JURNAL JENDELA PENGETAHUAN
Vol. 18. No. 2. Oktober 2025. pp. 204-218
p-ISSN: 1979-7842 e-ISSN: 3021-8314
Url: https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jp/index
DOI: https://doi.org/10.30598/jp18iss2pp204-218

Pengaruh Pengunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar di Desa Adaut Kecamatan Selaru

The Influence of Gadget Usage on Learning Motivation Among High School Students at SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar in Adaut Village, Selaru District

Dolvina Lorulung[1], Paulus Liberthy Wairisal[1]*, Franklin W. Ubra[1]
[q]Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pattimura

Article Info

Article history:
Received: 10-06-2025
Revised: 08-07-2025
Accepted: 23-09-2025
Published: 30-10-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional untuk menilai kekuatan hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar. Sampel penelitian terdiri dari 85 siswa yang diambil dari kelas X dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui kuesioner, lembar observasi, dan tes motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,198 menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Uji validitas dan reliabilitas juga menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini cukup konsisten dan valid. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget yang bijak dan terarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini menggarisbawahi pentingnya peran guru dan orang tua dalam membimbing penggunaan gadget yang produktif di kalangan siswa.
Kata Kunci: penggunaan gadget, motivasi, belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of gadget usage on students' learning motivation at SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar. A quantitative research method with a correlational approach was used to assess the strength of the relationship between gadget usage and learning motivation. The sample consisted of 85 students from grade X, selected using a census sampling technique. Data were collected through questionnaires, observation sheets, and a learning motivation test. The results of the analysis indicate that gadget usage significantly affects students' learning motivation. The regression coefficient value of 0.198 shows that gadget usage positively influences students' learning motivation. Both validity and reliability tests confirm that the instruments used in this study are consistent and valid. Therefore, the study concludes that wise and directed use of gadgets can improve students' motivation to learn. These findings underscore the importance of the role of teachers and parents in guiding students toward productive gadget use.
Keywords: *gadget usage, learning, motivation*

Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Corresponding Author:
Paulus Liberthy Wairisal
Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pattimura
Jl. Ir. M. Putuhena Poka Ambon
E-mail: wairisal@gmail.com
ORCID iD: https://orcid.org/0009-0008-2372-100X

Panduan Sitasi:
Lorulung, D., Wairisal, P. L. & Ubra, W. F. (2025). Pengaruh Pengunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar di Desa Adaut Kecamatan Selaru. *JJURNAL JENDELA PENGETAHUAN*, 18(2), 204-218. https://doi.org/10.30598/jp18iss1pp204-218

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

PENDAHULUAN

Dalam era digital, penggunaan gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan siswa sekolah menengah atas. Perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana belajar, hiburan, dan sosialisasi. Gadget memberikan kemudahan akses terhadap berbagai sumber informasi, aplikasi pendidikan, serta platform digital yang mendukung pembelajaran siswa secara fleksibel. Sebagai contoh, kemudahan ini memungkinkan siswa untuk belajar mandiri melalui aplikasi seperti YouTube dan Google Classroom, di mana mereka dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja (Ridwan, 2014). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan juga dapat membawa dampak negatif. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan internet yang tinggi untuk aktivitas non-akademik menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada prestasi akademik siswa (Sari & Utami, 2019). Selain itu, keterlibatan yang berlebihan dengan aplikasi hiburan dapat menyebabkan siswa lebih tertarik pada aktivitas digital daripada pada kegiatan belajar yang produktif (Lindawati et al., 2019). Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memahami bagaimana penggunaan gadget secara bijak dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Dengan demikian, pendidik dan orang tua memiliki peran besar dalam membimbing siswa agar penggunaan gadget dapat dimaksimalkan untuk mendukung proses belajar yang efektif dan bermanfaat.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, metode pembelajaran dan gaya belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan, dengan gadget memainkan peran penting dalam akses terhadap materi pembelajaran, pencarian referensi tambahan, dan komunikasi dengan guru serta teman sekelas. Dalam proses pembelajaran saat ini, banyak siswa yang memanfaatkan aplikasi seperti YouTube dan Google Classroom untuk belajar secara mandiri. Misalnya, penggunaan media video pembelajaran telah terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam materi yang diberikan, terutama pada mata pelajaran yang kompleks (Dewi & Mubarokah, 2019). Gadget tidak hanya memungkinkan siswa mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal, mendukung mereka untuk belajar sesuai ritme masing-masing (Saraswati et al., 2018). Namun, akses yang tak terbatas ke berbagai aplikasi non-pendidikan seperti media sosial dan permainan menghadirkan tantangan distraksi, yang berpotensi menurunkan fokus dan minat belajar siswa (Hikmawati et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk membantu siswa memaksimalkan manfaat gadget sebagai alat belajar, sementara pada saat yang sama meminimalkan gangguan yang dapat menghambat motivasi dan konsentrasi mereka dalam belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak ganda terhadap motivasi belajar siswa. Di satu sisi, gadget yang digunakan untuk keperluan akademis, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar karena memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber belajar yang sesuai dengan minat mereka, serta memudahkan proses belajar mandiri (Bong & Firmansyah, 2023). Selain itu, gadget memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan personal, di mana mereka dapat menyesuaikan waktu dan tempat belajar sesuai kebutuhan mereka sendiri (Adelia et al., 2021). Namun, di sisi lain, penggunaan gadget untuk aktivitas non-akademis, seperti bermain game atau menggunakan media sosial, dapat menurunkan motivasi belajar. Keterlibatan berlebihan dalam aktivitas hiburan melalui gadget sering kali menyebabkan siswa kurang fokus terhadap pelajaran dan menurunkan kualitas waktu yang mereka alokasikan untuk belajar (Ikhwan, 2019). Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang bagaimana gadget digunakan oleh siswa sangat penting untuk mengoptimalkan dampak positifnya terhadap motivasi belajar dan meminimalkan pengaruh negatifnya.

Faktor-faktor seperti durasi penggunaan, tujuan penggunaan, dan kemampuan kontrol diri berperan penting dalam menentukan dampak gadget terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan gadget dengan tujuan edukatif dalam durasi yang terukur dapat memperkaya

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

pengalaman belajar siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Penggunaan gadget yang terarah memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan yang relevan dengan studi mereka, mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri (Tamami & Wahab, 2023). Namun, ketika durasi penggunaan gadget meningkat untuk aktivitas non-akademis, seperti bermain game atau bersosialisasi di media sosial, hal ini dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan mengalihkan fokus mereka dari kegiatan akademik (Sitompul, 2022). Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berisiko menurunkan konsentrasi dan waktu yang dihabiskan untuk belajar, yang dapat mempengaruhi prestasi akademis secara negatif (Hamda, 2019). Dengan demikian, penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan dalam mengatur penggunaan gadget mereka, memprioritaskan kegiatan belajar, dan mengoptimalkan gadget sebagai alat pendukung akademis.

Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami bagaimana penggunaan gadget dapat dioptimalkan guna mendukung motivasi belajar siswa di era digital ini. Integrasi penggunaan teknologi ke dalam kurikulum pendidikan membantu siswa menggunakan gadget secara bijak untuk keperluan akademis. Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, seperti lembar kerja siswa berbasis HOTS, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Nuniati et al., 2021) Selain itu, dalam kurikulum tematik integratif, penerapan metode pembelajaran yang melibatkan teknologi telah terbukti efektif dalam memfasilitasi partisipasi siswa secara aktif, yang mendorong peningkatan motivasi belajar (Nur Utami & Mustadi, 2017). Pendekatan ilmiah dalam pendidikan, yang mendorong siswa untuk mengamati, bertanya, dan mengumpulkan informasi dengan memanfaatkan teknologi, juga terbukti efektif dalam menambah minat dan partisipasi siswa terhadap pembelajaran (Siregar, 2020). Dengan mengajarkan siswa cara menggunakan gadget untuk tujuan edukatif, sekolah-sekolah dapat meminimalkan pengaruh negatif gadget yang disebabkan oleh aktivitas non-akademis, seperti media sosial dan permainan, sehingga teknologi dapat benar-benar berkontribusi positif dalam proses pendidikan.

SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar, yang terletak di Desa Adaut, Kecamatan Selaru, merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berupaya meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Kepulauan Tanimbar. Dengan lingkungan yang tenang dan fasilitas yang cukup memadai, sekolah ini menyediakan suasana yang kondusif bagi proses belajar mengajar. SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana, seperti ruang kelas, laboratorium IPA, perpustakaan, dan ruang komputer, yang mendukung pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Sebagai institusi pendidikan, sekolah ini juga memiliki visi untuk menjadi sekolah yang inovatif dan berprestasi dengan penekanan pada nilai-nilai disiplin dan kemandirian. Meskipun begitu, tantangan dalam memotivasi siswa untuk belajar tetap ada, terutama dalam memanfaatkan teknologi seperti gadget secara efektif. Oleh karena itu, sekolah ini menjadi tempat yang relevan untuk meneliti bagaimana penggunaan gadget memengaruhi motivasi belajar siswa, serta memahami dinamika antara teknologi dan pendidikan di wilayah ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini berfokus pada pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Desain korelasional dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara variabel-variabel tersebut. Melalui desain ini, peneliti dapat mengidentifikasi apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget sebagai variabel independen dengan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen. Pendekatan kuantitatif memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dianalisis secara statistik, memungkinkan penarikan kesimpulan yang lebih objektif dan terukur.

Proses penelitian diawali dengan menentukan populasi dan sampel penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar, yang

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

berjumlah 85 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus, di mana semua anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel. Pemilihan teknik ini didasarkan pada jumlah populasi yang relatif kecil, sehingga memadai untuk dijadikan sampel tanpa perlu melakukan pemilihan acak. Melibatkan keseluruhan populasi sebagai sampel diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar pada siswa di sekolah tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen, termasuk kuesioner, lembar observasi, dan tes motivasi belajar. Kuesioner berfungsi untuk mengumpulkan informasi mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget, seperti durasi penggunaan per hari, aplikasi yang paling sering digunakan, serta tempat di mana gadget paling sering digunakan. Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mencatat aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Observasi ini memberikan data tambahan mengenai dampak langsung dari penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. Sedangkan tes motivasi belajar bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan setelah intervensi dilakukan, yaitu penggunaan gadget sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, analisis regresi sederhana, serta uji koefisien determinasi. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner dapat secara akurat mengukur variabel yang dimaksud, yaitu penggunaan gadget dan motivasi belajar. Reliabilitas diukur menggunakan metode Cronbach's Alpha, di mana nilai reliabilitas di atas 0,60 dianggap memadai. Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi distribusi normal, yang penting dalam analisis regresi. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh signifikan variabel penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan uji koefisien determinasi menghitung seberapa besar variabel independen dapat menjelaskan variabel dependen.

Penelitian ini juga mencakup analisis data deskriptif untuk memberikan gambaran tentang karakteristik responden, seperti distribusi usia, jenis kelamin, serta pola penggunaan gadget. Dengan menyajikan data deskriptif, peneliti berusaha untuk memahami konteks sosial dan teknologi di sekitar subjek penelitian. Setelah data dianalisis, interpretasi hasil dilakukan berdasarkan teori dan penelitian terdahulu mengenai motivasi belajar dan pengaruh teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam memahami peran teknologi dalam mendukung atau menghambat motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar yang berlokasi di Desa Adaut, Kecamatan Selaru, merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di lingkungan yang nyaman dan mendukung proses belajar-mengajar. Dengan letaknya di JL. Pelabuhan, Adaut, sekolah ini memberikan suasana yang tenang, ideal untuk mendorong kolaborasi dan interaksi positif antara siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran. SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar memiliki tenaga pendidik yang terdiri dari guru tetap sebanyak 21 orang, guru honorer sebanyak 5 orang, 3 staf tata usaha, dan 2 penjaga sekolah, sehingga total keseluruhan pegawai sekolah mencapai 31 orang. Kehadiran tenaga pendidik yang beragam ini memastikan sekolah memiliki dukungan yang cukup dalam hal pembelajaran dan administrasi sekolah, guna menunjang proses pendidikan yang efektif dan efisien. Dengan dukungan tenaga pengajar yang profesional, sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk membantu siswa dalam mencapai prestasi optimal di SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar.

Sekolah ini memiliki visi untuk menjadi institusi pendidikan yang inovatif, kompetitif, berkualitas, serta berprestasi, dengan penekanan pada nilai-nilai disiplin dan kemandirian berdasarkan iman dan takwa (IMTAQ). Visi tersebut didukung oleh misi yang bertujuan untuk

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

membangun suasana kekeluargaan, mengembangkan minat belajar dan mengajar, serta membentuk karakter yang menghargai etika, moral, spiritual, dan budaya. Melalui misi ini, SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter yang berintegritas. Tujuan sekolah ini mencakup penciptaan lingkungan yang nyaman, pelaksanaan tugas secara optimal, dan pencapaian hasil belajar yang melebihi standar minimal, di samping membangun karakter warga sekolah yang disiplin dan beretika. Sekolah berupaya keras untuk memastikan bahwa setiap elemen komunitas sekolah, baik guru, staf, maupun siswa, memiliki landasan moral dan disiplin yang kuat sebagai modal dalam berinteraksi dan berkembang di masyarakat.

Dari sisi infrastruktur, SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar, seperti kantor kepala sekolah, ruang wakil kepala sekolah, ruang guru, ruang tata usaha, laboratorium IPA, ruang komputer, perpustakaan, dan ruang kesehatan (UKS). Sekolah juga memiliki 11 ruang kelas yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran, serta fasilitas toilet, gudang, dan fasilitas lainnya yang mendukung kenyamanan siswa dan staf. Dengan total siswa sebanyak 287 orang yang terdiri dari 134 laki-laki dan 152 perempuan, sekolah ini berupaya untuk memberikan layanan pendidikan yang optimal sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Tabel yang menunjukkan distribusi siswa pada tahun ajaran 2022/2023 menggambarkan populasi siswa di setiap jenjang kelas, yakni kelas X, XI, dan XII. Dalam rangka mendukung proses administrasi dan operasional pendidikan, SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar juga memiliki struktur organisasi yang jelas. Organisasi sekolah berfungsi sebagai unit pelaksana teknis pendidikan, memastikan bahwa setiap elemen dalam sekolah bekerja secara harmonis untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Organisasi yang baik dan efektif diharapkan dapat memperlancar interaksi edukatif antara guru dan siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden berdasarkan usia dikelompokkan menjadi tiga golongan, yang bertujuan untuk memahami perbedaan demografis di antara mereka. Kategori usia ini dapat memberikan wawasan mengenai pengaruh usia terhadap variabel yang diteliti, serta membantu dalam menganalisis respons mereka dalam konteks penelitian. Untuk mengetahui proporsi usia dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Responden Berdasarkan Usia

Umur	Jumlah	Presentase (%)
15	39	45,88%
16	36	42,35%
17	10	11,77%
Jumlah	85	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 1 menunjukkan distribusi responden berdasarkan usia dalam penelitian ini. Dari total 85 responden, mayoritas berada pada rentang usia 15 tahun, dengan jumlah 39 siswa atau sekitar 45,88% dari keseluruhan responden. Kelompok usia 16 tahun mengikuti dengan jumlah 36 siswa, yang mencakup 42,35% dari total responden. Sementara itu, hanya 10 siswa yang berusia 17 tahun, yang mencakup 11,77% dari keseluruhan responden. Distribusi ini menunjukkan bahwa responden didominasi oleh siswa berusia 15 dan 16 tahun, yang mencerminkan komposisi umum siswa di jenjang kelas menengah atas, khususnya kelas X dan XI. Data ini dapat memberikan konteks untuk menganalisis keterkaitan antara usia siswa dengan hasil belajar atau respons mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini.

Karakteristik responden dalam hal penggunaan gadget digolongkan berdasarkan variabel yang mencakup durasi, tempat, dan jenis perangkat yang digunakan. Pengelompokan

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

ini bertujuan untuk memahami pola dan intensitas penggunaan gadget di antara responden, serta untuk melihat bagaimana faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil yang terkait dengan variabel lain dalam penelitian. Karakteristik responden dalam hal frekuensi penggunaan gadget dikelompokkan berdasarkan durasi waktu yang mereka habiskan setiap hari. Kategori durasi ini mencakup rentang 1-3 jam, 3-5 jam, dan lebih dari 5 jam. Pengelompokan tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai intensitas penggunaan gadget di antara responden, serta membantu menganalisis bagaimana durasi penggunaan ini mungkin berkaitan dengan variabel lain yang diteliti, seperti motivasi belajar atau tingkat keterlibatan mereka dalam aktivitas akademik. Untuk mengetahui variabel gadget dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Responden Berdasarkan Seberapa Sering anda Menggunakan *gadget* (Jam)

Jam	Jumlah	Presentase (%)
1-3 Jam	25	29,41%
3-5 Jam	20	23,53%
>5 Jam	40	47,06%
Jumlah	85	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 2 menunjukkan frekuensi penggunaan gadget oleh responden berdasarkan durasi waktu penggunaan per hari. Dari total 85 responden, sebanyak 40 siswa (47,06%) menghabiskan lebih dari 5 jam per hari menggunakan gadget, menjadikannya kelompok terbesar dalam tabel ini. Sebanyak 25 siswa (29,41%) menggunakan gadget selama 1-3 jam sehari, sementara 20 siswa (23,53%) menggunakan gadget selama 3-5 jam per hari. Data ini menunjukkan bahwa hampir separuh dari responden menghabiskan waktu yang signifikan di atas 5 jam untuk menggunakan gadget setiap hari, yang bisa berimplikasi pada pola belajar, produktivitas, dan aktivitas sehari-hari mereka. Informasi ini berguna untuk memahami kebiasaan digital siswa, serta potensi pengaruhnya terhadap perilaku belajar dan tingkat perhatian mereka terhadap materi pelajaran di kelas.

Karakteristik responden dalam hal frekuensi penggunaan gadget berdasarkan tempat dikelompokkan menjadi tiga lokasi utama: rumah, sekolah, dan tempat lainnya. Pengelompokan ini bertujuan untuk memahami di mana responden lebih sering menggunakan gadget dalam keseharian mereka. Data mengenai lokasi penggunaan gadget dapat memberikan wawasan tentang lingkungan mana yang paling mendukung atau memungkinkan akses gadget, serta membantu menganalisis dampaknya terhadap aktivitas atau motivasi belajar siswa dalam konteks penelitian ini.

Tabel 3. Responden Berdasarkan Seberapa Sering anda Menggunakan *gadget* (Tempat)

Jam	Jumlah	Presentase (%)
Rumah	50	59%
Sekolah	15	18%
Lainnya	20	23%
Jumlah	85	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 3 menunjukkan tempat penggunaan gadget oleh responden. Dari total 85 responden, mayoritas menggunakan gadget mereka di rumah, dengan 50 siswa (59%) memilih rumah sebagai lokasi utama penggunaan. Sementara itu, 15 siswa (18%) menggunakan gadget di sekolah, dan 20 siswa lainnya (23%) menggunakan gadget di tempat lain, seperti di luar rumah atau di tempat umum. Data ini mengindikasikan bahwa rumah adalah tempat utama bagi siswa untuk mengakses gadget, yang kemungkinan besar disebabkan oleh faktor kenyamanan dan akses yang lebih mudah ke perangkat tersebut. Penggunaan di sekolah, meskipun lebih rendah, menunjukkan adanya pemanfaatan gadget untuk kegiatan akademis

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

atau komunikasi selama berada di lingkungan sekolah. Distribusi ini dapat memberikan wawasan mengenai lokasi yang mendukung akses teknologi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Karakteristik responden dalam hal penggunaan gadget berdasarkan alat akses dikelompokkan menjadi tiga jenis perangkat utama: gadget (seperti smartphone atau tablet), komputer, dan laptop. Pengelompokan ini bertujuan untuk memahami preferensi perangkat yang digunakan oleh responden dalam mengakses berbagai aplikasi atau konten digital. Informasi mengenai jenis perangkat yang paling sering digunakan dapat memberikan wawasan tentang kebiasaan digital responden, serta membantu menganalisis bagaimana pilihan alat akses tersebut mungkin memengaruhi efektivitas atau pengalaman mereka dalam belajar dan beraktivitas sehari-hari.

Tabel 4. Responden Berdasarkan Seberapa Sering anda Menggunakan *gadget* (Alat Akses)

Jam	Jumlah	Presentase (%)
Gadget	14	16,47%
Computer	55	64,71%
Laptop	16	18,82%
Jumlah	85	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 4 menunjukkan preferensi alat yang digunakan oleh responden untuk mengakses gadget. Dari 85 responden, mayoritas menggunakan komputer, dengan jumlah 55 siswa (64,71%), menjadikannya alat akses paling dominan di antara para responden. Sebanyak 16 siswa (18,82%) menggunakan laptop, sementara 14 siswa (16,47%) lebih memilih gadget seperti smartphone atau tablet untuk akses mereka. Data ini mengindikasikan bahwa komputer adalah perangkat yang paling umum digunakan oleh siswa, kemungkinan karena fasilitas yang tersedia di sekolah atau kenyamanan yang lebih baik untuk tugas yang memerlukan layar dan keyboard besar. Sementara itu, laptop dan gadget juga digunakan, meskipun dalam proporsi yang lebih rendah. Temuan ini memberikan gambaran mengenai preferensi perangkat siswa untuk kegiatan digital mereka, yang dapat berpengaruh pada pola belajar, akses informasi, dan produktivitas.

Karakteristik responden dalam hal penggunaan gadget berdasarkan aplikasi yang sering diakses dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama, seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, dan YouTube. Pengelompokan ini bertujuan untuk memahami aplikasi mana yang paling populer di kalangan responden dan memberikan wawasan mengenai preferensi digital mereka. Data ini juga dapat membantu dalam menganalisis bagaimana jenis aplikasi yang diakses dapat memengaruhi aktivitas sehari-hari, pola interaksi sosial, dan bahkan motivasi belajar siswa dalam konteks penelitian ini.

Tabel 5. Responden Berdasarkan Seberapa Sering Anda Menggunakan *gadget* (Aplikasi)

Jam	Jumlah	Presentase (%)
Whatsapp	21	24,70%
Facebook	24	28,24%
Instagram	20	23,53%
Youtube	20	23,53%
Jumlah	85	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 5 memperlihatkan aplikasi yang paling sering digunakan oleh responden saat menggunakan gadget. Dari total 85 responden, sebanyak 24 siswa (28,24%) memilih Facebook sebagai aplikasi yang paling sering diakses, menjadikannya aplikasi dengan persentase tertinggi. Pengguna WhatsApp mengikuti dengan jumlah 21 siswa (24,70%), sementara Instagram dan YouTube masing-masing digunakan oleh 20 siswa (23,53%). Data ini menunjukkan bahwa

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

media sosial dan platform berbagi video merupakan aplikasi yang sangat populer di kalangan siswa, dengan sebagian besar responden cenderung menghabiskan waktu mereka di aplikasi-aplikasi tersebut. Preferensi ini memberikan wawasan mengenai perilaku digital siswa, serta bagaimana aplikasi-aplikasi ini berperan dalam interaksi sosial dan hiburan mereka. Temuan ini juga relevan untuk memahami bagaimana penggunaan media sosial dapat memengaruhi aktivitas harian dan gaya hidup siswa.

Hasil Uji Kualitas Data

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *Pearson Correlation*, di mana skor setiap item dikorelasikan dengan skor total untuk menilai kesesuaian item tersebut dalam mengukur variabel yang dimaksud. Pengujian signifikansi kemudian dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan nilai r-tabel pada tingkat signifikansi < 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika r-hitung lebih besar dari r-tabel dan tingkat signifikansi kurang dari 0,05, maka item tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r-hitung kurang dari r-tabel dan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05, maka item tersebut dianggap tidak valid. Dengan kriteria ini, hanya item yang memenuhi standar validitas yang akan digunakan dalam analisis lanjutan, memastikan bahwa item yang diukur memiliki kemampuan yang baik untuk mewakili konstruk penelitian. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Penggunaan *Gadget* (X)	X1.1	0,157	0,210	Tidak Valid
	X1.2	0,642	0,210	Valid
	X1.3	0,464	0,210	Valid
	X1.4	0,453	0,210	Valid
	X1.5	0,546	0,210	Valid
	X1.6	-0,184	0,210	Tidak Valid
	X1.7	0,435	0,210	Valid
	X1.8	0,549	0,210	Valid
	X1.9	0,078	0,210	Tidak Valid
	X1.10	-0,149	0,210	Valid
	X1.11	0,432	0,210	Tidak Valid
	X1.12	0,390	0,210	Valid
	X1.13	0,237	0,210	Valid
	X1.14	0,471	0,210	Valid
Motivasi Belajar Siswa (Y)	Y.1	0,366	0,210	Valid
	Y.2	0,292	0,210	Valid
	Y.3	0,358	0,210	Valid
	Y.4	0,291	0,210	Valid
	Y.5	0,319	0,210	Valid
	Y.6	0,366	0,210	Valid
	Y.7	0,254	0,210	Valid
	Y.8	0,319	0,210	Valid
	Y.9	0,464	0,210	Valid
	Y.10	0,512	0,210	Valid

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 6 menyajikan hasil uji validitas untuk item-item pertanyaan yang terkait dengan variabel Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y). Uji validitas dilakukan dengan

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

membandingkan nilai r-hitung masing-masing item dengan nilai r-tabel sebesar 0,210 pada tingkat signifikansi tertentu. Pada variabel Penggunaan Gadget, terdapat beberapa item yang tidak valid, yaitu X1.1, X1.6, X1.9, X1.10, dan X1.11, karena nilai r-hitung item-item tersebut lebih rendah dari r-tabel 0,210. Sementara itu, item-item lainnya dinyatakan valid, menunjukkan bahwa mereka memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut. Sedangkan untuk variabel Motivasi Belajar Siswa, semua item, mulai dari Y.1 hingga Y.10, memiliki nilai r-hitung yang lebih tinggi dari r-tabel, yang menunjukkan bahwa semua item pada variabel ini valid. Hal ini berarti item-item pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa cukup kuat dalam mengukur variabel yang dimaksud dan dapat dipercaya untuk menghasilkan data yang sesuai. Secara keseluruhan, hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa sebagian besar item dalam kuesioner dapat digunakan untuk analisis, terutama pada variabel motivasi belajar siswa yang menunjukkan tingkat validitas yang baik di seluruh itemnya.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi suatu instrumen yang digunakan sebagai indikator dalam mengukur variabel atau konstruk, instrumen dianggap reliabel jika, ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, mampu menghasilkan data yang konsisten. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha. Teknik ini digunakan untuk mengkaji korelasi antara setiap item skala dengan keseluruhan skala variabel yang ada. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Nilai di atas ambang batas ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang memadai dan dapat digunakan secara andal untuk pengukuran variabel dalam penelitia. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah pernyataan	Keterangan
Penggunaan *gadget* (X)	0,617	14	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0,617	14	Reliabel

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 7 menampilkan hasil uji reliabilitas untuk variabel Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar (Y) menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Hasil menunjukkan bahwa kedua variabel memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,617, dengan masing-masing terdiri dari 14 item pernyataan. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen untuk kedua variabel memiliki tingkat reliabilitas yang dapat diterima, karena berada di atas ambang batas umum 0,6, yang sering digunakan untuk menentukan keandalan item dalam penelitian sosial. Dengan kata lain, hasil ini mengindikasikan bahwa instrumen pengukuran untuk variabel Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar konsisten dalam mengukur konstruk yang sama secara berulang. Reliabilitas yang cukup ini menunjukkan bahwa item-item pernyataan dalam kuesioner cenderung menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya, sehingga data yang diperoleh dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa.

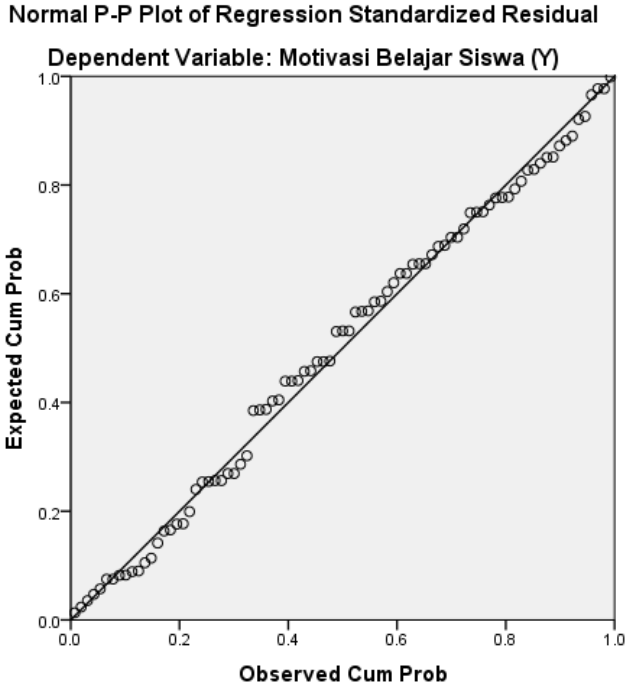
Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah residual dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting untuk memastikan validitas hasil regresi, karena model regresi klasik mengasumsikan bahwa residual harus terdistribusi normal. Untuk menguji normalitas, digunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, data yang memenuhi syarat normalitas dapat melanjutkan analisis regresi, sementara data yang tidak normal mungkin memerlukan transformasi atau pendekatan non-parametrik. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Gambar 1 berikut,



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas
Sumber: Data primer yang Diolah, 2023.

Berdasarkan hasil gambar di atas, tampak bahwa penyebaran titik-titik mengikuti garis lurus (diagonal) dan tidak menjauh dari garis tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi dengan baik sepanjang garis diagonal, yang merupakan indikasi utama dari distribusi normal. Dengan titik-titik yang menyebar di sekitar garis lurus tanpa pola penyimpangan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Ini penting dalam analisis statistik, karena distribusi normal memungkinkan penggunaan berbagai uji statistik parametrik, yang memerlukan data berdistribusi normal untuk menghasilkan hasil yang akurat dan valid.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil uji hipotesis melalui analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini. Uji regresi ini memberikan informasi tentang arah dan kekuatan pengaruh variabel independen, seperti penggunaan gadget, terhadap motivasi belajar siswa, yang membantu dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.762	3.537		5.870	.000
	Penggunaan gadget (X)	.198	.085	.248	2.333	.022

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Dari tabel 4.13 diatas maka persamaan regresi yang terbentuk dari uji ini adalah:
Y = 20,762 + (0,198) X1

Persamaan diatas dapat dinterpretasikan sebagai berikut:

1. Variabel Dependen X (Penggunaan Gadget). Koefisien variabel Penggunaan Gadget sebesar 0,198 menunjukkan bahwa variabel ini memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Artinya, setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan gadget berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 0,198. Hal ini mengindikasikan bahwa jika penggunaan gadget dimanfaatkan dengan baik, maka motivasi belajar siswa akan meningkat; sebaliknya, jika penggunaan gadget tidak optimal, motivasi belajar siswa dapat menurun. Dengan demikian, penggunaan gadget yang tepat dan sesuai dapat mendorong minat dan motivasi belajar siswa secara efektif.
2. Variabel Independen Y (Motivasi Belajar). Nilai konstanta sebesar 20,762 mengindikasikan bahwa tanpa adanya pengaruh dari penggunaan gadget, motivasi belajar siswa berada pada tingkat ini. Namun, karena penggunaan gadget berperan sebagai variabel independen yang mempengaruhi motivasi belajar (variabel dependen), kontribusi positif dari penggunaan gadget sebesar 0,198 menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Ini berarti bahwa penggunaan gadget yang efektif berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan asumsi pengaruhnya dapat lebih terasa ketika penggunaan gadget dilakukan dalam konteks yang mendukung proses pembelajaran.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Nilai koefisien determinasi (*Adjusted* R^2) menunjukkan sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi variabel dependen dalam model regresi. Semakin tinggi nilai Adjusted R^2, semakin besar kemampuan variabel independen dalam memprediksi atau menjelaskan perubahan pada variabel dependen. Nilai ini memberikan gambaran yang lebih akurat dibandingkan R^2 biasa karena telah disesuaikan dengan jumlah variabel dalam model. Besarnya nilai Adjusted R^2 untuk penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.14 berikut, yang menunjukkan proporsi variasi motivasi belajar siswa yang dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget sebagai variabel independen

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.248[a]	.062	.050	4.357

a. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget (X)
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa (Y)

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 9 menunjukkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) untuk model yang mengukur pengaruh variabel Penggunaan Gadget (X) terhadap variabel Motivasi Belajar Siswa (Y). Nilai R yang diperoleh adalah 0,248, yang menunjukkan adanya korelasi positif namun lemah antara penggunaan gadget dan motivasi belajar. Nilai R Square sebesar 0,062 menunjukkan bahwa sekitar 6,2% dari variasi dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget. Sementara itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,050 mengindikasikan penyesuaian terhadap jumlah prediktor yang ada dalam model, yang berarti bahwa faktor-faktor lain di luar penggunaan gadget mungkin memiliki pengaruh lebih besar terhadap motivasi belajar siswa. Dengan standar error of the estimate sebesar 4,357, model ini menunjukkan bahwa ada deviasi yang cukup besar antara hasil prediksi dan nilai aktual motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa, pengaruhnya relatif kecil. Artinya, penggunaan gadget hanya

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

memberikan kontribusi yang terbatas dalam menjelaskan variasi pada motivasi belajar, sehingga perlu mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin memiliki dampak lebih signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil Uji t (Uji Parsial)

Uji t (uji parsial) digunakan untuk mengevaluasi pengaruh setiap variabel independen secara individual terhadap variabel dependen. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen tertentu memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel dependen ketika diuji secara terpisah. Dalam penelitian ini, keputusan diambil berdasarkan nilai probabilitas (sig) dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 5% atau 0,05. Artinya, jika nilai probabilitas (sig) dari suatu variabel independen lebih kecil dari 0,05, maka variabel tersebut dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, variabel tersebut dinyatakan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dari hasil penelitian uji t dan signifikansi dapat dilihat pada tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Parsial (uji t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.762	3.537		5.870	.000
	Penggunaan gadget (X)	.198	.085	.248	2.333	.022
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa (Y)						

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Tabel 10 menunjukkan hasil uji parsial (uji t) untuk variabel Penggunaan Gadget (X) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y). Berdasarkan tabel tersebut, nilai konstanta (Constant) adalah 20,762 dengan nilai t sebesar 5,870 dan tingkat signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa konstanta ini signifikan pada model. Koefisien untuk variabel Penggunaan Gadget adalah 0,198 dengan standar error sebesar 0,085, serta nilai t sebesar 2,333 dengan tingkat signifikansi 0,022. Nilai signifikansi 0,022 yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa variabel Penggunaan Gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa pada tingkat signifikansi 5%. Dengan koefisien sebesar 0,198, artinya setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan gadget akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0,198 unit dalam motivasi belajar siswa, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Namun, pengaruh ini relatif kecil, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Beta sebesar 0,248, yang menunjukkan korelasi moderat. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget berkontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, pengaruhnya tidak terlalu kuat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan gadget terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar. Penelitian ini mengungkap bahwa gadget, bila digunakan untuk tujuan yang positif seperti akses informasi tambahan atau sumber belajar, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibawa (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi seperti gadget dapat menstimulasi minat belajar siswa, terutama ketika digunakan sebagai alat pembelajaran yang mendukung materi yang dipelajari. Wibawa menemukan bahwa siswa yang menggunakan perangkat digital sebagai bagian dari aktivitas belajar cenderung lebih termotivasi karena mereka dapat mengakses informasi secara mandiri dan mendalam. Hal ini juga didukung oleh penelitian Siregar (2020), yang menyatakan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan dengan adanya media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Lebih jauh lagi, dalam penelitian ini ditemukan bahwa motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh frekuensi dan jenis penggunaan gadget. Siswa yang menggunakan gadget secara moderat, seperti mengakses aplikasi edukatif atau mencari materi pelajaran, menunjukkan peningkatan minat dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan gadget hanya untuk hiburan. Hal ini mendukung penelitian dari Adelia et al. (2021), yang menemukan bahwa penggunaan gadget yang diarahkan pada pembelajaran dapat membentuk lingkungan belajar yang lebih dinamis dan membantu siswa merasa lebih terhubung dengan konten yang mereka pelajari. Menurut Intan et al., aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan elemen visual dan audio dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak diarahkan pada pembelajaran, seperti untuk media sosial atau permainan, dapat mengurangi konsentrasi dan minat siswa, yang menegaskan pentingnya peran pengawasan dari guru dan orang tua.

Sementara itu, penelitian oleh Hikmawati et al, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget, meskipun memiliki potensi positif, tidak selalu berkorelasi langsung dengan peningkatan motivasi belajar. Husna et al. menyoroti bahwa penggunaan gadget bisa menjadi pengalih perhatian yang kuat, terutama ketika siswa tidak memiliki kontrol diri yang baik. Hal ini berpotensi membuat siswa tergoda untuk menggunakan gadget mereka untuk aktivitas yang tidak terkait dengan belajar, seperti bermain game atau mengakses media sosial. Temuan dari Husna et al. relevan dengan hasil penelitian ini, yang menemukan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar harus diarahkan dengan jelas agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Pengawasan dalam penggunaan gadget dan pengembangan keterampilan manajemen waktu sangat penting untuk memastikan bahwa perangkat ini digunakan untuk tujuan yang produktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, variabel penggunaan gadget terbukti memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, besarnya pengaruhnya masih tergolong moderat, yang berarti bahwa penggunaan gadget saja tidak dapat sepenuhnya menjelaskan variasi dalam motivasi belajar siswa. Hasil ini mengisyaratkan bahwa faktor-faktor lain, seperti dukungan lingkungan belajar, metode pengajaran, dan keterlibatan orang tua, juga memainkan peran penting dalam memengaruhi motivasi siswa. Penelitian dari Tamami & Wahab (2023)) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa adalah hasil dari interaksi berbagai faktor. Gustina menyimpulkan bahwa meskipun gadget dapat berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif, perangkat tersebut harus digunakan dalam lingkungan yang terstruktur dengan tujuan belajar yang jelas. Penelitian ini sejalan dengan temuan tersebut, memperkuat gagasan bahwa integrasi gadget dalam pembelajaran perlu dilakukan secara bijak untuk mencapai hasil yang optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika digunakan untuk tujuan akademis. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana meminimalisir penggunaan yang tidak produktif. Dengan merujuk pada temuan sebelumnya, penelitian ini menyarankan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan gadget secara efektif. Sekolah-sekolah juga perlu merancang program yang mengintegrasikan penggunaan gadget dengan kurikulum, yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan terlibat secara lebih mendalam dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini bukan hanya memberikan wawasan baru tentang bagaimana gadget memengaruhi motivasi belajar, tetapi juga menyoroti pentingnya pendekatan holistik dalam penggunaan teknologi untuk mendukung pendidikan di era digital.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kepulauan Tanimbar. Hasil analisis data memperlihatkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak positif pada

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

motivasi belajar siswa, terutama ketika digunakan untuk tujuan akademis, seperti mencari informasi tambahan, mengakses materi pelajaran, dan berkomunikasi mengenai tugas sekolah. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan untuk aktivitas non-akademis, seperti bermain game atau media sosial, cenderung mengganggu konsentrasi dan mengurangi minat belajar. Penelitian ini mendukung temuan-temuan sebelumnya yang menyarankan bahwa teknologi, ketika digunakan secara bijak, dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan peran serta guru dan orang tua dalam membimbing siswa untuk memanfaatkan gadget secara produktif, guna memaksimalkan dampak positifnya terhadap motivasi dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, L. A., Mappanyompa, Pattiasina, J., Sabtohadi, J., Isma, A., Effiyaldi, M., Mulyodiputro, D., Zainuddin Rela, I., Wijayanti, N. S., Wuritimur, P. V., Pradana, I. P. Y. B., Tasman, A., Igie D, R., Rudiansyah, & Hasan, R. (2024). Metode penelitian kuantitatif (Konsep dan aplikasi). Indonesia: CV. Mega Press Nusantara

Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Jurnal Wahana Konseling*, *4*(1), 35–45. https://doi.org/10.31851/juang.v4i1.5153

Bong, V., & Firmansyah, M. D. (2023). Analisa Duolingo Terhadap Prestasi Bahasa Inggris Siswa SMP Batam Dengan Metode TAM. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 122–130. https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.407

Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *3*(2). https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223

Hamda, N. (2019). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Penggunaan Media Internet Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Pamulang Tahun Ajaran 2019. *Pekobis : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, *4*(1), 44. https://doi.org/10.32493/pekobis.v4i1.p44-52.2772

Hikmawati, I., Adi Purwanto, L., Setiyabudi, R., & Susilo, R. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Parental Control Penggunaan Gadget Pada Anak Bagi Wali Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *2*(3), 5–8. https://doi.org/10.26714/jipmi.v2i3.128

Ikhwan, I. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Internet, Perpustakaan dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Kearsipan Siswa Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 4 Sijunjung. *JUSIE (Jurnal Sosial Dan Ilmu Ekonomi)*, *3*(02), 148–166. https://doi.org/10.36665/jusie.v3i02.88

Kempa, T., Sopacua, J., & Pattiasina, J. (2024). Landasan pendidikan. Indonesia: CV. Mega Press Nusantara

Lindawati, M., Wahyudin, M., & Maryani, L. (2019). Pengaruh Intensitas Bimbingan Orang Tua, Sarana Prasarana Belajar, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Variabel Kontrol Status Sosial Ekonomi Orang Tua Siswa. *Oikos Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*. https://doi.org/10.23969/10.23969/oikos.v3i2.2159

Nuniati, N., Prasetyo, E., & Jufriansah, A. (2021). Pengembangan Lkpd Terintegrasi Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, *7*(2), 366. https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5696

Nur Utami, K., & Mustadi, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Dalam Peningkatan Karakter, Motivasi, Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *8*(1). https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15492

Pattiasina, J. (2023). Manajemen pendidik dan tenaga kependidikan. Ambon: Ruang Karya Bersama, Universitas Pattimura

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Ridwan, A. (2014). Pengaruh Prestasi Belajar Kelistrikan Dan Prestasi Belajar Kewirausahaan Terhadap Minat Bekerja Pada Siswa Smk Islam Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Taman Vokasi*, *2*(2). https://doi.org/10.30738/jtvok.v2i2.56

Saraswati, L. C., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Belajar Lintas Minat Biologi Pada Siswa Kelas X Bahasa Semester Genap di SMA Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *7*(3), 202. https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.16079

Sari, A. P., & Utami, N. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 13 Kerinci. *Jurnal Wahana Konseling*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.31851/juang.v2i1.2647

Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran pada Mata Kuliah Kimia Dasar Berdasarkan Kurikulum KKNI. *JEC: Journal of Educational Chemistry*, *2*(1). https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.1.5512

Sitompul, S. Y. (2022). Pengaruh pola komunikasi orangtua terhadap tuntutan prestasi belajar siswa kelas X di SMA negeri 03 kota Jambi. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, *5*(3). https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v5i3.10431

Tamami, A., & Wahab, A. (2023). Hubungan Metode Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa di SMK Statika Bogor. *Rayah Al-Islam*, *7*(3), 1392–1404. https://doi.org/10.37274/rais.v7i3.848

Touwe, S., & Lasaiba, M. A. (2024). Penelitian kualitatif. Bandung: Insight Mediatama. ISBN 9786238564729

Uffie, A., & Wa Ima. (2025). Merdeka berpikir, merdeka menulis: Praktik seminar dan karya ilmiah dalam pendidikan sejarah (R. W. Krisna, Ed.). Malang: Pustaka