikator selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan dengan skor 62,0% (Tinggi), Diindikasikan adanya gerakan anggota tubuh yang sesuai atau sesuai dengan instruksi guru dengan skor 48,33% (Sedang), indikator membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas dengan skor 50,33% (Sedang) yang berada pada kategori sedang. Hal ini berarti menunjukkan bahwa konsentrasi pada siswa SMA Al-Ishlah berada ditingkat sedang.

## UJI Normalitas



Dari tampilan histogram di atas dapat dikatakan histogram menampilkan sebaran dan pola yang mendekati normal. Grafik hasil pengujian dengan kenormalan juga ditampilkan pada bagian berikut ini.



Gambar 4.2 Grafik Plot Uji Normalitas

Gambar di atas menunjukkan seberapa dekat titik tersebut dengan garis diagonal. Jika sebaran datanya normal, maka garis yang mewakili data sebenarnya akan mengikuti garis diagonal =. Hasilnya, model tersebut cocok dengan data dan data terdistribusi normal.

Uji normalitas selanjutnya melihat nilai Kolmogorov dan asymp.sig tandai seperti yang ditunjukkan dalam ilustrasi berikut menggunakan uji

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		60	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	6.70189230	
Most Extreme Differences	Absolute	.132	
	Positive	.132	
	Negative	-.083	
Test Statistic		.132	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.012	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	.012	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.009
		Upper Bound	.015

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

### Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 4.3. diatas pada uji normalitas dengan menggunakan metode kalmogorov-smirnov dapat ditarik kesimpulan bahwa signifikan pada  $0,12 > 0,05$  yang berarti metode regresi linear sederhana pada penelitian ini telah memenuhi asumsi normal

### Uji Linearitas

#### ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
y * x	Between Groups	(Combined)	2901.750	24	120.906	3.068	.001
		Linearity	1630.994	1	1630.994	41.388	.000
		Deviation from Linearity	1270.756	23	55.250	1.402	.180
Within Groups			1379.250	35	39.407		
Total			4281.000	59			

### Gambar 4.4 Hasil Uji Linearitas

Berdasarkan gambar tabel 4.4 di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat signifikansi pada kolom = tabel deviasi-linearitas adalah  $-0,180 > 0,05$ , menunjukkan adanya hubungan linier antara kedua variabel.

### Uji Regresi Linearitas Berganda

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	208.579	1	208.579	8.977	.004 <sup>b</sup>
	Residual	1347.605	58	23.235		
	Total	1556.183	59			

a. Dependent Variable: VAR00002

b. Predictors: (Constant), VAR00001

### Gambar 4.3.5 Hasil Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan tabel 4.5 Model regresi dapat digunakan untuk meramalkan variabel X karena seperti ditunjukkan di atas, nilai f yang dihitung adalah  $8,977 > T_{tabel} 1.671$  dan tingkat signifikansinya adalah  $0,04 > 0,05$  Dengan kata lain penggunaan *gadget* (X) berpengaruh terhadap konsentrasi belajar (y).

### Uji Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	-.366 <sup>a</sup>	.134	.119	4.82022

a. Predictors: (Constant), VAR00001

b. Dependent Variable: VAR00002

### Gambar 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan gambar 4.6 terlihat bahwa kekuatan korelasi atau pengaruh (R) adalah  $-0,366$ . Dan diperoleh hasil perolehan Koefisien determinasi  $0,134$  (R square), atau  $96,6\%$  konsentrasi belajar didorong oleh faktor-faktor yang tidak dicakup oleh peneliti dalam penelitian ini, sedangkan  $13,4\%$  dipengaruhi oleh lamanya waktu. dihabiskan dengan menggunakan *gadget*.

### Pembahasan

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap konsentrasi belajar pada siswa SMA Al-Ishlah sudah jelas bahwa penggunaan *gadget* diluar durasi yang direkomendasikan dapat menurunkan pada konsentrasi belajar, Adapun hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tanggapan responden tentang penggunaan *gadget* berada dalam kategori tinggi ( $64,6\%$ ), dan pengaruh dari penggunaan *gadget* juga masuk dalam kategori tinggi ( $74,83\%$ ) sedangkan hasil rata rata yang

diperoleh dari variabel independen sebesar (70,19%) yang juga berada dalam kategori tinggi sedangkan konsentrasi belajar siswa SMA Al-Ishlah masuk pada kategori sedang.

Temuan uji regresi linier langsung yang dilakukan untuk mengevaluasi validitas hipotesis menunjukkan bahwa variabel X dapat diprediksi dengan menggunakan model regresi, atau dengan kata lain, menggunakan perangkat (X) mempengaruhi kemampuan siswa. tingkat konsentrasi di kelas sebesar 8,977 merupakan nilai Thitung > Ttabel sebesar 1.671 yang ditentukan, sedangkan  $0,04 < 0,05$  merupakan ambang batas signifikansi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* mengganggu terhadap kemampuan konsentrasi belajar siswa SMA Al-Ishlah pada pelajaran matematika. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan suatu perangkat berupa *gadget* untuk belajar dapat membuat siswa menjadi kurang fokus, dan semakin lama suatu perangkat digunakan untuk belajar maka siswa menjadi kurang fokus.

## Kesimpulan

Lamanya penggunaan perangkat berdampak pada fokus siswa dalam mempelajari matematika, sesuai dengan temuan penelitian dan analisis yang telah diberikan peneliti SMA Al-Ishlah hal ini dibuktikan dengan adanya persentase berupa nilai  $t$  hitung sebesar 8.977 dengan tingkat signifikansi=sebesar  $0.04 < 0,05$ , dengan kata lain penggunaan *gadget* (X) memiliki pengaruh=terhadap konsentrasi belajar (Y).

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti kemukakan maka peneliti ingin memberikan beberapa saran yang mungkin bisa dijadikan bahan pertimbangan dan tolak ukur yang bisa diambil manfaat nya bagi guru terutama bagi siswa SMA Al-Ishlah Berikut rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti:

### 1. Saran Untuk-Guru

Meningkatkan perhatian siswa pada saat pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran sedang berlangsung, merupakan hal yang dapat dibantu oleh instruktur yang mengganggu terhadap konsentrasi belajar siswa salah satunya dalam hal penggunaan *gadget* diharapkan guru bisa memberikan nasehat yang dapat membangun pada siswa lebih-lebih nasehat yang dapat mencerahkan batin agar mereka kedepannya bisa menggunakan *gadget* kearah yang lebih positif.

### 2. Bagi Siswa

Agar supaya konsentrasi belajar siswa bisa lebih maksimal saat belajar, hendaknya siswa beristirahat dengan cukup, dan mengurangi hal-hal yang dapat menurunkan terhadap konsentrasi belajar salah satunya adalah bermain *gadget* melebihi durasi waktu yang telah direkomendasikan yakni maksimal 3 jam dalam sehari selain itu hendaknya siswa mengoprasikan *gadget* kedalam hal-hal yang lebih banyak manfaat daripada mudharatnya sehingga adanya *gadget* bisa dijadikan salah satu alat penunjang dalam meningkatkan konsentrasi belajar bukan justru sebaliknya.

### 3. Bagi Orang-Tua

Diharapkan bagi orang tua-untuk semaksimal mungkin menjaga waktu-anak baik untuk istirahat, bermain, dan lain sebagainya. Lebih-lebih saat anak menggunakan *gadget* diharapkan orang tua bisa tegas, supaya mereka tidak bermain *gadget* dengan sesuka hati, karna jika dibiarkan hal ini akan berdampak negatif salah satu diantaranya dapat menurunkan terhadap konsentrasi belajar karna minimnya jam istirahat, yang mana konsentrasi belajar merupakan salah satu pokok seseorang dapat semaksimal mungkin dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

#### 4. Saran Untuk-Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mempelajari sumber atau referensi lain tentang frekuensi penggunaan perangkat konsentrasi belajar agar supaya hasil penelitiannya lebih baik dan lengkap.

#### Referensi

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Imron, R. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal IKeperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154.
- Munir, D., Himpong, M. D., & Thaib, S. M. (2020). Dampak Gadget dalam Memotivasi Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan FISIP UNSRAT. *Acta Diurnal Komunikasi*, 2(1).
- Puspita, S. (2020). Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. Cipta Media Nusantara.
- Kharisma, N. L. (2018). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar dalam Meningkatkan Interaksi Sosial (Studi Kasus di SDN 1 Karang Balong Ponorogo) (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Inaha, R. P. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan (Doctoral dissertation, Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun).
- Faliyandra, F. (2019). Tri Pusat Kecerdasan Sosial" Membangun Hubungan Baik Antar Manusia Pada Lingkungan Pendidikan di Era Teknologi". *Literasi Nusantara*.
- Sari, M. I. (2019). Peran Guru BK Dalam Mengurangi Kejenuhan Siswa Saat Belajar Melalui Ice Breaking Di MAN 3 Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Mairanti, Y. (2023). Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget (Studi di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi).
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110.
- Simanjuntak, F. A., Daslim, F., Harahap, S., & Elidawati, E. (2019). Pengaruh Biaya Produksi Dan Biaya Pemasaran Terhadap Laba Pada PT. Sumatera Hakarindo Medan. *Jurnal Bisnis Kolega*.
- Wahyuni, E. (2015). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Pegawai Bagian Keuangan Organisasi Sektor Publik Dengan Motivasi Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Pegawai Pemerintah Kota Tasikmalaya). *Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 4(1), 96-112.
- Deli, M. (2023). Pengaruh Motifasi Membaca dan Minat Membaca Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negri.

- Roswirman, R., & Elazhari, E. (2021). Pengaruh Implementasi Manajemen Mutu Terpadu dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru pada Era New Normal di SMK Swasta PAB 2 Helvetia. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(4), 316-333.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Sukma, R. (2022). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Siswi Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Aljabar Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Pontianak (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Timoer, F. C., & Trenggana, A. F. M. (2019). Analisis Perbandingan Karakteristik Pasar Tradisional Dan Pasar Modern Ditinjau Dari Strategi Bauran Pemasaran Di Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 3(3), 86-100.
- Sofiah, D., & Kurniawan, G. (2019). Hubungan self-efficacy dengan employee work engagement pada karyawan. *Jurnal Fenomena*, 28(1), 54-61.
- Pratama, R. B. (2019). Realisasi Penerimaan Pajak Pertambahan Nilai Yang Dipengaruhi Oleh Pencairan Tunggakan Pajak Atas Penagihan Pajak Dan Jumlah Pengusaha Kena Pajak (Studi Kasus Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cibeunying Tahun 2014-2017) (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Fitrah, M. (2018). Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ratnawaty Chotim, E. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Elvera, S. E., & Yesita Astarina, S. E. (2021). Metodologi Penelitian. Penerbit Andi.
- Dewi, N. L. P. F. Pengaruh Etos Kerja Dan Pengembangan Karir Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Tirta Investama AQUA Mambal-Bandung.