

BAB IV

HASIL PENELITIAN

1.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Profil SMP Negeri 2 Rantau Utara

SMPN 2 RANTAU UTARA merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhan Batu, Sumatera Utara. SMPN 2 RANTAU UTARA didirikan pada tanggal 17 Februari 1979 dengan Nomor SK Pendirian 030 / U / 1979 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 746 siswa ini dibimbing oleh 46 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMPN 2 RANTAU UTARA saat ini adalah Maidun Saragih. Operator yang bertanggung jawab adalah Ade Fitriani Syahputri.

Dengan adanya keberadaan SMP Negeri 2 Rantau Utara, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhan Batu.

4.1.2. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Rantau Utara

SMP Negeri 2 Rantau Utara, memiliki visi dan misi dalam mengembangkan sistem ajar sehingga menghasilkan siswa yang berkualitas untuk kepentingan bangsa dan negara. Dalam hal ini, SMP Negeri 2 Rantau Utara memanfaatkan fasilitas internet guna pendataan profil sekolah.

Berikut adalah Visi dan Misi dari SMP Negeri 2 Rantau Utara :

1. **Visi**, terwujudnya peserta didik yang cerdas, cakap, berbudaya, dan cinta lingkungan dengan semangat profil pelajar pancasila yang berbhineka tunggal ika yang memiliki sikap toleransi sesama.
2. **Indikator**
 - a. Terwujudnya lulusan yang berprestasi baik bidang akademik dan non akademik
 - b. Terwujudnya lulusan yang cakap dan terampil.

- c. Terwujudnya peserta didik yang menjunjung tinggi budaya local dan nasional
- d. Terwujudnya peserta didik yang cinta lingkungan
- e. Terwujudnya profil pelajar Pancasila yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

3. Misi

- a. Mewujudkan lulusan yang berprestasi baik bidang akademik maupun nonakademik.
- b. Mewujudkan lulusan yang cakap dan terampil sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Mewujudkan peserta didik yang menjunjung tinggi budaya lokal dan nasional
- d. Mewujudkan peserta didik mencintai dan menjaga lingkungan agar tetap bersih, aman, ramah, indah, inklusif, sehat, asri, dan nyaman.
- e. Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berbhineka global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

4. Tujuan

- a. Menghasilkan lulusan yang cerdas, kompetitif, beriman, bertaqwa dan berakhlak karimah
- b. Meningkatkan prestasi siswa dibidang akademik, non akademik dan seni budaya
- c. Menampilkan sikap sopan santun dan budi pekerti sebagai cerminan akhlak mulia yang beriman dan bertaqwa
- d. Terciptanya lingkungan yang “bersinar terang” (Bersih, Indah, Asri, Rindang, Tertib, Aman, Nyaman dan Tenang)
- e. Terciptanya lingkungan sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran
- f. Menghasilkan warga sekolah yang berbudi pekerti baik dan berakhlak mulia
- g. Menghasilkan warga sekolah yang melaksanakan tugas berbasis IT

1.1.3. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi di SMP Negeri 2 Rantau Utara

Dalam memperoleh data, Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Januari sampai dengan Bulan April 2025 terhadap siswa kelas VIII yang memiliki 8 kelas dan sebagai sampel penelitian diambil kelas VIII.2 sebanyak 22 orang, kelas VIII.3 sebanyak 21 orang dan kelas VIII.4 sebanyak 22 orang siswa SMP Negeri 2 Rantau Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi kelas VIII di SMP Negeri 2 Rantau Utara. Berdasarkan data penelitian yang dianalisis dengan data wawancara guru dan orang tua serta peserta didik, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut :

1) Tanggapan Orang Tua Terhadap Perubahan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi Anak Akibat *Gadget*

Untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melakukan wawancara bersama beberapa orang tua anak yang berhasil diwawancarai yaitu Ibu HMA, Ibu RAR, Ibu AK, Ibu RR, dan Ibu IP (nama inisial dari orang tua siswa) dengan tanggapan yang berbeda-beda. Berikut beberapa contoh pertanyaan dan jawaban hasil wawancara bersama informan:

Pertanyaan ke-1 ; Apakah anak anda mempunyai *gadget* atau *smartphone* pribadi?

Menurut ibu HMA selaku orang tua dari siswa Negeri 2 Rantau Utara anaknya memiliki *gadget* pribadi sebagai alat komunikasi dan mendukung kegiatan belajar.

"Ya, anak saya memiliki *smartphone* pribadi. Kami memberikannya sebagai alat komunikasi dan juga untuk mendukung kegiatan belajarnya. Namun, kami selalu memantau penggunaannya dan menetapkan aturan yang ketat mengenai waktu layar".

Sedangkan menurut ibu RAR anaknya memiliki *gadget* pribadi sebagai sarana belajar dan untuk bermain game setelah sekian lama menghabiskan waktu belajar.

“Anak saya memiliki *Gadget* pribadi yang digunakan terutama untuk belajar dan bermain game edukatif.”

Kemudian menurut wawancara dengan narasumber lainnya yaitu Ibu AK

“Ya, anak saya memiliki *smartphone*, tetapi penggunaannya sangat terbatas. Kami memastikan dia hanya menggunakannya setelah menyelesaikan tugas sekolah dan hanya untuk aplikasi yang sudah kami setujui. Kami juga menggunakan aplikasi pengontrol waktu untuk membatasi durasi pemakaian.”

Orang tua umumnya merasa khawatir jika anak mereka terlalu sering bermain *gadget* sendiri. Mereka menekankan pentingnya pengawasan, pembatasan waktu, dan memastikan konten yang diakses aman serta bermanfaat. Selain itu, mereka juga mengupayakan anak-anak tetap berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan perilaku sosial maupun prestasi belajar anak.

Pernyataan di atas tidak jauh berbeda dengan yang dikatakan oleh Ibu RR “Iya anak saya memiliki *Gadget* pribadi, tetapi tetap saya kontrol penggunaannya walaupun sudah milih pribadi *gadget* nya”.

Sedangkan menurut Ibu TA ;

“Ya, saya bolehkan anak saya untuk memiliki *gadget* pribadi.”

Jawaban ke lima dari para orang tua ini menunjukkan bahwa keputusan untuk memberikan *gadget* atau *smartphone* pribadi kepada anak-anak mereka sangat berdampak untuk kebutuhan edukatif dan keinginan untuk memudahkan komunikasi, dengan perhatian khusus pada pengawasan, pembatasan waktu, dan kontrol konten yang diakses.

Tanggapan di atas menunjukkan bahwa orang tua memiliki berbagai pendekatan dalam memperbolehkan anak-anak mereka bermain *gadget* di rumah. Beberapa faktor yang dipertimbangkan termasuk usia anak, tujuan penggunaan (seperti pembelajaran atau hiburan), serta pengawasan dan pembatasan waktu. Meskipun ada variasi dalam usia, hampir semua orang tua sepakat tentang pentingnya pengawasan dan pemilihan konten yang tepat untuk memastikan penggunaan *gadget* yang sehat dan produktif bagi anak-anak mereka.

Wawancara ini menunjukkan bahwa alasan utama orang tua memberikan atau memperbolehkan anak-anak mereka bermain *gadget* adalah untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan keterampilan digital. Orang tua juga menyadari pentingnya teknologi dalam kehidupan modern dan ingin anak-anak mereka familiar dengan penggunaannya. Namun, hampir semua orang tua menekankan pentingnya pengawasan ketat, pembatasan waktu penggunaan, dan pemilihan konten yang sesuai untuk memastikan anak-anak mendapatkan manfaat maksimal tanpa dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Tanggapan dari narasumber menunjukkan bahwa semua orang tua memberikan waktu khusus bagi anak-anak mereka untuk bermain *gadget*, dengan batasan waktu yang bervariasi antara 30 menit hingga dua jam per hari. Mereka menekankan pentingnya pengawasan dan pemilihan konten yang tepat, serta memastikan anak-anak tetap aktif dan tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar.

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positif meliputi peningkatan keterampilan digital, akses mudah ke informasi, dan dukungan untuk pembelajaran. Namun, dampak negatif seperti penurunan aktivitas fisik, gangguan tidur, dan kecenderungan untuk

terdistraksi juga perlu diperhatikan. Orang tua memainkan peran penting dalam mengatur dan mengawasi penggunaan *gadget* untuk memaksimalkan manfaatnya dan meminimalkan dampak negatif.

1.2. Hasil Penelitian

1.2.1. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara

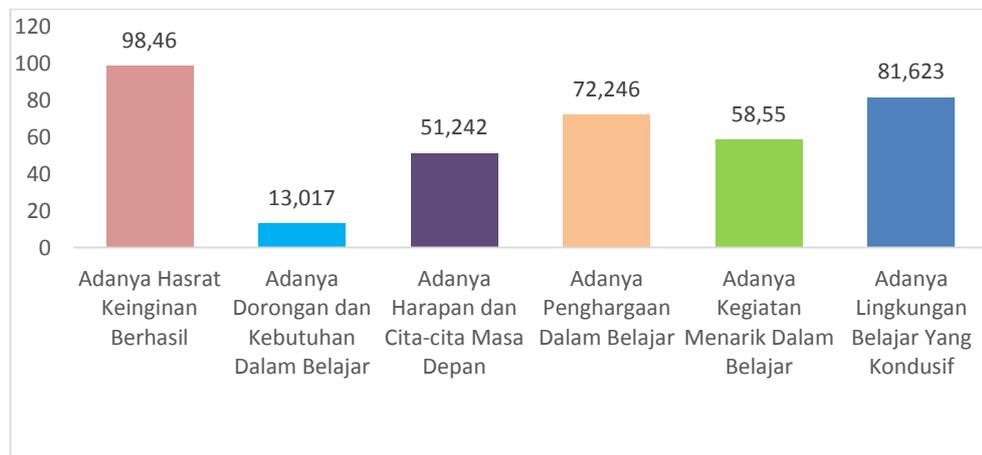
Penggunaan *gadget* saat ini banyak memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Namun, disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa bimbingan atau pengawasan dapat membuat siswa kecanduan dengan berbagai fitur yang terdapat dalam *gadget* tersebut, mereka lebih senang bermain *gadget* dibandingkan dengan lingkungan sosialnya. Apabila siswa asyik sendiri dalam menggunakan *gadget* serta apabila perilaku tersebut dibiarkan maka memberikan dampak yang tidak diharapkan seperti membentuk siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar. Motivasi belajar yang negatif yaitu siswa lebih mementingkan *gadget* dan sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit berkomunikasi dengan baik, serta sulit membangun tim atau kelompok sehingga sulit menyelesaikan masalah. adanya *gadget* dapat menimbulkan gejala perilaku baru yaitu seseorang mudah peka terhadap sesuatu yang terdapat dalam *gadget* dibandingkan lingkungan sekitarnya, hal ini dapat menjadi sebuah masalah bagi penggunanya.

Penggunaan *gadget* ini dapat membuat siswa SMP kelas VIII ketergantungan khususnya dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, bahkan motivasi belajar saja dapat meningkat karena mempermudah memperoleh jawaban soal dan pekerjaan rumah yang diberikan kepada siswa. Hal itu terbukti dari beberapa dokumentasi yang dilakukan penelitian guna memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan tentang pengaruh *gadget* ini untuk motivasi belajar siswa khususnya kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak pada motivasi belajar khususnya pada psikologi anak, baik perilaku baik maupun perilaku buruk. Hal tersebut dibenarkan oleh orang tua yang merasakan terjadinya perubahan perilaku pada anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu proses belajar dan memudahkan anak dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak pada motivasi belajar suka bermalas-malasan dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan juga perintah orang tua. Pengaruh *Gadget* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1 yaitu hasil angket yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar siswa.

Gambar 4.1



Sumber : Hasil Angket Data Koresponden Motivasi Belajar Siswa Kelas

VIII

SMP Negeri 2 Rantau Utara

Berdasarkan pada gambar 4.1 diatas terlihat kalau persen tase rata-rata yang diperoleh dari hasil olah data Penelitian Angket Motivasi belajar yang dihasilkan dari 65 orang siswa SMP kelas VIII dari SMP negeri 2 Rantau Utara. Terdapat 22

pernyataan dari 22 orang siswa SMP kelas VIII.2, 21 orang siswa SMP kelas VIII.3 dan 22 orang siswa SMP kelas VIII.5 dengan menggunakan 6 indikator untuk motivasi belajar siswa. Untuk indikator adanya hasrat keinginan berhasil diperoleh persentase 98,46%, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar diperoleh 13,017%, adanya harapan dan cita-cita masa depan diperoleh 51,242%, adanya penghargaan dalam belajar diperoleh 72,246%, adanya kegiatan menarik dalam belajar diperoleh 58,55% dan adanya lingkungan belajar yang kondusif 81,623%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator adanya hasrat keinginan berhasil memiliki nilai persentase yang tinggi dalam motivasi belajar dengan jumlah persentase 98,46%.

1.2.2. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara

Penggunaan *Gadget* peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara berada pada kategori sangat baik. Sedangkan jika ditinjau dari masing-masing indikator, “mencari materi pelajaran biologi di internet sebagai media pendukung selain buku” berada pada kategori baik, “Durasi penggunaan *gadget*” berada pada kategori sangat baik, “manfaat *gadget*” berada pada kategori sangat baik, tetapi untuk “fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*” berada pada kurang begitu baik, karena peserta didik banyak yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game* tetapi tidak sedikit juga untuk membuka aplikasi belajar yang lebih memberikan semangat dalam keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara.

Penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi oleh orang tua maka prestasi belajar peserta didik akan turun, tetapi di SMP Negeri 2 Rantau Utara tidak diperbolehkan peserta didik membawa *gadget* ke dalam lingkungan sekolah, pada saat di rumah pun peserta didik dibatasi oleh orang tua dalam bermain *gadget*.

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak pada prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.2 data hasil angket koresponden pengaruh

gadget terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Rantau Utara.

Gambar 4.2



Sumber : Hasil Angket Data Koresponden Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara

Berdasarkan pada gambar 4.2 diatas terlihat kalau kelas hasil dari olah data Hasil Angket keaktifan belajardi peroleh indikator kegiatan visual 93,601%, indikator kegiatan lisan 54,611%, indikator kegiatan mendengarkan 63,186%, indikator kegiatan menulis 87,55%, indikator kegiatan menggambar 79,105%, indikator kegiatan motorik 63,943% dan indikator kegiatan mental 29,114%. Ini artinya bahwa kegiatan visual berada pada tingkatan tertinggi untuk keaktifan siap dalam penggunaan *gadget* ini karena memperoleh persentase 93,601%.

Dengan demikian kesimpulannya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bakar, I, P & Kaddas, (2021), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar”, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* sebesar 1759 dan hasil angket keaktifan belajar siswa 1777. Analisis data deskriptif penggunaan *gadget* yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan

standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data keaktifan belajar siswa yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas berdistribusi normal karena nilai $p\text{-value} > 0.05$ dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena $0,061 > 0.05$. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari $t_{\text{tabel}} 0,388$. Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70-0,90 termasuk taraf tinggi, dengan demikian keaktifan siswa dalam penggunaan *gadget* itu tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai r_{tabel} maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

Dengan demikian kesimpulannya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bakar, I, P & Kaddas, (2021), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar”, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* sebesar 1759 dan hasil angket keaktifan belajar siswa 1777. Analisis data deskriptif penggunaan *gadget* yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data keaktifan belajar siswa yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas berdistribusi normal karena nilai $p\text{-value} > 0.05$ dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena $0,061 > 0.05$. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari $t_{\text{tabel}} 0,388$. Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70-0,90 termasuk taraf tinggi, dengan demikian keaktifan siswa dalam penggunaan *gadget* itu tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai r_{tabel} maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

1.3 Pembahasan

Pembahasan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Rantau Utara

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII dari SMP Negeri 2 Rantau Utara, yang terdiri dari siswa kelas VIII.2, VIII.3, dan VIII.5. Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa diukur melalui angket yang berisi 22 pernyataan, berdasarkan 6 indikator utama motivasi belajar.

Berikut adalah hasil persentase motivasi belajar berdasarkan masing-masing indikator:

Adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil Persentase: 98,46%
Ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memiliki keinginan yang kuat untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Indikator ini merupakan yang tertinggi dari semua, sehingga dapat disimpulkan bahwa semangat untuk sukses sangat dominan dalam diri siswa.

Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Persentase: 13,017%
Nilai ini sangat rendah, menandakan bahwa banyak siswa yang belum merasakan kebutuhan internal yang kuat untuk belajar. Bisa jadi mereka belajar hanya karena kewajiban, bukan karena dorongan pribadi.

Adanya harapan dan cita-cita masa depan Persentase: 51,242%
Hasil ini menunjukkan bahwa sekitar setengah dari siswa memiliki gambaran atau harapan terhadap masa depan mereka. Artinya, masih ada cukup banyak siswa yang belum memiliki tujuan belajar yang jelas.

Adanya penghargaan dalam belajar Persentase: 72,246%
Sebagian besar siswa merasa termotivasi jika mendapatkan penghargaan, seperti pujian atau nilai baik. Ini menunjukkan pentingnya peran guru dan lingkungan dalam memberikan apresiasi atas usaha siswa.

Adanya kegiatan menarik dalam belajar Persentase: 58,55%
Lebih dari setengah siswa merasa tertarik jika kegiatan belajar bersifat menarik. Ini menandakan bahwa variasi metode pembelajaran bisa mempengaruhi semangat belajar siswa.

Adanya lingkungan belajar yang kondusif Persentase: 81,623%
Lingkungan yang nyaman dan mendukung sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Nilai yang tinggi pada indikator ini menunjukkan bahwa suasana belajar di sekolah cukup mendukung kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Menulis Persentase: 87,55%
Nilai ini sangat tinggi, yang artinya siswa cukup aktif dalam menulis, seperti mencatat pelajaran, membuat ringkasan, atau mengerjakan tugas tertulis. Kegiatan menulis menunjukkan keterlibatan siswa yang cukup besar dalam proses pembelajaran.

Kegiatan Menggambar Persentase: 79,105%
Persentase yang tinggi ini menunjukkan bahwa siswa cukup aktif saat kegiatan belajar melibatkan menggambar, misalnya dalam pelajaran seni, membuat mind map, atau menyusun diagram. Kegiatan ini bisa meningkatkan kreativitas dan pemahaman materi.

Kegiatan Motorik Persentase: 63,943%
Kegiatan motorik meliputi aktivitas fisik yang ringan saat belajar, seperti mempraktikkan sesuatu, melakukan percobaan, atau gerakan kecil lainnya. Persentasenya sedang, yang berarti sebagian siswa aktif dalam kegiatan belajar yang melibatkan gerakan tubuh.

Kegiatan Mental Persentase: 29,114%
Ini merupakan indikator dengan persentase terendah. Kegiatan mental mencakup berpikir kritis, menganalisis, memecahkan masalah, atau membuat keputusan. Artinya, masih banyak siswa yang belum aktif secara mental saat belajar, mungkin karena metode pembelajaran yang belum mendorong siswa berpikir lebih dalam atau terbiasa belajar secara hafalan.

Kesimpulan

Dari ketujuh indikator keaktifan belajar siswa, indikator kegiatan visual memperoleh persentase tertinggi (93,601%), menandakan bahwa siswa sangat aktif dalam kegiatan yang melibatkan penglihatan, seperti membaca dan menonton. Sementara itu, kegiatan mental mendapat persentase terendah (29,114%), yang menunjukkan bahwa siswa belum banyak terlibat dalam aktivitas berpikir kritis atau analisis.

Hal ini menunjukkan bahwa:

Siswa lebih tertarik pada bentuk pembelajaran visual (gambar, video, tampilan layar). Keaktifan fisik dan keterampilan dasar seperti menulis juga cukup baik. Namun, keaktifan berpikir mendalam atau reflektif masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Saran Untuk meningkatkan keaktifan secara menyeluruh:

Guru dapat menggunakan media pembelajaran visual secara lebih optimal. Kegiatan diskusi dan tanya jawab bisa lebih sering diterapkan agar meningkatkan kegiatan lisan. Berikan tugas yang mendorong siswa berpikir kritis, seperti studi kasus atau proyek berbasis masalah.

1. Penelitian oleh Sani Susanti et al. (2024) Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dampak penggunaan gadget pada konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. Penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa di era digital, namun penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses belajar siswa.

2. Penelitian oleh Sani Susanti et al. (2024) Penelitian ini menyoroti bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas, terutama karena pengalihan perhatian oleh kegiatan non-edukatif seperti bermain game dan bersosial media. Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar mencakup durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, manajemen waktu, dukungan orang tua dan sekolah, serta kesehatan mental dan fisik siswa.