

## Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya

Ardi Romadhon Syah<sup>1</sup>, Junaidi Budi Prihanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [ardi.21016@mhs.unesa.ac.id](mailto:ardi.21016@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan positif dan negatif yang signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan *gadget* di kalangan siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa VII SMP Negeri 6 Surabaya. Metode yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Populasi seluruh siswa kelas VII dengan subjek 369 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket penggunaan *gadget* dan motivasi belajar. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas dan korelasi spearman. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai koefisien korelasi Spearman sebesar  $r = 0,507$  dengan tingkat signifikansi  $p = 0,001$ . ( $p < 0.05$ ) terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Surabaya. Besar hubungan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Surabaya cukup kuat ( $r=0.507$ ).

**Kata kunci:** Pendidikan, Gadget, Motivasi Belajar.

### Abstract

The development of digital technology has brought significant positive and negative changes in the field of education, one of which is through the use of gadgets among students. Learning motivation is one of the important aspects that determines the success of the educational process. The aim of the study was to determine the relationship between gadget use and learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 6 Surabaya. The method used was a quantitative approach with a correlational design. The population consisted of all seventh-grade students, with 369 respondents. Data were collected using questionnaires on gadget use and learning motivation. The data analysis techniques employed descriptive statistics, a normality test, and Spearman's correlation. Based on the analysis, the Spearman correlation coefficient was  $r = 0.507$  with a significance level of  $p = 0.001$  ( $p < 0.05$ ), indicating that there is a significant relationship between gadget use and learning motivation among seventh-grade students at SMP Negeri 6 Surabaya. The strength of the relationship between gadget use and learning motivation was moderately strong ( $r = 0.507$ ).

**Keywords :** Education, Gadget, Learning Motivation.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan memiliki peranan yang besar untuk membangun dan mengembangkan suatu negara. Maka dari itu, dalam suatu negara pendidikan sangat perlu diperhatikan dan dilaksanakan dengan baik supaya hasil yang ingin didapatkan juga optimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan peran dari berbagai aspek, salah satunya motivasi (Emda, 2018).

Motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan (Ali et al., 2022). Jika adanya motivasi, siswa akan lebih giat, tekun, dan fokus dalam proses belajar. Semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar upaya yang mereka lakukan, sehingga hasil belajar yang diperoleh juga semakin baik.

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar atau mencapai tujuan tertentu (Katiandagho, 2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti minat dan kemampuan, sementara faktor eksternal mencakup lingkungan belajar dan dukungan orang tua. Salah satu faktor eksternal adalah penggunaan media pembelajaran dengan *gadget* (Mariskhana, 2020).

Pada zaman modern ini, teknologi, khususnya *gadget*, telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Akses internet yang semakin cepat memungkinkan para pelajar menjelajahi dunia maya dengan mudah (Topit et al., 2024). Hal ini memberikan dampak besar terhadap proses pembelajaran siswa. *Gadget* dapat mempengaruhi motivasi belajar dengan memberikan akses ke sumber pembelajaran, seperti video, aplikasi edukasi, atau e-book. Contoh *gadget* yang sering digunakan saat ini meliputi smartphone, tablet, laptop, dan smartwatch (Kamaruddin et al., 2023).

*Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis (Marpaung, 2018). *Gadget* dapat menjadi alat yang menarik untuk pembelajaran, tetapi juga berpotensi mengalihkan perhatian jika tidak digunakan dengan bijak. Konten yang sering diakses melalui *gadget* mempengaruhi perkembangan pemikiran dan perilaku siswa. Sehingga penting untuk memahami bagaimana *gadget* mempengaruhi motivasi belajar serta kedisiplinan siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis mengikuti Program Surabaya Mengajar (PSM) di SMP Negeri 6 Surabaya. Peneliti pada saat mengajar di kelas VII menemukan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika menggunakan *gadget*. Kemudian pada saat mengerjakan soal siswa lebih tertarik ketika menggunakan *gadget* melalui web google form, quiziz dan lainnya daripada siswa menulis di kertas. Dari penjelasan latar belakang diatas, maka terdapat tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang meneliti tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Surabaya. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional karena peneliti ingin mencari sifat asosiatif dari variabel motivasi dan penggunaan *gadget*.

Lokasi penelitian ini peneliti memilih tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 6 Surabaya. Beralamat di Jl. Jawa No. 24, Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan sekolah tersebut karena sesuai dengan topik penelitian, dan menerima masukan, serta bersedia jika dilakukan penelitian.

Menurut Lestari, (2020) populasi merupakan objek atau subjek yang memenuhi kriteria tertentu yang telah di tentukan oleh peneliti. Penelitian ini adalah penelitian populasi karena semua populasi diambil. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII berjumlah 369 siswa dari 11 kelas.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen berjenis angket motivasi belajar dan penggunaan *gadget*. Menurut Maksum, (2018) menjelaskan arti angket merupakan berupa susunan pertanyaan untuk menghasilkan informasi mengenai fakta atau pilihan, sedangkan angket tersebut digunakan dengan bentuk skala likert yang didalamnya berupa pertanyaan. Skala likert ialah metode perskalaan yang menggunakan distribusi respon setuju atau tidak setuju untuk dasar penelitian (Borrego, 2021). Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk

mengumpulkan data ketika penelitian. Instrumen penelitian sangat diperlukan supaya dijadikan alat yang nantinya akan menjadi hasil akhir penelitian dari adanya data yang dikumpulkan. Pada penelitian ini instrumen yang dipilih yaitu angket dengan mengadopsi angket penelitian sebelumnya dari (Wulandari, 2020). Berikut ini adalah tabel skala likert:

**Tabel 1. Skala Likert**

Nilai	Kategori
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang-kadang
1	Tidak pernah

Berikut ini adalah kisi-kisi angket penggunaan *gadget* dan motivasi belajar:

**Tabel 2. Kisi-Kisi Angket**

Variabel	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
		Positif	Negatif	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Waktu	11, 16	10	3
	Pemanfaatan	1, 7, 9, 14, 24, 26	5, 19	8
	Kepribadian		4, 17, 21	3
	Kesehatan		22, 3	2
	Keterampilan akademik	6, 25	18	3
	Pergaulan	15, 23	2, 8, 13	5
	Perilaku	20	12	2
Motivasi Belajar Siswa	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 3	2	3
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	10, 11	4, 5, 7, 9	6
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	8, 12, 13, 14		4
	Adanya penghargaan dalam belajar	6, 15, 17	16	4
	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	19		1
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	18	20	2

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh pada saat menggunakan instrumen angket motivasi belajar dan penggunaan *gadget* untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa, datanya diolah dan dianalisis secara otomatis menggunakan Statistical package for social sciences (SPSS) versi 27.

### Deskriptif Statistik

**Tabel 3. Analisis Deskriptif**

Variabel <i>Gadget</i>	N	Mean	Median	SD	Min	Max
Waktu	369	62.31	58.33	13.52	25.00	100.0
Pemanfaatan	369	70.62	68.75	9.39	34.38	96.88
Kepribadian	369	81.57	83.33	13.84	33.33	100.0
Kesehatan	369	76.12	75.00	16.43	25.00	100.0
Akademik	369	77.94	75.00	11.96	25.00	100.0
Pergaulan	369	69.74	70.00	10.64	30.00	95.00
Perilaku	369	68.36	62.50	12.80	25.00	100.0

<b>Variabel Motivasi</b>								
Adanya Keinginan Berhasil	Hasrat Dan	369	81.17	83.33	13.96	41.67	100.0	
Adanya Kebutuhan Dalam Belajar	Dorongan Dan	369	72.35	70.83	11.65	33.33	100.0	
Adanya Cita Masa Depan	Harapan Dan Cita-	369	79.05	75.00	15.45	37.50	100.0	
Adanya Belajar	Penghargaan Dalam	369	78.01	81.25	12.27	31.25	100.0	
Adanya Dalam Belajar	Kegiatan Menarik	369	69.17	75.00	22.57	25.00	100.0	
Adanya Lingkungan	Kondusif	369	80.18	75.00	12.73	37.50	100.0	

Analisis deskriptif dilakukan sesudah mendapatkan hasil angket siswa setelah itu melakukan analisis menggunakan spss versi 27. Tujuan dari analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran dari data melalui nilai **mean, median, standar deviasi (SD), minimum dan maksimum** dari masing-masing subvariabel yang membentuk dua variabel utama, yaitu *penggunaan gadget* dan *motivasi belajar siswa*.

### Uji Normalitas

**Tabel 4. Uji Normalitas**

Variabel	N	K-S Hitung	Sig. (p-value)
Gadget	369	0,053	0,016
Motivasi	369	0,069	0,001

Tabel 5 menunjukkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov untuk masing-masing variabel. Dari kedua nilai signifikansi tersebut, baik pada variabel gadget ( $p = 0,016$ ) maupun motivasi belajar ( $p = 0,001$ ), semuanya berada di bawah batas 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tidak berdistribusi normal. Artinya, asumsi normalitas pada data tidak terpenuhi.

### Uji Korelasi Spearman

**Tabel 5. Uji Korelasi Spearman**

Variabel	N	Koefisien Korelasi (r)	Sig. (p-value)
Gadget-Motivasi	369	0.507	0.001

Tabel 6 diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0.507 dengan tingkat signifikansi  $p = 0.001$ . Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa.

Pembahasan terkait penelitian yang sudah dilakukan, mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya. Pada penelitian ini telah dilakukan mulai tanggal 3 Februari 2025 hingga 7 Februari 2025. Peneliti menyebarkan angket penggunaan *gadget* dan motivasi belajar melalui g-form pada 11 kelas yang dilakukan selama satu minggu.

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap dua variabel yaitu penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test (K-S Test) Statistical package for social sciences (SPSS) versi 27. Alasan pemilihan metode Kolmogorov-Smirnov adalah karena metode ini cocok digunakan pada data dengan jumlah responden yang cukup besar, seperti dalam penelitian ini yang melibatkan sebanyak 369 siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya. Mengingat hasil uji normalitas sebelumnya menunjukkan bahwa distribusi data tidak normal, maka teknik analisis inferensial yang digunakan adalah **uji korelasi Spearman**—sebuah metode non-parametrik yang tepat digunakan untuk data ordinal atau tidak berdistribusi normal.

Hasil dari korelasi spearman diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0.507 dengan tingkat signifikansi  $p = 0.001$ . Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa. Karena nilai  $p < 0.05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak terdapat hubungan signifikan antara kedua variabel ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Hubungan positif ini menunjukkan bahwa *gadget* bukan hanya alat hiburan, melainkan juga alat edukatif yang, bila digunakan secara tepat, mampu meningkatkan minat, rasa ingin tahu, dan dorongan belajar siswa. Dalam kerangka teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Maslow dan Herzberg, salah satu bentuk kebutuhan kognitif manusia adalah 55 aktualisasi diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. *Gadget* menyediakan ruang untuk aktualisasi tersebut—baik melalui akses ke sumber belajar digital, video interaktif, aplikasi edukasi, hingga media komunikasi yang memfasilitasi kerja kelompok atau interaksi pembelajaran daring.

Nilai korelasi 0.507 meskipun tergolong sedang, memiliki makna penting dalam konteks pendidikan menengah pertama. Ini berarti bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar bukanlah hubungan kebetulan. Sebaliknya, penggunaan *gadget* menyumbang proporsi yang cukup besar terhadap variasi dalam motivasi belajar siswa, meskipun tentu bukan satu-satunya faktor.

## SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Surabaya ( $p = 0.001$ ).
2. Hasil penelitian menunjukkan Besar hubungan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Surabaya cukup kuat ( $r=0.507$ ).

Aspek yang dapat disarankan berdasarkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagi Guru dapat memanfaatkan teknologi dan perangkat *gadget* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi Siswa diharapkan mampu menggunakan *gadget* secara bijak, menjadikannya alat bantu dalam pembelajaran dan bukan hanya sarana hiburan.
3. Bagi Peneliti selanjutnya untuk pengembangan ke depan, disarankan agar peneliti menggunakan pendekatan mixed-method untuk mengungkap secara lebih mendalam pengalaman siswa dalam menggunakan *gadget*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan Terimakasih kepada Kepala SMP Negeri 6 Surabaya dan Guru PJOK yang telah memberi izin beserta bantuannya selama proses penelitian dilaksanakan. Terimakasih penulis ucapkan kepada Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, Tim Peneliti, serta seluruh siswa yang turut terlibat dalam penelitian ini hingga tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Borrego, A. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*. 10, 6.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- 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>
- 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>

- Lestari, F. (2020). Pengaruh Jiwa Kewirausahaan dan Kreativitas Terhadap Keberhasilan Usaha pada Sentra Industri Rajutan Binong Jati Bandung. *Jurnal Ilmiah*, 14–15.
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Unesa University Press*, 298.
- Mariskhana, K. (2020). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.36713/epra16997>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Topit, D. M., Lumapow, H. R., & Pangkey, R. D. H. (2024). The Influence of Gadgets on Social Interaction Patterns and Learning Motivation of Grade Five Students At Advent Airmadidi Elementary School. *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)*, 393–396. <https://doi.org/10.36713/epra16997>
- Wulandari, J. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. *Skripsi*.