



Contents lists available at [Journal IICET](#)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2476-9886 (Print) ISSN: 2477-0302 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama

Marlina Evelyn*, Hotmaulina Sihotang
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Sep 14th, 2025
Revised Feb 6th, 2026
Accepted Apr 19th, 2026

Keyword:

Intensitas
Penggunaan gadget
Motivasi belajar
Siswa

ABSTRACT

Beberapa penelitian dari para peneliti sebelumnya menunjukkan penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMP YPPK Santa Monika Bintuni, Papua Barat. Sampel penelitian adalah 60 siswa kelas VIII dan IX. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif dengan metode analisis regresi linier menggunakan aplikasi SPSS. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang sudah lolos uji validitas dan reliabilitas. Sebelum pengujian data dengan regresi linier dilakukan uji normalitas dan uji heteroskedastisitas. Hasil uji normalitas dan uji heteroskedastisitas menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ berarti data terdistribusi secara normal dan lolos uji heteroskedastisitas. Pengujian dengan regresi linier menghasilkan persamaan regresi linear $Y=17,667-0,517X$ menunjukkan ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMP Santa Monika Bintuni. Koefisien X bertanda negatif menunjukkan hubungan linear negatif, artinya peningkatan intensitas penggunaan gadget akan menurunkan motivasi belajar siswa. Nilai R square 0,197 dapat ditafsirkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh sebesar 19,7% terhadap motivasi belajar siswa dan 80,3% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penggunaan gadget. Dari hasil penelitian ini disarankan adanya pengembangan strategi pendidikan dan pengawasan terhadap siswa yang lebih efektif dari guru maupun orang tua untuk mengarahkan penggunaan gadget secara bijak demi keberhasilan belajar siswa.



© 2026 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Marlina Evelyn,
Universitas Kristen Indonesia
Email: evelynmarlina@gmail.com

Pendahuluan

Di era saat ini, gadget sangat di gemari oleh semua kalangan salah satunya usia remaja, hampir semua remaja menggunakan gadget setiap hari (Fitriana et al., 2021). Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya (Purwantoro & Nafsah, 2023). Gadget dapat berupa komputer, laptop, tablet, atau telepon seluler (Aprilaini & Sari, 2023). Gadget saat ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan dan sebagai sarana hiburan seperti membaca media berita, menonton video, memainkan game, dan lain sebagainya (Aryati et al., 2023).

Bagi siswa, gadget memiliki potensi positif dalam mendukung proses belajar, seperti memudahkan akses terhadap sumber pengetahuan, menyediakan aplikasi pembelajaran interaktif, serta memfasilitasi komunikasi dengan guru dan teman sebaya. Namun demikian, intensitas penggunaan gadget yang berlebihan dapat

menimbulkan dampak negatif, terutama ketika penggunaannya lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan dibandingkan aktivitas akademik. Hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya konsentrasi, menurunnya kedisiplinan belajar, serta terganggunya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi akademik. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih tekun, disiplin, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat membuat siswa cepat bosan, kurang berinisiatif, dan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian (Kharis, 2020) motivasi belajar yang tinggi membuat siswa bersemangat dan giat dalam belajar, sedangkan motivasi rendah diidentifikasi dengan perilaku acuh tak acuh dan mudah putus asa, siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mudah terdistraksi, sulit fokus saat belajar, dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Motivasi belajar merupakan penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, yang sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan proses pembelajaran dimana siswa dapat mencapai nilai bagus (Elvira Z et al., 2022). Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar secara garis besar terbagi menjadi ada dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar), faktor internal motivasi belajar terdiri dari kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi, sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar siswa terdiri dari keluarga, sekolah dan kondisi lingkungan di sekitar siswa yang dimana lingkungan tersebut dapat memberikan contoh dan kebiasaan-kebiasaan untuk mempunyai motivasi belajar yang tinggi (Djarwo, 2020).

Di SMP YPPK Santa Monika Bintuni, hampir setiap siswa memiliki gadget pribadi. Observasi awal menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa SMP YPPK Santa Monika Bintuni sangat tinggi, dengan sebagian besar dari waktu mereka dihabiskan untuk bermain game, berselancar di media sosial, atau menonton video online. Hal ini didukung dengan kemudahan akses internet dan ketersediaan berbagai aplikasi yang tentunya menarik perhatian siswa. Di sisi lain, pola asuh orang tua juga mengalami transformasi. Kesibukan orang tua dalam pekerjaan seringkali menyebabkan kurangnya waktu dan perhatian yang diberikan kepada anak-anak mereka. Beberapa orang tua cenderung permisif sementara yang lain menerapkan pola asuh otoriter yang ketat namun kurang komunikatif (Longkutoy et al., 2015). Hampir sebagian besar orang tua tidak mengetahui bahaya penggunaan gadget, tidak memberikan aturan waktu bermain gadget, tidak memberi pengawasan, batasan konten internet yang boleh diakses anak, belum memahami dampak gadget, serta belum dapat membimbing anak tentang penggunaan internet yang tepat (Setiawan et al., 2022).

Penggunaan gadget berpengaruh positif dan negatif pada pola belajar siswa, pada satu sisi akses informasi gadget dapat memperluas pengetahuan dan mendukung pembelajaran mandiri, namun di sisi lain dapat menurunkan fokus dan meningkatkan resiko gangguan karena dapat menyebabkan kecanduan media sosial (Telaumbanua & Zebua, 2024). Gadget dapat meningkatkan motivasi belajar, sebagai media dalam mencari tugas, berita dan informasi, 73,8% siswa menyatakan bahwa gadget meningkatkan motivasi belajar, 72,3% siswa menyatakan bahwa gadget bermanfaat sebagai media dalam mencari tugas, berita dan informasi. sedangkan 66,2% siswa menyatakan gadget membuat mereka sulit berkonsentrasi saat belajar, 20% siswa menyatakan gadget mengurangi minat belajar dan 13,8% siswa merasa gadget membuat mereka menjadi pribadi yang individualis (Dhiyaa Ulhaq & Rhadiansyah, 2024). Penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Pulau Beralo (Devi & Dafit, 2024).

Penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan gadget berdampak pada motivasi belajar siswa, seperti menurunnya minat belajar dan konsentrasi (Kamaruddin et al., 2023). Ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa dimana ketergantungan pada media sosial dan kurangnya pengelolaan waktu menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah (Oktavianus Katiandagho, 2023). Adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa dimana penggunaan gadget tanpa arahan dapat mengganggu proses belajar yang efektif (Yunita, 2025). Penggunaan gadget dalam waktu lama akan membuat kecerdasan dan motivasi belajar anak akan menurun (Elisa et al., 2022). Penggunaan gadget yang tidak terkontrol mempengaruhi 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 (Susanti et al., 2024). Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, terutama untuk hiburan dan media sosial, semakin rendah motivasi belajar yang ditunjukkan siswa (Lamanila et al., 2022). Gadget memiliki pengaruh yang kecil terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai koefisien korelasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,261 (Agustina N, 2021). Penelitian lain menunjukkan 79% siswa yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi memiliki motivasi belajar yang rendah (Ziliwu dan Abdu, 2019). Motivasi belajar siswa sehari-hari tidak hanya dipengaruhi

penggunaan gadget tetapi juga disebabkan oleh faktor yang lain, misalnya metode dan strategi pembelajaran guru kurang tepat dan efisien untuk siswa (Yuningsih & Masyithoh, 2023). Penggunaan gadget untuk keperluan non-akademis memiliki dampak yang lebih besar terhadap penurunan semangat belajar dibandingkan penggunaan gadget untuk keperluan akademis (Febriyani & Prayitno, 2024). Penggunaan gadget berpengaruh positif dan negatif terhadap anak, gadget dapat menyebabkan anak leluasa mengembangkan imajinasinya tetapi jika terlalu sering menggunakan gadget minat belajar anak akan turun (Chusna, 2023). Terdapat pengaruh negatif durasi, frekuensi, dan intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 7 Malang (Naryaning & Katmini, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian di atas penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif pada motivasi belajar siswa. Tetapi terdapat penelitian lain yang menunjukkan tidak ada hubungan antara motivasi belajar dengan penggunaan gadget. Penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak (Hair & Ernawati, 2022). Tidak terdapat korelasi antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene (Maulida Nurdin et al., 2022). Sampai saat ini belum ada penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMP YPPK Santa Monika Bintuni oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hal tersebut untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pendidikan dan pengawasan yang lebih efektif kepada siswa, baik dari guru maupun orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMP YPPK Santa Monika Bintuni?.”

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kuantitatif dengan metode analisis regresi linier menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Product and Service Solutions) untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Regresi linear merupakan metode statistik yang berfungsi untuk menguji hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Regresi linear memungkinkan peneliti untuk menyusun model matematis yang mampu meramalkan nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data variabel bebas berupa intensitas penggunaan gadget (X) serta variabel terikat berupa motivasi belajar siswa (Y). Konstanta (intersep) dalam regresi linier menggambarkan nilai variabel terikat Y saat variabel bebas X bernilai nol, sedangkan, nilai koefisien regresi (slop) menggambarkan perubahan rata-rata variabel terikat Y terhadap perubahan satu unit dari variabel bebas X (Devi Yustika et al., 2022). Skala yang digunakan dalam kuesioner adalah skala Likert, yaitu skala yang berisi lima tingkat jawaban yang merupakan skala jenis ordinal sebagai berikut: Sangat Tidak Setuju (STS) diberikan poin 1, Tidak Setuju (TS) poin 2, Netral (N) poin 3, Setuju (S) poin 4, Sangat Setuju (SS) poin 5. Skala Likert mengubah tanggapan kualitatif menjadi data kuantitatif (berupa angka) yang dapat dianalisis. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang mencakup frekuensi dan durasi penggunaan gadget serta indikator motivasi belajar. Pertanyaan untuk variabel X intensitas penggunaan gadget siswa terdiri atas tiga pertanyaan sedangkan untuk variabel Y motivasi belajar siswa terdiri atas empat pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner ini pada tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan-Pertanyaan dalam Kuesioner

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Variabel X : Intensitas penggunaan gadget					
Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari					
Saya sering bermain gadget sampai larut malam					
Saya menggunakan gadget secara berlebihan setiap hari					
Variabel Y : Motivasi belajar					
Saya merasa kurang semangat belajar setelah menggunakan gadget dalam waktu lama.					
Saya kesulitan berkonsentrasi dalam belajar setelah bermain gadget.					
Penggunaan gadget membuat saya terganggu dari fokus belajar					
Saya merasa motivasi belajar saya turun jika terlalu sering bermain gadget					

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang siswa kelas VIII dan IX SMP Santa Monika Bintuni, Papua Barat. Jumlah sampel penelitian dihitung menggunakan rumus Slovin (Antoro, 2024). Untuk populasi siswa kelas VIII dan IX SMP Santa Monika berjumlah 150 orang dan menggunakan *margin of error* 10% maka dapat dihitung jumlah sampel. Hipotesis penelitian, H₀ yaitu tidak ada pengaruh intensitas penggunaan gadget

terhadap motivasi belajar siswa SMP Santa Monika Bintuni. Ha yaitu ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMP Santa Monika Bintuni.

Hasil dan pembahasan

Berikut adalah hasil-hasil pengujian yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Sebelum dibagikan ke siswa item-item dalam kuesioner sudah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas dengan SPSS terlebih dahulu sebagai syarat kelayakan uji regresi linear (Irfan Syahroni, 2023).

Uji Kualitas Kuesioner

Uji Validitas

Fungsi uji validitas data pada SPSS adalah untuk mengukur seberapa akurat suatu instrumen (misalnya kuesioner) dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Melalui uji validitas, peneliti dapat memastikan bahwa setiap item pertanyaan pada kuesioner memang sah dan relevan untuk menguji variabel penelitian, sehingga data yang diperoleh benar-benar menggambarkan objek yang diteliti. Uji ini membantu mengidentifikasi item-item pertanyaan dalam kuesioner yang tidak valid atau tidak dapat diandalkan, sehingga dapat dihapus atau direvisi. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau signifikansi $< 0,05$, maka item pernyataan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau signifikansi $> 0,05$, maka item pernyataan tidak valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Signifikan	α	Keterangan
Intensitas	X1.1	0,731	0,2542	0,0000	0,05	Valid
Penggunaan	X1.2	0,821	0,2542	0,0000	0,05	Valid
Gadget (X)	X1.3	0,821	0,2542	0,0000	0,05	Valid
Motivasi	Y1.1	0,774	0,2542	0,0000	0,05	Valid
Belajar Siswa (Y)	Y1.2	0,745	0,2542	0,0000	0,05	Valid
	Y1.3	0,717	0,2542	0,0000	0,05	Valid
	Y1.4	0,667	0,2542	0,0000	0,05	Valid

Berdasarkan tabel di atas nilai uji r_{hitung} setiap pertanyaan dalam kuesioner lebih besar dari nilai r_{tabel} , dengan demikian semua item pertanyaan valid.

Uji Reliabilitas

Fungsi uji reliabilitas data pada SPSS adalah untuk mengukur konsistensi dan stabilitas alat ukur (instrumen penelitian), seperti kuesioner, sehingga menghasilkan data yang dapat diandalkan dan akurat setiap kali digunakan. Uji ini memastikan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen tidak berubah-ubah secara drastis, menunjukkan bahwa instrumen penelitian sudah baik dan berkualitas. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Alpha cronbach. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas lebih besar 0,6. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika Alpha lebih besar dari r-tabel maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliable atau konsisten, sebaliknya jika nilai Alpha lebih besar dari r-tabel maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Dengan demikian jika nilai Cronbach's alpha $> 0,60$ maka variabel reliabel, sebaliknya jika Cronbach's alpha $< 0,60$ maka variabel tidak reliabel.

Tabel 3. Hasil uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	0,702	0,60	Reliabel
Motivasi belajar (Y)	0,702	0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas nilai Cronbach's Alpha untuk variabel X dan Y adalah 0,702, lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel yang digunakan dalam kuesioner sudah reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik pada SPSS adalah serangkaian pengujian prasyarat yang dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis regresi memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan, sehingga hasil model regresi tidak bias dan dapat diinterpretasikan dengan benar. Uji ini meliputi uji normalitas, multikolinearitas (untuk regresi berganda), heteroskedastisitas, dan autokorelasi (untuk data time series). Untuk regresi linear sederhana hanya dilakukan uji normalitas dan uji heteroskedastisitas.

Uji Normalitas

Normalitas data dapat diukur dengan Test Kolmogorov-Smirnov Goodness of Fit dengan kaidah keputusan jika signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (taraf kesalahan 5%) maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya, jika nilai sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil uji Normalitas

Sig	Standar	Keterangan
0,200	0,05	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan sig = 0,200 , lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji Heteroskedastisitas

Jika nilai sig > 0,05, maka lolos uji heteroskedastisitas, jika < 0,05 maka tidak lolos uji heteroskedastisitas

Tabel 5. Hasil uji Heteroskedastisitas

Model	Sig	Keterangan
1 X	0,975	Lolos

Dari tabel di atas nilai sig=0,975, lebih besar dari 0,05, dengan demikian data lolos uji heteroskedastisitas.

Uji Regresi Linear

Tabel 6 menampilkan nilai R (koefisien korelasi) 0,444, dapat ditafsirkan bahwa kekuatan hubungan antara variabel X (intensitas penggunaan gadget) dan variabel Y (motivasi belajar siswa) adalah sedang. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh lebih tinggi dari penelitian terdahulu (Agustina N, 2021) dengan nilai koefisien korelasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,261.

Nilai R square (koefisien determinasi) 0,197, dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas (X) memiliki pengaruh sebesar 19,7% terhadap variabel terikat (Y) dan 80,3% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel X. Variabel lain di luar X adalah variabel yang tidak ada dalam penelitian ini tetapi memiliki kontribusi dalam motivasi belajar siswa. Seperti disebutkan dalam penelitian (Djarwo, 2020), faktor yang mempengaruhi motivasi belajar secara garis besar terbagi menjadi ada dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar), faktor internal motivasi belajar terdiri dari kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi, sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar siswa terdiri dari keluarga, sekolah dan kondisi lingkungan di sekitar siswa yang dimana lingkungan tersebut dapat memberikan contoh dan kebiasaan-kebiasaan untuk mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 6. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the estimate
1	0,444	0,197	0.183	3,44741

Tabel berikut ini menentukan taraf signifikansi atau linearitas dari regresi. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka model regresi adalah linear dimana variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, dan berlaku sebaliknya. Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi 0,000, artinya pernyataan H₀ (tidak ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMP Santa Monika) ditolak. Sebaliknya H_a (ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMP Santa Monika) diterima.

Tabel 7. Tingkat Signifikansi

Model		ANOVA			Sig
		Sum of Squares	df	Mean square	
1	Regression	169,291	1	169,291	0,000
	Residual	689,309	58	11,885	
	Total	858,600	59		

a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X

Tabel 8 menginformasikan model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta 17,667 dan koefisien variabel X sebesar - 0,517. Dengan demikian diperoleh persamaan regresi linear: $Y = 17,667 - 0,517X$. Tanda negatif menunjukkan setiap kenaikan nilai X akan menurunkan nilai Y, artinya jika intensitas penggunaan gadget meningkat maka akan menurunkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan gawai dengan motivasi belajar siswa.

Tabel 8. Nilai Koefisien

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig
		B	Std.error	Beta	t	
1	(Constan)	17,667	1,389		12.717	0,000
	X	-0,517	0,137	-0,444	-3,774	0,000

a. Dependent Variable: Y

Hasil yang diperoleh di atas sejalan atau mendukung dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa dimana ketergantungan pada media sosial dan kurangnya pengelolaan waktu menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah (Oktavianus Katiandagho, 2023). Adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa dimana penggunaan gadget tanpa arahan dapat mengganggu proses belajar yang efektif (Yunita, 2025). Penggunaan gadget dalam waktu lama akan membuat kecerdasan dan motivasi belajar anak akan menurun (Elisa et al., 2022). Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, terutama untuk hiburan dan media sosial, semakin rendah motivasi belajar yang ditunjukkan siswa (Lamanila et al., 2022)

Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian dengan analisis regresi linear, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas pemakaian gadget, semakin rendah motivasi belajar siswa SMP YPPK Santa Monika Bintuni. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang terlalu sering dapat menurunkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian disarankan adanya pengembangan strategi pendidikan dan pengawasan terhadap siswa yang lebih efektif dari guru maupun orang tua untuk mengarahkan penggunaan gadget secara bijak demi keberhasilan belajar siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini masih kurang karena menggunakan *margin of error* 10% oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan *margin of error* 5% agar hasil yang diperoleh memberikan justifikasi yang lebih kuat.

Referensi

- Agustina N, P. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Pjok Selama Covid-19 Novia. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(10), 365–371.
- Alan, H. F. S., & Juwinner, D. K. (2023). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Remaja Di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i2.10220>
- Antoro, B. (2024). Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik. *Jurnal Multidisiplin Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 53–63. <https://doi.org/10.70585/Jmsh.V1i2.38>
- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas Vii Mts Yabis Pasirlangu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 158–161. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.10429891>
- Aryati, A., Wijaya, I., Pratama, A., & Yanuarti, E. (2023). The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction In Early Childhood. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5353–5359. <https://doi.org/10.35445/Alishlah.V15i4.2971>
- Chusna, N. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Joies (Journal Of Islamic Education Studies)*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/10.15642/Joies.2023.8.1.1-24>
- Devi, M. C., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi. 4, 4017–4029.
- Devi Yustika, Sudarti, S., & Rif'ati Dina Handayani. (2022). Analisis Regresi Linier Sederhana Untuk Mengestimasi Pengaruh Kemampuan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Rasi. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 294–297. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V12i2.609>
- Dhiyaa Ulhaq, N., & Rhadiansyah, M. F. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Siswi Sman 34 Jakarta. *Kirana Amayra Parampara*, 4(6), 939–950.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa Sma Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah Ikip Mataram*, 7(1), 1–7. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/2790/1969>

-
- Elisa, D., Permana, S. C., & Ericson, C. (2022). Analysis Of Gadget Use (Online Game Addiction) And Emotional Intelligence On Student Learning Motivation In Pandeglang City Senior High School. *International Journal Of Education, Information Technology, And Others*, 5(4), 134–138. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6983946>
- Elvira Z, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexdoi>:<https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Febriyani, N. I., & Prayitno, N. H. (2024). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Belajar Siswa. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 06(04), 843–854.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Hair, A., & Ernawati, R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar Di Sd Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research (Bsr)*, 3(2), 1607–1614. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/2698/1206>
- Irfan Syahroni, M. (2023). Analisis Data Kuantitatif. In *Ejurnal Al Musthafa* (Vol. 3, Issue 3). <https://doi.org/10.62552/ejam.v3i3.64>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Journal On Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Kharis, A. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasarnegeri Bener 02 Kabupaten Semarang. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 135–138.
- Lamanila, S., Djafri, N., Abdul Razak, I., & Sumar, W. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Student Journal Of Educational Management*, 8, 239–248. <https://doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1634>
- Longkutoy, N., Sinolungan, J., & Opod, H. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Siswa Smp Kristen Ranotongkor Kabupaten Minahasa. *Jurnal E-Biomedik*, 3(1). <https://doi.org/10.35790/ebm.3.1.2015.6612>
- Maulida Nurdin, G., M. Irfan, & Irayanti. (2022). Korelasi Antara Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas Xi Mipa Sma Negeri 3 Majene. *Bioma: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 49–56. <https://doi.org/10.31605/bioma.v4i1.1520>
- Naryaning, R., & Katmini, K. (2021). Determinants Of Using Gadget To Concentration, Complaints Of Eye Fatigue And Student Learning Motivation At Smkn 7 Malang. *Journal For Quality In Public Health*, 5(1), 142–148. <https://doi.org/10.30994/jqph.v5i1.230>
- Oktavianus Katiandagho, A. (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>
- Purwantoro, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ijeb: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.58>
- Setiawan, E. P., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2022). Pengaruh Media Smart Parenting Terhadap Kemampuan Mediasi Digital Orang Tua Selama Pandemi Di Tk Al-Azhar 54 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1188. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8793>
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di Smp It Swasta Ad Durrah. *Sani Susanti, Et. Al*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Telaumbanua, M. P., & Zebua, G. L. L. (2024). Tingkat Pengaruh Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 01(November), 96–101.
- Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat Belajar Siswa Mi/Sd Dan Pengaruh Penggunaan Gadget. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1702>
-

-
- Yunita, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa. 4(2), 7359–7365.
- Ziliwu Dan Abdu. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan. Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar, 2(2), 180–187.