

ABSTRAK

Melly Istanti. *Pengaruh Kecanduan Penggunaan Gawai Melalui Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.

Gawai merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. Penggunaan gawai pada siswa yang berlebih memiliki dampak pada hasil belajar karena konsentrasi belajar terganggu akibat penggunaan gawai yang berlebih. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh langsung kecanduan penggunaan gawai terhadap hasil belajar matematika dan pengaruh kecanduan penggunaan gawai melalui konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Variabel yang digunakan adalah kecanduan penggunaan gawai, konsentrasi belajar, dan hasil belajar matematika. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Sudimoro dan SMK negeri Ngadirojo. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk variabel kecanduan penggunaan gawai, konsentrasi belajar dan dokumentasi untuk variabel hasil belajar matematika. Analisis yang digunakan adalah analisis jalur.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa 1) terdapat pengaruh langsung kecanduan penggunaan gawai terhadap hasil belajar matematika sebesar 46,6% dimana 53,47% lainnya dipengaruhi oleh faktor lainnya. 2) terdapat pengaruh kecanduan penggunaan gawai melalui konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika memiliki tidak langsung sebesar 35,9% dimana 64,1% dari faktor lainnya dan pengaruh total sebesar 82,5% dimana 17,5% berasal dari faktor lainnya.

Kata Kunci: Kecanduan, Gawai, Konsentrasi Belajar, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

Melly Istanti. *The Effect of Gadget Use Addiction Through Learning Concentration on Mathematics Learning Outcomes.* Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.

Gadgets are electronic devices that have specific functions. Excessive use of gadgets by students affects learning outcomes because learning concentration is disrupted due to excessive gadget use. This study aimed to determine the direct effect of gadget use addiction on mathematics learning outcomes and the impact of gadget use addiction through learning concentration on mathematics learning outcomes.

This research is quantitative research with an *ex post facto* approach. The variables are gadget use addiction, study concentration, and mathematics learning outcomes. The population of this study were students of SMK Negeri 1 Sudimoro and SMK Negeri Ngadirojo. The instruments used were a questionnaire for gadget use addiction, learning concentration, and documentation for mathematics learning outcomes. The analysis used is path analysis.

The results of data analysis show that 1) gadget use addiction directly affects mathematics learning outcomes by 46.6%, whereas other factors influence the other by 53.47%; 2) There is an indirect effect of gadget use addiction through learning concentration on mathematics learning outcomes that has an indirect effect of 35.9%, where 64.1% comes from other factors, and a total effect of 82.5%, where 17.5% comes from other factors.

Keywords: *Addiction, Devices, Learning Concentration, Mathematics Learning Outcomes*