

## **Peran Gadget Dalam Pembentukan Motivasi Belajar Siswa SMP 3 Atap Hanau**

**\*Nosy Restia<sup>1</sup>, Santiani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email : [nosyress5771@gmail.com](mailto:nosyress5771@gmail.com)<sup>1</sup>, [santiani@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:santiani@iain-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

---

DOI: <https://doi.org/10.63142/educompassion.v2i2.223>

Received: 13 Maret 2025

Accepted: 31 Mei 2025

Published: 1 Juni 2025

---

### **Abstract :**

*This study aims to analyze the relationship between gadget usage and students' learning motivation at SMP 3 Atap Hanau. A quantitative approach was employed using a survey method involving 15 purposively selected students. The research instrument consisted of a Likert-scale questionnaire measuring two main variables: the intensity of gadget use and the level of learning motivation. Data were analyzed using descriptive statistics and Pearson correlation test. The results showed a very strong and significant negative correlation between gadget usage and learning motivation, with a correlation coefficient of -0.956 and a significance value of 0.000. This means that the higher the intensity of gadget use, the lower the students' motivation to learn. These findings highlight the crucial role of teachers and parents in guiding gadget use toward more educational purposes. With proper management, gadgets still hold great potential as effective and interactive learning tools.*

**Keywords :** *Gadget Usage, Learning Motivation, Students.*

### **Abstrak :**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa di SMP 3 Atap Hanau. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei terhadap 15 siswa yang dipilih secara purposive. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang mencakup dua variabel utama: intensitas penggunaan gadget dan tingkat motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,956 dan nilai signifikansi 0,000. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah motivasi belajar siswa. Temuan ini menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam membimbing penggunaan gadget agar lebih terarah pada aktivitas edukatif. Dengan pengelolaan yang tepat, gadget tetap memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Siswa.

## **PENDAHULUAN**

Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan di sekolah menengah pertama. Perkembangan pesat teknologi informasi, terutama gadget, telah memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah (Ashari, Ngadiman, Zainudin, & Jumaat, 2018). Namun, penggunaan gadget di kalangan siswa juga mengundang kontroversi, terutama terkait dengan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mereka. Penelitian oleh Katiandagho menunjukkan bahwa gadget dapat berpengaruh positif dan negatif terhadap motivasi belajar siswa di SMP, di mana penggunaan yang tidak teratur dapat menyebabkan pengurangan fokus dan minat terhadap pembelajaran (Katiandagho, 2023). Sementara itu, studi dari Pradnyana menunjukkan bahwa dengan penggunaan yang bijak, gadget dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Pradnyana, Sudirman, & Janawati, 2020). Fenomena ini menarik untuk diteliti lebih lanjut, terutama di SMP 3 Atap Hanau, untuk

memahami secara lebih mendalam bagaimana gadget memengaruhi motivasi belajar siswa.

Sumber belajar yang kaya, seperti gadget, dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa jika digunakan dengan cara yang tepat. Penelitian oleh Naim dan Fandyansari mencatat bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka (Naim & Fandyansari, 2024). Selain itu, Lestari *et al.* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang sesuai, seperti penggunaan media gambar atau teknologi pembelajaran interaktif, dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan yang inovatif ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memperkaya proses pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Lestari, Mubarrak, & Eriza, 2024). Di sisi lain, efek negatif dari gadget terutama terlihat pada adiksi yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Sebuah studi oleh Riskiana mengungkapkan bahwa adiksi gadget di kalangan mahasiswa menyebabkan penurunan motivasi belajar dan prestasi akademis (Riskiana, Kurniawan, & Maryoto, 2023)). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun gadget menyediakan akses ke informasi dan metode pembelajaran yang interaktif, penggunaannya yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat menghambat proses belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penelitian di SMP 3 Atap Hanau untuk mengeksplorasi bagaimana pengelolaan penggunaan gadget dapat dioptimalkan untuk mendukung motivasi belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa di SMP 3 Atap Hanau. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat numerik dan dapat dianalisis secara statistik guna mengetahui sejauh mana gadget berperan dalam membentuk motivasi belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP 3 Atap Hanau, dengan jumlah responden sebanyak 15 orang. Pemilihan responden dilakukan secara purposive, yaitu dengan memilih siswa yang diketahui aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks kegiatan pembelajaran. Meskipun jumlah responden relatif kecil, penelitian ini tetap diharapkan dapat memberikan gambaran awal yang representatif mengenai fenomena yang diteliti.

Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang disusun dalam bentuk skala Likert empat tingkat, mulai dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju". Angket ini memuat pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan dua variabel utama, yaitu penggunaan gadget dan motivasi belajar. Untuk memastikan kualitas instrumen, angket telah melalui uji validitas dengan teknik korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan pola jawaban responden dan statistik inferensial untuk menguji hubungan antara kedua variabel. Analisis korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan antara tingkat penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pihak sekolah dan orang tua dalam membimbing siswa agar menggunakan gadget secara lebih bijak dan mendukung proses belajar.

## **PEMBAHASAN**

### **Tingkat Penggunaan Gadget dalam Aktivitas Pembelajaran Siswa**

Pemanfaatan gadget dalam konteks pendidikan telah mengalami peningkatan signifikan dan terlihat berpengaruh besar terhadap aktivitas pembelajaran siswa. Terdapat berbagai aspek yang perlu dicermati, antara lain pengaruh gadget terhadap motivasi, prestasi, dan interaksi siswa dalam belajar.

Penelitian oleh Katiandagho menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan

siswa SMP memiliki dampak pada motivasi belajar siswa. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menciptakan pola belajar yang kurang produktif, di mana siswa lebih cenderung teralihkan pada konten di luar materi pembelajaran, seperti game atau media sosial (Katiandagho, 2023). Sebaliknya, dalam penelitian lain oleh Wasa et al., hasil menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran jika dikelola dengan baik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar di kalangan siswa (Wasa, Sulisty, & Afian, 2019). Dengan demikian, efektivitas gadget dalam mendukung pembelajaran sangat bergantung pada pengelolaan dan tujuan yang jelas dalam pemanfaatannya.

Studi oleh Naibaho dan Wulandari menekankan pada pentingnya peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak terjebak dalam pengalihan perhatian yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Naibaho & Wulandari, 2021). Dalam konteks ini, peranan orang tua menjadi krusial untuk membantu siswa tetap fokus dalam pembelajaran. Selain itu, kekuatan motivasi belajar juga memainkan peran penting; jika siswa memiliki dorongan yang kuat untuk belajar, penggunaan gadget bisa diarahkan ke sumber daya pendidikan yang berharga.

Selain aspek motivasi dan pengawasan orang tua, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi akademik siswa dapat bervariasi. Penggunaan gadget yang terkendali dan diarahkan dapat mengarah pada peningkatan prestasi, sementara penggunaan yang sembarangan dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar (Kurniawati, 2020). Siswa yang mampu memanfaatkan gadget di luar kegiatan non-pembelajaran memiliki potensi yang lebih rendah untuk mencapai prestasi belajar yang baik. Oleh karena itu, penting untuk menyusun strategi yang efektif dalam pemanfaatan gadget untuk memaksimalkan manfaat dalam proses belajar-mengajar.

Dalam rangka meningkatkan kapabilitas siswa dalam pembelajaran, beberapa studi juga mengarahkan perhatian pada perlunya integrasi teknologi yang lebih efektif dalam pengajaran. Misalnya, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti dapat mendorong aktivitas dan hasil belajar yang lebih baik (Sindiani, Dewi, & Bahrudin, 2023). Dengan demikian, pengembangan kurikulum yang mengakomodasi teknologi diperlukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

### **Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Siswa**

Gadget saat ini berperan penting dalam pembentukan motivasi belajar siswa, termasuk siswa SMP di Hanau. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Haryani & Nursanti, 2022) Dalam konteks pembelajaran daring, motivasi belajar siswa SMP sangat terkait dengan pemanfaatan gadget, yang berfungsi sebagai sarana untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar secara virtual. Menurut Haryani dan Nursanti, sebanyak 38% siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi selama pembelajaran daring, dan gadget memainkan peran krusial. Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap fokus dan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Mumbaasithoh, Ulya, & Rahmat, 2021)

Meskipun gadget sering diidentikkan dengan dampak negatif dalam konteks pendidikan, penting untuk diakui bahwa penggunaannya juga dapat memiliki implikasi positif yang signifikan untuk motivasi dan proses belajar siswa. Dalam sejumlah penelitian, ditemukan bahwa siswa mampu menunjukkan motivasi belajar yang tinggi meskipun frekuensi penggunaan gadget mereka tergolong sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas gadget dalam mendukung pembelajaran sangat

tergantung pada tujuan dan cara penggunaannya (Nurafiah, Rokmanah, & Syachruroji, 2023; Restela & Putri, 2023).

**HASIL**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa di SMP 3 Atap Hanau. Sebanyak 15 siswa menjadi responden dalam penelitian ini, yang dipilih secara purposive, yakni siswa yang diketahui aktif memanfaatkan gadget dalam aktivitas sehari-hari, khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui angket tertutup dengan skala Likert empat poin, yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai dua variabel utama, yaitu penggunaan gadget dan motivasi belajar. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dengan metode korelasi Pearson Product Moment serta uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, sehingga dipercaya memiliki tingkat akurasi dan konsistensi yang baik.

Walaupun jumlah responden relatif kecil, penelitian ini tetap bertujuan untuk memberikan gambaran awal yang representatif tentang sejauh mana peran gadget dalam membentuk motivasi belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi pola jawaban responden dan analisis korelasi Pearson untuk mengetahui adanya hubungan signifikan antara kedua variabel.

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang peran gadget dalam mendukung proses pendidikan, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dan orang tua dalam mengarahkan siswa agar dapat menggunakan gadget secara bijaksana dan mendukung peningkatan motivasi belajar.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Variabel	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
Penggunaan Gadget	15	36,40	5,97	28	46
Motivasi Belajar	15	33,73	4,85	27	42

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel penggunaan gadget menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan gadget oleh siswa SMP 3 Atap Hanau adalah sebesar 36,40, dengan standar deviasi sebesar 5,97. Nilai minimum penggunaan gadget yang tercatat adalah 28, sedangkan nilai maksimum mencapai 46. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi yang cukup besar dalam intensitas penggunaan gadget antar siswa, dengan kecenderungan penggunaan yang cukup tinggi di sebagian besar responden.

Sementara itu, untuk variabel motivasi belajar, diperoleh rata-rata sebesar 33,73, dengan standar deviasi sebesar 4,85. Nilai minimum motivasi belajar adalah 27, sedangkan nilai maksimum adalah 42. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat motivasi belajar pada kategori sedang hingga tinggi, meskipun tetap terdapat beberapa siswa dengan motivasi belajar yang rendah.

Secara umum, hasil deskriptif ini memberikan gambaran awal bahwa penggunaan gadget cukup tinggi di kalangan siswa, dan tingkat motivasi belajar menunjukkan kecenderungan yang bervariasi. Variasi ini menjadi dasar untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut melalui uji korelasi Pearson.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Pearson

	Penggunaan Gadget	Motivasi Belajar
Penggunaan Gadget	1	-0.956**
Motivasi Belajar	-0.956**	1

Uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat kuat antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar  $-0,956$  dan nilai signifikansi ( $p$ -value) sebesar  $0,000000028$ . Nilai  $p$  yang jauh lebih kecil dari  $0,05$  menunjukkan bahwa hubungan ini bersifat signifikan secara statistik. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget oleh siswa, semakin rendah tingkat motivasi belajarnya.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 siswa SMP 3 Atap Hanau, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat kuat antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis korelasi Pearson yang menghasilkan nilai  $r = -0,956$  dengan signifikansi sebesar  $0,000$ . Artinya, semakin tinggi tingkat penggunaan gadget oleh siswa, semakin rendah tingkat motivasi belajar mereka. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki intensitas penggunaan gadget yang tinggi, sementara tingkat motivasi belajar mereka berada pada kategori sedang hingga rendah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak semua penggunaan gadget berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Jika gadget digunakan untuk tujuan edukatif seperti mengakses materi pelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal digital, maka gadget justru dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan gadget perlu diarahkan secara bijak agar fungsinya sebagai alat bantu belajar dapat dimaksimalkan. Peran guru dan orang tua sangat penting untuk mengawasi sekaligus membimbing siswa dalam penggunaan gadget. Diperlukan strategi pengembangan kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam pembelajaran, serta menciptakan ekosistem belajar yang kondusif baik di sekolah maupun di rumah. Dengan pendekatan yang tepat, gadget dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran modern yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ashari, Z. M., Ngadiman, A. A., Zainudin, N. F., & Jumaat, N. F. (2018). The Relationship Between Knowledge and Attitude Towards Technology Gadget Usage With Students' Socio-Emotions Development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, 12(7), 152. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i7.9711>
- Haryani, F. F., & Nursanti, A. D. (2022). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 599–608. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.44835>
- Katiandagho, A. O. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan. *Bonafide Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 4(2), 351–368. <https://doi.org/10.46558/bonafide.v4i2.211>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Lestari, R., Mubarrak, J., & Eriza, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Dengan Berbantuan Media Gambar Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Biochamp*, 1(1),

- 34–41. <https://doi.org/10.61761/biochamp.1.1.34-41>
- Mumbaasithoh, L., Ulya, F. M., & Rahmat, K. B. (2021). Kontrol Diri Dan Kecanduan Gadget Pada Siswa Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42. <https://doi.org/10.29080/jpp.v12i1.507>
- Naibaho, C. D. U., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Kontribusi Intensitas Pemakaian Gadget Dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas v SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.31834>
- Naim, N., & Fandyansari, M. W. (2024). PBL Pengaruh Aktivitas Belajar Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII IPS Di SMP Negeri 12 Malang. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 5(3), 445–458. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v5i3.3642>
- Nurafiah, S., Rokmanah, S., & Syachruraji, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ika PGSD (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 14(2), 13. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v14i2.3900>
- Pradnyana, P. B., Sudirman, I. N., & Janawati, D. P. A. (2020). Pendampingan Kegiatan Belajar Di Rumah Secara Privat Di Masa Pandemi Covid-19 Dilingkungan Kabupaten Bangli Bagian Utara. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 551. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3383>
- Restela, R., & Putri, H. (2023). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(2), 291. <https://doi.org/10.24114/js.v7i2.44494>
- Riskiana, R., Kurniawan, W. E., & Maryoto, M. (2023). Hubungan Adiksi Gadget Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(2), 763–770. <https://doi.org/10.37287/jppp.v6i2.2164>
- Sindiani, P., Dewi, R. S., & Bahrudin, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Moodle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn. *Equilibrium Jurnal Pendidikan*, 11(2), 203–214. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v11i2.10584>
- Wasa, M. E., Sulistyono, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2). <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907>