

**PENGARUH *DIGITAL DISTRACTION* TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN
PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI
PELUANG SISWA KELAS VIII SMPN 1
KEDUNGWUNI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)**



Oleh:

**HIDAYATUL FAJRIYAH
NIM. 20622003**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

**PENGARUH *DIGITAL DISTRACTION* TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN
PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI
PELUANG SISWA KELAS VIII SMPN 1
KEDUNGWUNI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**



Oleh:

**HIDAYATUL FAJRIYAH
NIM. 20622003**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Hidayatul Fajriyah

NIM : 20622003

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Pengaruh Digital Distraction Terhadap Konsentrasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku. Baik sebagian atau seluruhnya, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 27 Oktober 2025

buat pernyataan



Hidayatul Fajriyah
NIM.20622003

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian, bimbingan dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Hidayatul Fajriyah

NIM : 20622003

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Pengaruh *Digital Distraction* Terhadap Konsentrasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H.Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya. Atas perhatiannya, Saya sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 22 September 2025

Pembimbing,



M. Adin Setyawan, M.Psi.
NIP. 199209112019031014

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen. Kabupaten Pekalongan
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **HIDAYATUL FAJRIYAH**

NIM : **20622003**

Judul Skripsi : **PENGARUH *DIGITAL DISTRACTION* TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN
PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI PELUANG
SISWA KELAS VIII SMPN 1 KEDUNGWUNI**

Telah diujikan pada hari Senin, 3 November 2025 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I


Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd.
NIP. 198902242015032006

Penguji II


Ahmad Farid Ricky Fahmi, M. Pd.
NIP. 199106062020121013

Pekalongan, 6 November 2025
Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Semua ada waktunya, jangan membandingkan hidupmu dengan orang lain. Tidak ada perbandingan antara matahari dan bulan, mereka bersinar pada waktunya”

B.J. Habibie

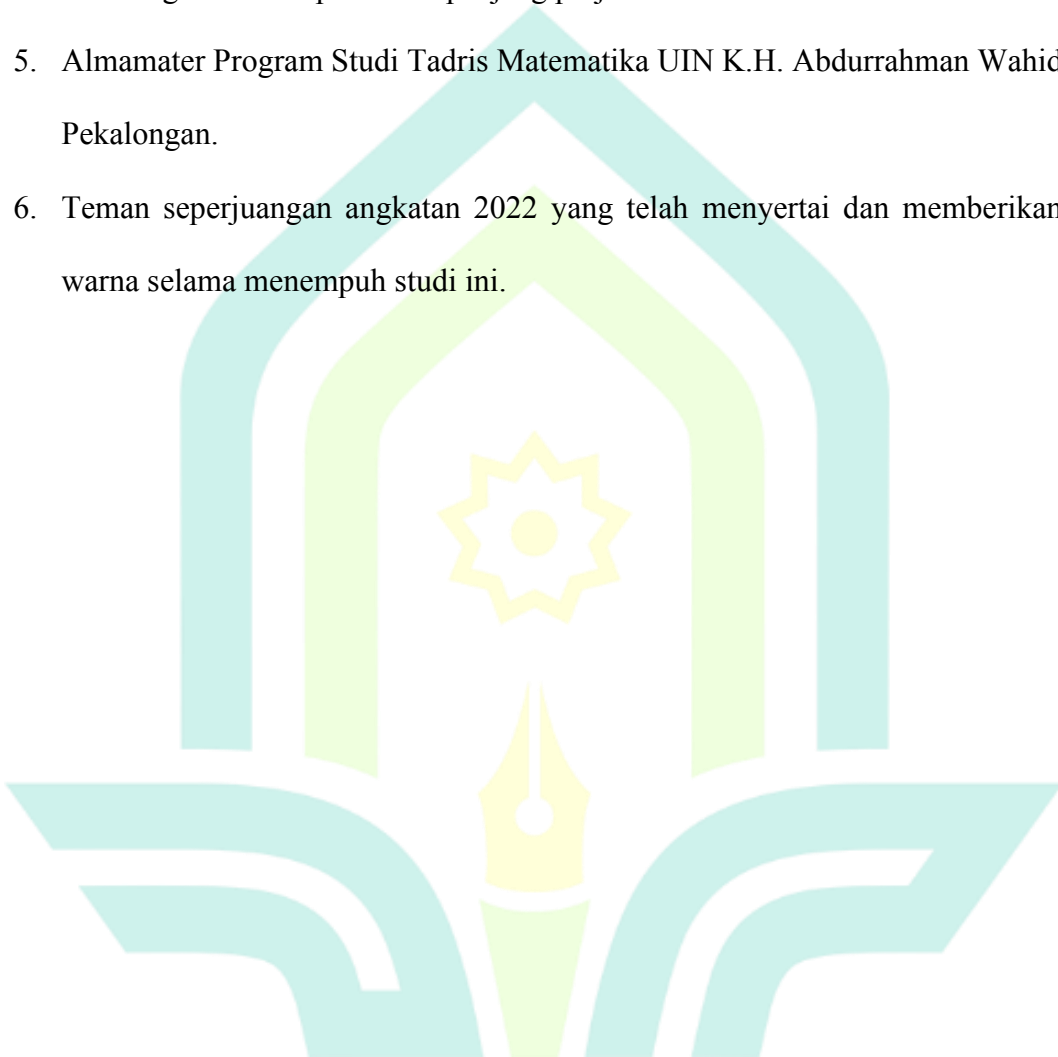
Persembahan

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan kemampuan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis menyadari sepenuhnya atas segala keterbatasan dan banyaknya kekurangan yang harus diperbaiki dalam penulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam pembuatan skripsi ini penulis banyak mendapatkan berbagai dukungan serta bantuan material maupun non material dari berbagai pihak.

Berikut ini persembahan sebagai ucapan terima kasih dari penulis kepada pihak yang telah berperan dan membantu dalam penulisan skripsi ini:

1. Kedua Orang tua, Bapak A. Khadhirin dan Ibu Urinah yang senantiasa memanjatkan doa, memberikan nasihat, bimbingan, kasih sayang dan kenyamanan serta bantuan material yang tiada hentinya.
2. Adik-adikku tercinta, yang selalu memberikan kebahagiaan disetiap waktu.

3. Diriku sendiri, selamat telah sampai ditahap ini dan terima kasih sudah bertahan dan berjuang semampunya untuk bisa mencapai semua mimpi, *love you my self*.
4. Sahabatku, Mauliddya yang senantiasa memberikan nasihat, semangat, dan mendengarkan setiap cerita sepanjang perjalanan studi ini.
5. Almamater Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Teman seperjuangan angkatan 2022 yang telah menyertai dan memberikan warna selama menempuh studi ini.



ABSTRAK

Fajriyah, H. 2025. “ Pengaruh *Digital Distraction* Terhadap Konsentrasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni”. *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika. FTIK. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing M. Adin Setyawan, M. Psi.

Kata Kunci: *Digital Distraction*, Konsentrasi Belajar, Kemampuan Pemahaman Matematis.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah melahirkan inovasi terbaru, salah satunya adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran memberikan banyak keuntungan, Salah satunya adalah peningkatan interaktivitas dan memudahkan untuk memahami materi dengan beragam fitur yang disajikan. Namun, ada pula tantangan yang muncul akibat dari penggunaan *gadget* yakni adanya gangguan yang dapat mengalihkan perhatian siswa seperti gangguan dari notifikasi, media sosial dan game online yang sedang marak saat ini. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk berkonsentrasi saat belajar sehingga dapat mengganggu efektivitas belajar terutama dalam memahami konsep matematika. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya pengaruh dari gangguan digital atau *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar siswa dan kemampuan pemahaman matematis siswa serta seberapa besar pengaruhnya terhadap dua variabel tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional dan *ex post facto*. Sampel penelitian terdiri dari 90 siswa yang diambil secara *simple random sampling* dengan teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data yang dipakai dalam menguji hipotesis penelitian terdiri dari analisis MANOVA dengan beberapa uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni sebesar 22% sementara sisanya 78% dipengaruhi oleh faktor lain. Namun, hasil penelitian *digital distraction* terhadap kemampuan pemahaman matematis menunjukkan tidak adanya pengaruh karena hanya 1,1% besar pengaruhnya, sementara 98,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Sementara itu hasil penelitian *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis menunjukkan adanya pengaruh secara simultan dengan besar pengaruh 11,6% sedangkan sisanya 88,4% dipengaruhi variabel lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *digital distraction* berpengaruh besar terhadap konsentrasi belajar siswa, namun tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa dan rendahnya konsentrasi belajar berpengaruh secara signifikan dalam proses pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *digital distraction* konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapat syafaatnya di hari akhir kelak.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
5. Bapak Nalim, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi serta nasihat selama proses perkuliahan.

6. Bapak M. Adin Setyawan, M.Psi., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga, serta ilmu yang berharga dalam membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberi ilmu pengetahuan dan dukungan selama proses perkuliahan
8. Bapak Khoirul Huda, S.Pd.,M.Si. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Kedungwuni selaku yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan Bapak Lukman Yanuar selaku guru matematika yang telah membantu dan membimbing selama proses penelitian.
9. Siswa/siswi kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni yang telah membantu dalam proses penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan Tadris Matematika angkatan 2022 yang telah selalu saling mendukung satu sama lain.
11. Seluruh pihak yang membantu dan mendukung selama proses penyelesaian studi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran matematika.

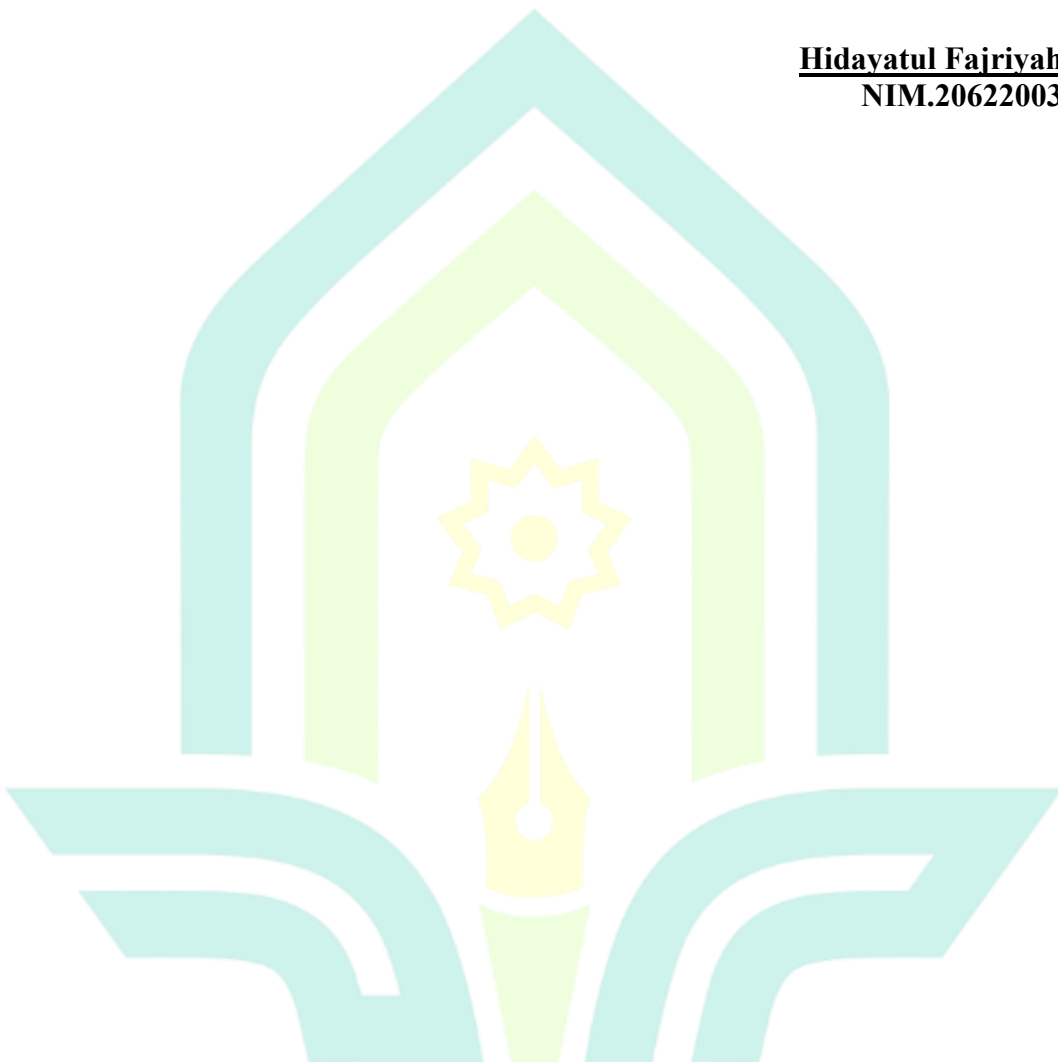
Aamiin yaa rabbal aalamiin.

Pekalongan, 10 Juli 2025

Penulis



Hidayatul Fajriyah
NIM.20622003



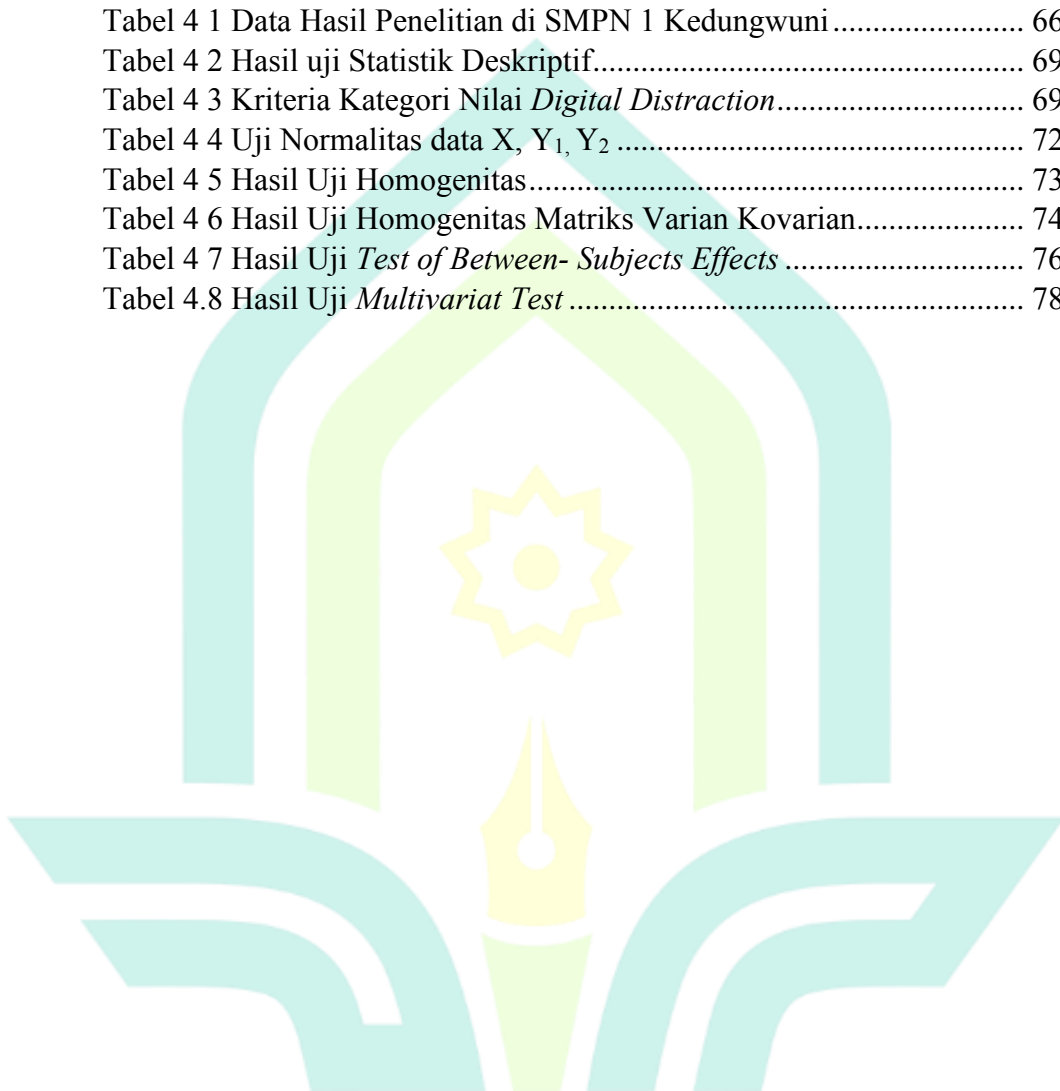
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II	12
LANDASAN TEORITIK	12
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.1.1 <i>Digital Distraction</i> (Gangguan Digital)	12
2.1.2 Konsentrasi Belajar	23
2.1.3 Kemampuan Pemahaman Matematis	29
2.1.4 Materi Peluang	33
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	37
2.4 Hipotesis Penelitian	47
BAB III	49
METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian	49

3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
3.3	Populasi dan Sampel.....	50
3.4	Variabel Penelitian	52
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	52
3.6	Teknik Analisis Data	58
BAB IV		66
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN		66
4.1	Hasil Penelitian	66
4.1.1	Hasil Penelitian.....	66
2.	Teknik Analisis Statistik Deskriptif	68
4.1.2	Uji Hipotesis	75
4.2	Pembahasan.....	79
4.2.1	Pengaruh Digital Distraction terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni	79
4.2.2	Pengaruh <i>Digital Distraction</i> terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni	80
4.2.3	Pengaruh <i>Digital Distraction</i> terhadap Konsentrasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni	82
BAB V		84
PENUTUP.....		84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	53
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Peluang	55
Tabel 3. 3 Tabel Kriteria Effect size	65
 Tabel 4 1 Data Hasil Penelitian di SMPN 1 Kedungwuni	66
Tabel 4 2 Hasil uji Statistik Deskriptif.....	69
Tabel 4 3 Kriteria Kategori Nilai <i>Digital Distraction</i>	69
Tabel 4 4 Uji Normalitas data X, Y ₁ , Y ₂	72
Tabel 4 5 Hasil Uji Homogenitas.....	73
Tabel 4 6 Hasil Uji Homogenitas Matriks Varian Kovarian.....	74
Tabel 4 7 Hasil Uji <i>Test of Between- Subjects Effects</i>	76
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Multivariat Test</i>	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	46
------------	-------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 2: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	93
Lampiran 3 Lembar Validasi	94
<i>Lampiran 4: Kisi -Kisi Instrumen Angket Uji Coba Digital Distraction</i>	101
Lampiran 5: Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba <i>Digital Distraction</i> .	103
Lampiran 6: Kisi-Kisi Final Angket <i>Digital Distraction</i>	105
Lampiran 7: Angket <i>Digital Distraction</i>	107
Lampiran 8: Kisi-Kisi Angket Konsentrasi Belajar	109
Lampiran 9: Angket Konsentrasi Belajar	111
Lampiran 10: Kisi-Kisi Tes Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Peluang	113
Lampiran 11: Lembar Soal Tes kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Materi Peluang	114
Lampiran 12: Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemahaman Matematis	116
Lampiran 13: Data Hasil Uji Coba	118
Lampiran 14: Data Hasil Penelitian	119
Lampiran 15: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Digital Distraction	122
Lampiran 16: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Konsentrasi Belajar	123
Lampiran 17: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Kemmapuan Pemahaman Matematis	125
Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian	126
Lampiran 19: Hasil Penelitian Tes Kemampuan Pemahaman Matemati	127
Lampiran 20: Daftar Riwayat Hidup	130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi ini telah mengubah tatanan kehidupan manusia secara signifikan. Teknologi telah memberikan kemudahan dan efisiensi dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, mulai dari komunikasi yang semakin terhubung tanpa batas, akses informasi yang begitu mudah, hingga otomatisasi berbagai proses kerja yang semakin canggih. Menurut Hakim dan Yulia (2024) banyak dampak positif telah dibawa oleh perkembangan teknologi *digital* terhadap kehidupan manusia, sehingga segala sesuatunya menjadi lebih mudah, cepat dan praktik berkat adanya teknologi. Dampaknya terasa di berbagai bidang mulai dari bidang industri, transportasi, kesehatan hingga pendidikan. Tidak dapat dipungkiri, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern manusia sehingga mampu membentuk pola pikir, perilaku, dan interaksi sosial yang baru (Mauryn & Ratnaningrum, 2024).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah melahirkan inovasi terbaru, salah satunya adalah *gadget*. Perangkat mini ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, menyederhanakan berbagai aktivitas sehari-hari. Dengan fitur-fitur canggih yang terus berkembang, *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pusat informasi, hiburan, dan bahkan alat produktivitas (Mauryn & Ratnaningrum, 2024). Lebih dari sekadar alat komunikasi dan hiburan,

perangkat pintar ini menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang luar biasa dalam dunia pendidikan. Dengan *gadget*, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja serta mengakses berbagai sumber belajar secara mudah (Abidin et al., 2023).

Pelajar pada rentang usia 13-19 tahun adalah pengguna media sosial yang paling aktif (Rianto & Sukmawati, 2021). Helsper dan Enyon dalam Supratman (2018) mengatakan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan generasi muda zaman sekarang sehingga mereka menyebutnya dengan *digital native*. Generasi *digital native* menunjukkan bahwa generasi ini memiliki kemampuan dan pemahaman yang berbeda terhadap teknologi dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, ini berarti bahwa *digital native* membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka, yang mungkin melibatkan penggunaan teknologi digital secara intensif dan pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan bantuan *gadget* yang berbasis internet seperti browser, email, *game Online* dan platform media pembelajaran lainnya. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran memberikan banyak keuntungan, salah satunya adalah peningkatan interaktivitas (Fauziyah et al., 2024). Melalui beragam aplikasi dan permainan edukatif yang tersedia, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan video pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran. Selain itu, aplikasi-aplikasi ini dapat disesuaikan dengan

gaya belajar individu, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Abidin et al., 2023).

Meskipun menawarkan banyak manfaat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah munculnya berbagai gangguan yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Seperti yang dikatakan oleh Perdana et al. dalam Abidin et al. (2023) bahwa distraksi digital dan ketergantungan pada *gadget* dapat menjadi hambatan bagi pembelajaran yang efektif. Salah satu bentuk gangguannya adalah notifikasi dari media sosial, pesan instan, atau *game online* sering kali menjadi godaan yang sulit ditolak. Hal ini dapat menyebabkan siswa kesulitan untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran dan mengurangi efektivitas proses belajar (Abidin et al., 2023). Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat membuat siswa tidak fokus dan tidak tertarik untuk belajar, hal ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Seperti halnya yang ditegaskan oleh Arirahmanto dalam Mauryn dan Ratnaningrum (2024) bahwa kebiasaan ini dapat menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi dan minat belajar.

Gangguan digital yang semakin marak di era modern telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan. Beberapa penelitian telah mengungkap fakta bahwa gangguan digital ini memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa, terutama dalam hal konsentrasi. Temuan ini sejalan dengan teori gangguan digital yang ada yang memberikan pandangan bahwa paparan terus-menerus terhadap teknologi digital dapat mengganggu

konsentrasi dan mengurangi kemampuan kognitif untuk memproses informasi secara mendalam (Fauziyah et al., 2012). Selain informasi yang mereka butuhkan, pengguna akan terpapar oleh berbagai konten menarik lainnya, seperti video di *Youtube*, notifikasi media sosial, atau *game online*. Hal ini dapat mengalihkan perhatian mereka dari tujuan utama, yakni memahami materi pembelajaran. Seperti yang diteliti oleh Kim, Qu, dan Kim dalam Pahlevi (2022), gangguan ini dapat terjadi ketika pengguna secara tidak sadar memilih untuk mengakses konten lain yang lebih menarik daripada fokus pada tugas belajar mereka. Akibatnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi terbuang percuma dan pemahaman terhadap materi pelajaran menjadi kurang optimal (Pahlevi, 2022).

Siswa yang sering terganggu oleh notifikasi ponsel saat belajar matematika cenderung memiliki kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang kompleks. Seperti yang dikatakan oleh Anurrahman dalam Franciska et al. (2022) terdapat fakta bahwa tindakan seseorang mungkin tidak selalu mencerminkan apa yang terdapat dalam pikiran mereka yang sebenarnya. Mereka sering kali kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi pada masalah yang sedang dikerjakan. Ketidakmampuan untuk berkonsentrasi secara optimal dapat menghambat pemahaman siswa tentang konsep matematika yang penting. Padahal, pemahaman matematika sangat penting untuk proses pembelajaran siswa di kelas (Franciska et al., 2022).

Gangguan digital, seperti notifikasi *gadget* dan godaan untuk mengakses media sosial telah menjadi epidemi di kalangan siswa. Fenomena ini marak

terjadi di beberapa sekolah, banyak siswa yang mengakui bahwa mereka sering kali kesulitan untuk fokus pada saat pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika. Hal yang sama juga terjadi pada siswa di SMPN 1 Kedungwuni, berdasarkan hasil pra penelitian dan wawancara kepada salah satu guru serta siswa yang telah dilakukan, bahwa di sekolah tersebut diperbolehkan untuk membawa *gadget*, namun tidak diperkenankan untuk digunakan sewaktu jam pelajaran kecuali atas perintah guru. Selain itu, berdasarkan wawancara, peneliti menemukan beberapa masalah yakni siswa sering mengantuk di kelas karena bermain *gadget* sampai malam dan terdapat siswa yang bermain *gadget* secara diam-diam saat jam pelajaran.

Hal ini menyebabkan siswa kurang fokus di kelas sehingga kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru yang berakibat terhadap kurangnya pemahaman terhadap materi terutama saat pelajaran matematika, hal ini terlihat ketika siswa diminta oleh guru untuk menjawab pertanyaan di papan tulis, tetapi tidak mampu merespon. Siswa juga sering diam-diam menggunakan *gadget* untuk menghitung menggunakan kalkulator, hal ini memperlihatkan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai materi yang sedang dipelajari sehingga kesulitan ketika menjawab soal sehingga akhirnya menggunakan bantuan *gadget* untuk menghitung dan atau mencari jawaban di *Google* untuk membantu menyelesaikan tugas tanpa berusaha memahaminya terlebih dahulu, hal ini mengarah pada perilaku pengalihan perhatian atau penghindaran tugas. Notifikasi ponsel yang terus berbunyi dan godaan untuk membuka media sosial menjadi penghambat utama konsentrasi mereka.

Akibatnya, kemampuan pemahaman matematis siswa terbukti secara signifikan mempengaruhi. Ketidakmampuan untuk fokus pada materi pelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang baru dan menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks.

Dengan demikian, peneliti ingin meneliti lebih lanjut apakah fenomena serupa juga terjadi pada siswa SMPN 1 Kedungwuni dilihat dari banyaknya siswa yang mengalami gangguan digital baik di sekolah maupun di rumah berdasarkan observasi awal yang sudah dijelaskan sebelumnya serta mengetahui lebih lanjut bagaimana hal ini berdampak pada tingkat konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh *Digital Distraction* Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni”**.

Penelitian yang akan dilaksanakan ini memiliki keterbaruan di antaranya meneliti *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis pada siswa SMP yang kemungkinan jarang dikaji secara spesifik pada berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian ini menggunakan indikator *digital distraction* yang lebih rinci sehingga memberikan gambaran lebih dalam tentang berbagai perilaku digital siswa dan dampaknya dalam proses belajar. Di samping itu penelitian ini penting sebagai acuan guru, sekolah, dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget di lingkungan sekolah atau sekitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Fenomena maraknya penggunaan *gadget* telah mengubah pola interaksi manusia dengan informasi. Kemudahan akses terhadap berbagai konten digital melalui platform-platform *online* telah menciptakan ketergantungan yang tinggi, termasuk di kalangan pelajar. Ironisnya, *gadget* yang awalnya dianggap sebagai alat bantu belajar, justru menjadi penghambat konsentrasi dan pemahaman siswa. Kemudahan dalam mengakses informasi sering digunakan secara berlebihan oleh siswa tanpa filterisasi terutama dalam hal pembelajaran. Serta kemudahan dalam mengakses informasi yang tidak relevan dan konten yang bersifat hiburan telah mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran, terutama mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi seperti matematika. Akibatnya, kemampuan siswa untuk memahami matematis menjadi terhambat dan prestasi belajar mereka juga terpengaruh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni
2. Aspek yang diteliti adalah pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis.
3. Materi matematika yang digunakan dalam penelitian adalah materi peluang sesuai dengan kisi-kisi tes yang dibuat.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pokok masalah yang sudah dijabarkan, dengan demikian peneliti menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Kedungwuni ?
2. Seberapa besar pengaruh *digital distraction* terhadap kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang siswa kelas VIII di SMPN 1 kedungwuni?
3. Seberapa besar pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis siswa materi peluang siswa kelas VIII di SMPN 1 Kedungwuni?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni.
2. Untuk mengetahui pengaruh *digital distraction* terhadap kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang siswa kelas VIII di SMPN 1 Kedungwuni.
3. Untuk mengetahui pengaruh *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang siswa kelas VIII di SMPN 1 Kedungwuni.

1.6 Manfaat Penelitian

Selain untuk menjawab persoalan yang dibahas, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Berharap penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan mampu berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam memahami dampak negatif dari *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan pemahaman matematis siswa. Temuan penelitian ini dapat meningkatkan literatur saat ini dan memberikan fondasi untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif pada era digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memiliki implikasi praktis bagi pendidik, orang tua dan pembuat kebijakan pendidikan yang lebih baik untuk mengatasi tantangan yang berasal dari penggunaan teknologi yang berlebihan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Temuan dari penelitian diharapkan mampu membuat pemahaman siswa mengenai dampak negatif dari gangguan digital terhadap kemampuan belajar mereka meningkat. Dengan memahami hal ini, siswa dapat secara sadar mengatur penggunaan *gadget* dan media sosial sehingga dapat lebih fokus dalam belajar dan meningkatkan prestasi akademik, terkhusus dalam mata pelajaran matematika. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat membantu

siswa untuk mengembangkan strategi belajar yang efektif, seperti menentukan waktu belajar khusus untuk belajar tanpa gangguan dan memanfaatkan teknologi dengan bijak.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru diharapkan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tantangan yang dihadapi siswa dalam menghadapi era digital, dengan memahami pengaruh gangguan digital terhadap konsentrasi belajar dan pemahaman matematis siswa, guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta strategi pengelolaan kelas yang dapat meminimalkan gangguan digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan konseling atau bimbingan kepada siswa terkait penggunaan *gadget* yang bijak.

c. Bagi Sekolah

Studi ini dapat menjadi referensi dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Sekolah dapat mengembangkan program-program yang bertujuan guna mengembangkan kecakapan digital siswa serta membimbing mereka dalam memanfaatkan teknologi dengan cerdas dan tanggung jawab. Di samping itu,, pihak sekolah juga dapat berkolaborasi dengan wali siswa untuk memberikan edukasi tentang pentingnya membatasi penggunaan *gadget* oleh siswa di rumah.

d. Bagi Prodi

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu wadah untuk pengembangan kurikulum dan pendekatan pembelajaran matematika, serta menginspirasi dosen dan mahasiswa untuk mengeksplorasi pengaruh teknologi pada konteks pembelajaran matematika serta menjadi dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni. Berdasarkan nilai F sebesar 12,251 dan signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 yang memberikan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *digital distraction* (X) dengan konsentrasi belajar siswa (Y_1) dengan besar pengaruh 22% yang termasuk dalam kategori pengaruh yang besar.
2. Tidak terdapat pengaruh antara *digital distraction* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni. Berdasarkan hasil yang ada disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh antara *digital distraction* (X) dengan kemampuan pemahaman matematis siswa (Y_2) dengan besar pengaruh 1,1% yang termasuk dalam kategori pengaruh yang kecil.
3. Terdapat pengaruh antara *digital distraction* terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni. Berdasarkan hasil dari uji MANOVA diperoleh hasil bahwa *digital distraction* memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis secara bersamaan dengan perolehan nilai F sebesar 5,687 dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 pada uji statistik *Pillai's Trace* sehingga menolak H_0 dan menerima H_1 .

Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara bersama-sama *digital distraction* (X) memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar (Y_1) dan kemampuan pemahaman matematis siswa (Y_2) dengan besar pengaruh yang tergolong sedang yakni sebesar 11,6%.

5.2 Saran

Beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak-pihak yang terkait dalam perspektif penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa disarankan untuk lebih bijak dalam menggunakan perangkat digital selama kegiatan belajar, terutama dengan meminimalkan gangguan seperti notifikasi, media sosial dan game online supaya konsentrasi tetap terjaga saat belajar.
2. Kepada guru dan pihak sekolah diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang minim gangguan digital, memberikan edukasi manajemen waktu tentang penggunaan teknologi serta menerapkan kebijakan program literasi digital supaya siswa lebih memahami dampak dari distraksi digital.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah diharapkan mampu menunjang kualitas data melalui metode-metode penelitian yang lain serta lebih mempertimbangkan variabel moderator seperti motivasi belajar, strategi belajar dan lain sebagainya untuk lebih memahami hubungan antara *digital distraction* dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Aiman, U., Fadila, Z., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abidin, A. A., Cantona, E. Z., Wicaksana, M. A., Annastasya, S., & Sukmana, T. (2023). Dampak Penggunaan Smartphone pada Proses Pembelajaran. *Education: Scientific Journal of Education*, 1(2), 124–132. <https://journal.csspublishing/index.php/education>.
- Akbar, M. F., & Afifah, S. (2023). Social Media Addiction and Bedtime Procrastination in Students. *Psikostudia Jurnal Psikologi*, 12(3), 309–315.
- Aledya, V. (2019). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa*. 2(May), 0–7.
- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas VII MTS Yabis Pasirlangu 2023. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 158–161.
- Arini, S. (2013). *Analisis Kualitas Produk Dan Citra Merek Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Rumah Makan*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2016). *Batas Sehari - KBBI VI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/batas-sehari>
- Bahdar, D. (2022). *Implementasi Mastery Learning Dalam Pembelajaran Fiqh* (N. Duniawati (ed.)). CV. Adanu Abimata.
- Cahani, K., Nia, K., Effendi, S., & Munandar, D. R. (2021). Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa ditinjau dari konsentrasi belajar pada materi statistika dasar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 215–224. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.215-224>
- Cholili, A. H., Mappanyompa, Fatimah, A. C., Abdurrahman, A., Agustin, L. T., Zainuri, H., Marpaung, M. E., Marzuki, & Gani, A. (2024). *Pengantar Psikologi Belajar* (Septriani (ed.)). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, aan subhan. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa : Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24–32. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum>
- Fauziyah, R. N., Nurpratiwiningsih, L., & Toharudin, M. (2012). Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Konsentrasi Siswa di SD Negeri Brebes 01 Rani. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 131–142.
- Fitrialis, R., Elsani, D., Rahmadani, T., Vania, N. R., Nabila, N. P., & Fitriana, N.

- (2024). Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Remaja. *Jurnal Akuntansi, Bisnis Dan Ekonomi Indonesia*, 3(2).
- Franciska, T. C., Prihatin, I., & Saputro, M. (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X materi PLSV dan PTLSV. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 166–173.
- Ghozali, I. (2018a). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018b). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- Habibah, N. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Prosocial Siswa Di SDN 02 Kajen Pekalongan*. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitataif & Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasib, M. (2023). Cendikia Cendikia. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 134–150.
- Hasibuan, F. H. (2021). *Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Berpikir Aljabar Ditinjau Dari Disposisi Matematis Siswa* (Issue 2005). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayati, N. (2018). *Analisis Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Hikmah, sofia nurul, & Saputra, very hendra. (2022). Studi pendahuluan hubungan korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis siswa terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 7–11.
- Irawan, D., & Putri, I. D. A. (20244). Pengaruh Buku Bacaan terhadap Peningkatan Minat Baca dan Keterampilan Bahasa pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2467–2473.
- Istanti, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Penggunaan Gawai Melalui Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. STKIP PGRI Pacitan.
- Juarez, M. A. P., Ortega, D. G., & Perez, J. M. A. (2023). Digital Distractions from

- the Point of View of Higher Education Students. *Sustainability Journal*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15076044>
- Junizon, M. (2018). Pengaruh Gaya Belajar, Kecerdasan Emosional, Self Efficacy Dan Advertisy Quotient Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Equation*, 1(1), 65–80.
- Kadir, & Asma, A. (2022). Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi: Bantuan atau Gangguan Belajar? *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i1.9082>
- Kostic, J. O., & Randelovic, K. R. (2022). Digital Distractions : Learning In Multitasking EnvironmenT. *Psychological Applications and Trends* 2022, 2019–2022.
- Lailiyatus, E. S. (2025). Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) pada Pengaruh Perbedaan Tingkat Pendidikan Orang Tua terhadap Nilai Akademik Siswa. *Probabilitas Journal of Statistics and Mathematics*, 1(1), 1–6.
- MARDIATMOKO, G.-. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 03(2), 103–118.
- Maulidda, Y., & S.Kanda, A. S. (2024). Pengaruh Faktor Lingkungan pada Pembelajaran Jarak Jauh: Perbandingan antara Model Online dan Offline. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 513–520. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/637%0Ahttps://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/download/637/582>
- Mauryn, F. A., & Ratnaningrum, I. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Konsentrasi Belajar dan Perkembangan Kognitif Anak SD dalam Perspektif Psikologi Perkembangan. *Cendekia Pendidikan*, 4(8), 48–58.
- Mawarni, R. S., & Asriyanti, F. D. (2023). Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Di SDN2. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 110–114.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep

- Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika*. 2(80), 134–144.
- Mondal, P. K. (2024). Exploring the Impact of Digital Distraction on Learning : A Qualitative Analysis of University Students Experiences and Strategies. *International Journal Of Emerging Knowledge Studies*, 1–8.
- Muzeyyenah. (2023). *Pengaruh School Cultur dan Self Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Dengan Motivasi Sebagai Variabel Mediasi (Studi Kasus Pada Siswa MAN 20 Jakarta Timur)*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia.
- Nabung, A. (2024). The Impact of Multitasking With Digital Devices on Classroom Learning: A Critical Review on the Future of Digital Distraction in Education. *US-China Education Review A*, 14(6), 369–383. <https://doi.org/10.17265/2161-623X/2024.06.005>
- Nadhifah, I. (2016). *Hubungan Penguasaan Ilmu Tajwid Dengan Kemampuan Menghafal Al-Quran Santri Putri Di Pondok Pesantren Modern Al- Quran Buaran Pekalongan*. UIN Walisongo.
- Nasiruddin, F. A.-Z., & Rapa, L. G. (2022). Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Edustudent: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 188–193.
- Nuramaliana, S. (2017). Konsentrasi Belajar Dan Penyesuaian Diri Pada Siswa Kelas VII DI SMP NEGERI 1 CIAWIGEBANG Tahun Ajaran 2016/2017. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 208–221.
- Nurhasanah, Hopeman, T. A., & Yusup, R. (2025). *Pendekatan SAVI dalam Pembelajaran (Konsep, Strategi, dan Implementasi* (1st ed.). Kaizen Publisher.
- Pahlevi, M. R. (2022). Gangguan Bagi Siswa Selama Pembelajaran Online. *Nusantara Hasana Journal*, 1(7), 100–106.
- Putri, I. C. (2023). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*.
- Qodriyah, Sutja, A., & Wahyuni, H. (2023). Pengaruh Kemampuan Mengelola Emosi terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Journal on Education*, 05(04), 10778–10784.
- Rahabav, P. D. P. (2023). *Metode Penelitian Sosial: Pedoman Praktis Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Cipta Media Nusantara.
- Ratu Balqis, R., & Syaikh, A. (2023). Distraksi Digital Atau Kemerosotan Literasi Menjelajahi Peran Fomo Dalam Praktik Literasi Sekolah Dasar. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 34–41. <https://doi.org/10.62097/au.v5i2.1598>
- Rianto, P., & Sukmawati, A. I. (2021). Literasi Digital Pelajar Di Yogyakarta : Dari Consuming Ke Prosuming Literacy. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(1), 137–159.

- Riinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>
- Sarkhi, A. K. Al, & Talburt, J. (2019). The Journal of Computing Sciences in Colleges. *Papers of the 17th Annual CCSC Mid-South Conference, April*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29810.12481>
- Sativa, Y. A., & Purwanto, J. (2022). Pengaruh konsentrasi belajar dan kejenuhan belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 11–14. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Schuett, K. C. (2024). *Beyond Digital Distraction: Education Today's Cyber Student*. Digital Education and Learning.
- Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 01, 73–84.
- Simamora, L., Fadilla, V., Learning, S. R., & Pemecahan, K. (2024). *Regulated Learning Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 67 JAKARTA*. 7, 1024–1031.
- Sohilait, E. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Matematika* (pp. 28–31). PT. Rajagrafindo Persada.
- Suciati, I. (2019). Meningkatkan Kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa melalui permainan lego math pada materi operasi perkalian bilangan bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 17–29.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Syafi'i, M. (2024). *Sisi Gelap Era Digital: Dampak negatif pada pendidikan anak*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Tajadi, S. E. (2023). Hubungan Media Multitasking Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia Selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). In 2023. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Tamala, N., Sahrani, R., & Dewi, F. I. (2024). Tantangan Digital: Prokrastinasi Akademik dan Penggunaan Smartphone pada Remaja SMA. *Psyche 165 Journal*, 17, 87–94. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v17i2.359>

Lampiran 20: Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAH HIDUP**

Nama : Hidayatul Fajriyah

Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 8 Januari 2004

Alamat : Ds. Pajomblangan, RT 1, RW 3, Kec. Kedungwuni

Kabupaten : Pekalongan

Kontak : 081542385041

E- mail : Hidayatulfajriyah118@gmail.com

Pendidikan : MI Walisongo 02 Pajomblangan lulus tahun 2016
MTs SS Proto lulus tahun 2019
MAN Pekalongan lulus tahun 2022