

PENGARUH GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 SIAU BARAT SELATAN

Anggris Oktavianus Katiandagho

Sekolah Tinggi Teologi Injili Setia Siau

Email korespondensi: anggris.belajar.id@gmail.com

Diterima tanggal: 28-12-2023

Dipublikasikan tanggal: 28-12-2023

Abstract: *The use of gadgets among students of SMP Negeri 1 Siau Barat Selatan is a witness to change in student learning behavior and technological advances. This research aims to explore this, focusing on the negative impact of gadget use on students' learning motivation. This research identifies gadget usage patterns, analyzes their impact on learning motivation, and presents recommendations for more effective management in educational environments. The research method used was quantitative, involving students from South West Siau 1 Middle School as samples. The research results show that gadget use tends to be intense, involving many students in various activities. Data analysis shows a negative relationship between the intensity of gadget use and student learning motivation. Factors such as distraction, dependence on social media, and lack of time management are the main causes of low learning motivation. The rationale for this research was built by referring to the theory of learning motivation, the theory of the use of technology in education, and the theory of adolescent development. The proposed hypothesis strengthens the finding that the intensity of gadget use is negatively correlated with the level of student learning motivation. This research contributes to an in-depth understanding and treatment of the impact of gadget use in educational contexts. It is hoped that the findings of this research can guide educational institutions, parents, students, and future researchers in managing the use of gadgets so that they do not hinder students' learning motivation.*

Keywords: Negative influences, gadgets, motivation, learning, students

Abstrak: Penggunaan gadget di kalangan peserta didik SMP Negeri 1 Siau Barat Selatan menjadi saksi perubahan perilaku belajar siswa seiring dengan kemajuan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dampak negatif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini mengidentifikasi pola penggunaan gadget, menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar, dan menyajikan rekomendasi untuk pengelolaan yang lebih efektif di lingkungan pendidikan. Metode penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif dengan melibatkan siswa SMP Negeri 1 Siau Barat Selatan sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget cenderung intens, melibatkan sejumlah besar siswa dalam berbagai aktivitas. Analisis data menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Faktor-faktor seperti distraksi, ketergantungan pada media sosial, dan kurangnya pengelolaan waktu menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar. Kerangka pemikiran penelitian ini dibangun dengan merujuk pada teori motivasi belajar, teori penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta teori perkembangan remaja. Hipotesis yang diajukan memperkuat temuan bahwa intensitas penggunaan gadget berkorelasi negatif dengan tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman mendalam dan penanganan dampak penggunaan gadget dalam konteks pendidikan. Diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan panduan bagi institusi pendidikan, orang tua, siswa, dan peneliti selanjutnya dalam mengelola penggunaan gadget agar tidak menghambat motivasi peserta didik.

Kata kunci: Pengaruh negatif, gadget, motivasi, belajar, peserta didik

Anggris Oktavianus Katiandagho

351

PENDAHULUAN

Dalam era modern ini, teknologi, terutama gadget, menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan pendidikan. Layanan internet yang semakin baik membuat para peserta didik dengan bebas berselancar di dunia maya. Hal ini membawa dampak signifikan dalam proses pembelajaran para siswa. Di satu sisi internet membawa dampak positif karena peserta didik dapat melakukan berbagai aktivitas, mulai dari pencarian informasi, berkomunikasi, hingga mengakses media hiburan. Namun, pada sisi lain, kecenderungan ini membawa risiko potensial terhadap penurunan motivasi belajar siswa.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus. Contoh gadget antara lain *smartphone*, tablet, *smartwatch*, dan kamera digital (Rüpke 2013). Gadget sering kali dirancang untuk memudahkan kegiatan sehari-hari dan meningkatkan produktivitas. Keberagaman fitur, portabilitas, konektivitas internet, dan kemampuan untuk melakukan berbagai tugas membuat gadget menjadi komponen integral dalam kehidupan sehari-hari (Kaplan dan Haenlein 2010).

Dalam masyarakat modern, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada fungsi praktis, tetapi juga memengaruhi pola interaksi sosial, gaya hidup, dan cara kerja (Katz dan Aakkhus 2002). Penggunaan gadget telah membawa dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kemudahan akses

informasi, efisiensi komunikasi, dan peningkatan produktivitas (Dutton et al. 2010).

Meskipun memberikan manfaat besar, penggunaan gadget juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan tidur, dan masalah kesehatan mental. Pengaruh negatif penggunaan gadget, antara lain:

- 1) gangguan kesehatan fisik seperti postur tubuh yang buruk, kelelahan mata, dan masalah tulang belakang dapat timbul akibat penggunaan gadget dalam waktu yang lama (Szeto, Straker, dan Raine 2002); 2) gangguan tidur atau insomnia karena paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu produksi melatonin, hormon yang mengatur tidur (Gradisar et al. 2013); 3) gangguan kesehatan mental, seperti ketergantungan pada media sosial, perbandingan sosial, dan eksposur terhadap konten negatif dapat meningkatkan risiko stres dan gangguan kecemasan (Primack et al. 2017); 4) gangguan interaksi sosial, karena menyebabkan isolasi sosial akibat cenderung terpaku pada layar gadgetnya dan mengurangi interaksi langsung dengan orang di sekitarnya (Turkle 2011); 5) pengaruh pada produktivitas karena seringnya ada gangguan dari pemberitahuan aplikasi (Mark, Judith, dan Klocke 2008).

Pengaruh buruk penggunaan gadget pada siswa antara lain penurunan kualitas tidur, terutama sebelum tidur dapat mengganggu ritme tidur siswa karena paparan cahaya biru dari layar gadget. Ini dapat menyebabkan penurunan kualitas

tidur dan mengakibatkan kelelahan serta gangguan konsentrasi di sekolah (Hysing et al. 2015). Gangguan konsentrasi dan produktivitas, penggunaan gadget yang berlebihan, terutama selama jam pelajaran, dapat mengganggu konsentrasi siswa di kelas. Pemberitahuan dari aplikasi, permainan, atau pesan dapat memecah perhatian siswa dan mengurangi produktivitas belajar. Distraksi dalam pembelajaran, gadget, khususnya *smartphone*, dapat menjadi sumber distraksi signifikan selama proses pembelajaran. Siswa cenderung tergoda untuk menggunakan gadget untuk kegiatan yang tidak terkait dengan pembelajaran, mengurangi fokus mereka pada materi pelajaran (Ravizza, Uitvlugt, dan Fenn 2017). Selain itu, ada pengaruh *cyberbullying* yang dapat merugikan kesejahteraan mental siswa. Anonimitas dalam dunia maya dapat meningkatkan risiko pengalaman *cyberbullying* (Hinduja dan Patchin 2010).

Di lingkungan sekolah, gadget juga dapat memberi pengaruh negatif, termasuk dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal bagi seseorang untuk belajar atau mencapai tujuan tertentu. Ada sejumlah teori yang menjelaskan tentang faktor-faktor psikologis yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Di antaranya ada teori hierarki kebutuhan Maslow, teori motivasi berprestasi McClelland, teori self-determination Deci dan Ryan, yang memberikan dasar untuk memahami kompleksitas motivasi belajar dalam dunia pendidikan (Anderman dan Anderman 2020).

mendorong individu untuk belajar (Maslow 1974). Ada juga penelitian yang menunjukkan hubungan motivasi belajar dengan prestasi akademis. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi cenderung memiliki kinerja akademis yang lebih baik karena mereka terlibat dalam pembelajaran dengan antusiasme dan keinginan untuk memahami materi pelajaran (Pintrich dan De Groot 1990).

Pada sisi internal, selain aspek kebutuhan, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh minat dan persepsi terhadap relevansi materi pembelajaran. Faktor-faktor ini memainkan peran penting dalam membentuk motivasi intrinsik, dimana siswa merasa terlibat dalam pembelajaran karena keinginan batin mereka (Reeve 2012). Faktor eksternal termasuk pengakuan sosial, dukungan guru, dan lingkungan pembelajaran. Siswa yang merasa diakui dan didukung dalam lingkungan pembelajaran cenderung memiliki motivasi ekstrinsik yang positif (Wentzel dan Miele 2009).

Dalam Pendidikan Agama Kristen, motivasi belajar yang baik sangat penting. Motivasi belajar yang baik akan membawa hasil yang baik. Efesus 2:10 mengatakan (TB) "Kita ini adalah buatan Allah, diciptakan dalam Kristus Yesus untuk melakukan pekerjaan baik, yang oleh Allah telah dipersiapkan untuk kita jalani." Artinya, bagi umat Kristen, apa pun hal yang dikerjakan harus dikerjakan dengan baik. Apabila gadget membawa dampak negatif dalam pembelajaran peserta didik maka hal tersebut telah bertentangan dengan tujuan mulia dari belajar itu sendiri.

Untuk itu, penulis ingin melakukan penelitian sejauh mana gadget memberi

pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa SMP Negeri 1 Siau Barat Selatan sebagai populasi utama. Aspek-aspek yang akan diteliti mencakup pola penggunaan gadget, tingkat motivasi belajar, serta dampak negatif yang mungkin muncul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode yang datanya dapat diukur secara statistik (Creswell dan Creswell 2017). Data dikumpulkan melalui distribusi kuesioner kepada siswa yang telah dipilih sebagai sampel sebanyak 20 siswa. Lokus dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Siau Barat Selatan.

Skala pengukuran data yang digunakan adalah Skala Likert dengan 5 pilihan jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, Setuju (ST) diberi skor 4, Ragu-Ragu (RG) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Oleh karena itu, rentang skor teoritik adalah 9 sampai dengan 45. Variabel yang digunakan adalah pengaruh negatif gadget terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Setelah diuji menggunakan aplikasi SPSS 22 maka terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh negatif gadget dengan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan taraf signifikansi dan arah korelasi koefisien determinan $r^2 = 0,739$ yang berarti sumbangannya efektif faktor pengaruh negatif gadget terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 0,739 atau ada

Anggris Oktavianus Katiandagho

sumbangannya efektif 73,9% variabel pengaruh negatif gadget dengan semua aspek yang terkandung di dalamnya terhadap motivasi belajar peserta didik.

Dari hasil uji regresi linier maka diperoleh regresi (pengaruh) sebesar 56,532 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) satu poin nilai pengaruh negatif gadget diprediksi akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 56,532. Sebaliknya jika pengaruh negatif gadget berkurang/turun sebesar satu poin nilai, maka motivasi belajar peserta didik akan mengalami penurunan sebesar 56,532.

Dari hasil analisis dan pengujian hipotesis (uji t) diperoleh $t_{hitung} = 7,519$. sedangkan $t_{tabel} = 0,687$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,519 > 0,687$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan. Jadi, pengaruh negatif gadget berpengaruh (berperan) signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin besar pengaruh negatif gadget dalam kegiatan belajar mengajar maka semakin menurunnya motivasi belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Uji Validitas Dan Reliabilitas

Tabel 4.1. Uji Validitas Variabel Pengaruh Negatif Gadget

No Item	r _{xy}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,658	0,432	Valid
2	0,703	0,432	Valid
3	0,733	0,432	Valid
4	0,710	0,432	Valid
5	0,658	0,432	Valid
6	0,703	0,432	Valid
7	0,631	0,432	Valid
8	0,750	0,432	Valid
9	0,795	0,432	Valid

Dengan menggunakan program SPSS (lampiran) rangkuman hasil perhitungan uji validitas variabel pengaruh negatif gadget dengan 9 butir pernyataan dapat dilihat pada table 4.1. Berdasarkan Tabel 4.1 tersebut, maka dapat dilihat bahwa seluruh pernyataan untuk variabel pengaruh negatif gadget memiliki status valid, karena nilai r-hitung (Corrected Item-Total Correlation) > r-tabel sebesar 0,432 dengan sampel 22 orang siswa.

Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar Peserta Didik

No Item	R _{xy}	r-tabel	Keterangan
1	0,596	0,404	Valid
2	0,666	0,404	Valid
3	0,716	0,404	Valid
4	0,568	0,404	Valid
5	0,510	0,404	Valid
6	0,631	0,404	Valid
7	0,612	0,404	Valid
8	0,664	0,404	Valid
9	0,752	0,404	Valid
10	0,795	0,404	Valid
11	0,733	0,404	Valid
12	0,716	0,404	Valid
13	0,658	0,404	Valid
14	0,767	0,404	Valid
15	0,734	0,404	Valid
16	0,658	0,404	Valid
17	0,568	0,404	Valid
18	0,646	0,404	Valid
19	0,734	0,404	Valid
20	0,734	0,404	Valid

Dengan menggunakan program SPSS rangkuman hasil perhitungan uji validitas variabel motivasi belajar peserta didik dengan 20 butir pernyataan dapat dilihat pada table 4.2. Berdasarkan Tabel 4.2 tersebut, maka dapat dilihat bahwa seluruh pernyataan untuk variabel motivasi belajar peserta didik memiliki status valid, karena nilai r-hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) > r-tabel sebesar 0,404 dengan sampel 22 orang.

Tabel. 4.3. Hasil Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Reliability Coefficient	Cronbach Alpha	Keterangan
Pengaruh Negatif Gadget	9 Pernyataan	0,804	Reliabel
Motivasi Belajar Peserta Didik	20 Pernyataan	0,676	Reliabel

Dari keterangan tabel di atas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki *Cronbach Alpha* > (lebih besar) r-tabel. Dengan demikian variabel pengaruh negatif gadget terhadap motivasi belajar peserta didik dapat dikatakan reliabel.

Pengaruh Negatif Gadget (X)

Data variabel pengaruh negatif gadget diperoleh dari hasil jawaban responden terhadap instrumen yang terdiri dari 9 butir pernyataan. Penghitungan skor menggunakan metode skala likert dengan bobot nilai sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, Setuju (ST) diberi skor 4, Ragu-Ragu (RG) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Rentang skor

teoritik yaitu 9 sampai dengan 45. Berdasarkan data yang terkumpul dari 22 responden sebagai sampel, hasil data variabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)

Data variabel motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil jawaban responden terhadap instrumen yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Metode penghitungan skor menggunakan skala likert dengan bobot nilai sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, Setuju (ST) diberi skor 4, Ragu-Ragu (RG) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1 sehingga diperoleh rentang skor teoritis 20 sampai dengan 100. Data variabel motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov Test*. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_1 = Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal Kriteria uji

Output *SPSS* uji normalitas dari masing-masing variabel dapat melihat tabel 4.4.

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas Data

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
.201	22	.21	.869	22	.007

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diuraikan hasil pengujian normalitas setiap variabel penelitian dengan *Asymp. Sig (2-tailed)* = 0.21. karena *Asymp. Sig (2-*

tailed) > 0.05 maka setiap variabel penelitian penyebaran data yang dihasilkan adalah normal. Dari tabel SPSS di atas terlihat bahwa signifikansi $0,21 > 0,05$.

Uji Homogenitas

Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		Unstandardized Residual
		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.95345157
Most Extreme Differences	Absolute	.192
	Positive	.192
	Negative	-.189
	Test Statistic	.192
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.034 ^c

Berdasarkan output SPSS di atas (lihat tabel 4.5) diketahui bahwa nilai signifikansi variabel motivasi belajar peserta didik (Y) berdasarkan variabel pemahaman pengaruh negatif gadget (X_1) = $0,34 > 0,05$, artinya data variabel motivasi belajar peserta didik (Y) berdasarkan variabel pengaruh negatif gadget (X_1) mempunyai varian yang sama. Dapat disimpulkan bahwa variansi pengaruh negatif gadget (X) dan motivasi belajar peserta didik (Y) bersifat homogen.

Tabel 4.6. Ringkasan hasil analisis uji variansi data Y

No.	Variansi Data Y Berdasarkan Pengelompokan Data	Signifikansi ($\alpha=0,05$)	Kesimpulan	
1	X_1	0,34	0,05	Homogen

Uji Linearitas

Uji Linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Variabel yang diuji adalah Pengaruh Negatif Gadget (X) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)

Tabel 4.7. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	36.524	10.198		3.582	.2
X	.742	.099	.859	7.519	.25

a. Dependent Variable: Y

Dari Output program SPSS (lihat lampiran tabel 4.7) diperoleh nilai signifikansi 0,25 dan berarti lebih besar dari nilai α 0,05. Ini menunjukkan terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel pengaruh negatif gadget (X) dengan variabel motivasi belajar peserta didik (Y).

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen)

Tabel 4.8. Hasil Uji Multikolinieritas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Beta	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
	1 (Constant)	36.524	10.198		3.582	.2	
	X	.742	.099	.859	7.519	.25	1.000

Berdasarkan output Aplikasi SPSS (lihat lampiran tabel 4.8) nilai tolerance variabel X1 (pengaruh negatif gadget) adalah 0,000 jadi $<0,10$, begitu juga nilai VIF

variabel X adalah 1,000 jadi <10, menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antara variabel bebas.

Uji Hipotesis

Penelitian ini mengangkat dua variabel yaitu pengaruh negatif gadget (X) dan motivasi belajar peserta didik (Y) setelah persyaratan pengujian normalitas, homogenitas, linearitas dan multikolinearitas terpenuhi, langkah berikutnya adalah pengujian hipotesis.

Tabel 4.9. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Unstandardized Coefficients		Beta	T	Sig.	Collinearity Statistics	
B	Std. Error				Tolerance	VIF
36.524	10.198		3.582	.02		
.742	.099	.859	7.519	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y

Coefficient Correlations

Model		X	
1	Correlations	X	1.000
	Covariances	X	.010

a. Dependent Variable: Y

Model Summary^b

R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.739	.726	3.026

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^c

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	517.774	1	517.774	56.532	.000 ^b
	Residual	183.180	20	9.159		
	Total	700.955	21			

a. Dependent Variable: Y

Uji Hipotesis

Hipotesis pertama penelitian ini adalah *diduga ada pengaruh signifikan pengaruh negatif gadget terhadap penurunan motivasi belajar peserta didik kelas vii-ix di smp negeri i siau barat selatan*

Rumus mencari nilai t Tabel

$$t_{\text{table}} = (\alpha/2; n-k-1)$$

Ket. α : tingkat kepercayaan; n: jumlah dari hasil di atas ditemukan nilai t tabel sebesar 0,687.

Berdasarkan analisis regresi diperoleh nilai t hitung sebesar $7,519 > t_{\text{tabel}}$ 0,687 dan nilai signifikansi (Sig) $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh negatif gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dan teruji secara empiris oleh data yang terkumpul dan diterima.

KESIMPULAN

Setelah diuji menggunakan aplikasi SPSS 22 maka terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh negatif gadget dengan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan taraf signifikansi dan arah korelasi koefisien determinan $r^2 = 0,739$ yang berarti sumbangan efektif faktor motivasi belajar

peserta didik sebesar 0,739 atau ada sumbangan efektif 73,9% variabel pengaruh negatif gadget dengan semua aspek yang terkandung di dalamnya terhadap motivasi belajar peserta didik. responden; k: jumlah variabel bebas) dengan menggunakan rumus di atas maka diperoleh nilai t tabel, $t_{tabel} = (0,05/2; 22-1-1)$ $t_{tabel} = (0,025; 20)$

Dari hasil uji regresi linier maka diperoleh regresi (pengaruh) sebesar 56,532 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda+) satu poin nilai pengaruh negatif gadget diprediksi akan berkurang motivasi belajar peserta didik sebesar 56,532. Sebaliknya jika pengaruh negatif gadget berkurang/ turun sebesar satu poin nilai, maka motivasi belajar peserta didik akan mengalami peningkatan sebesar 56,532.

Dari hasil analisis dan pengujian hipotesis (uji t) diperoleh $t_{hitung} = 7,519$. sedangkan $t_{tabel} = 0,687$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,519 > 0,687$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan. Jadi, pengaruh negatif gadget berpengaruh (berperan) signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin besar pengaruh negatif gadget dalam kegiatan belajar mengajar maka semakin menurun pula motivasi belajar peserta didik.

Dari hasil pembahasan menunjukkan pengaruh negatif gadget terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Suai Barat Selatan menunjukkan nilai signifikan, dari hasil tersebut bisa diketahui bahwa penggunaan gadget pada peserta didik SMP Negeri 1 Siau Barat selatan tidak sesuai dengan kebutuhan yang sebenarnya tetapi justru sebaliknya penggunaan gadget kepada hal-hal yang kurang

bermanfaat, mereka menghabiskan banyak waktu dirumah dengan gadget bermain *online games* sampai larut malam, sampai di suatu titik mulai kehilangan gairah, semangat untuk belajar, dan menurunnya motivasi belajar peserta didik. Perhatian mereka selalu tertuju pada gadget. Dampak lain juga yang tidak disadari oleh peserta didik yaitu; (1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas. (2) Topik pembicaraan selalu berhubungan dengan *online game*. (3) Sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget. (4) Cepat tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah. (5) Egois; sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain dan (6) sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Anderman, Eric M, dan Lynley H Anderman. 2020. *Classroom Motivation: Linking Research to Teacher Practice*. Routledge.
- Creswell, J. David, dan John W. Creswell. 2017. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Newbury Park, California: SAGE Publications.
- Dutton, William, Kris Pister, Hal Varian, Rob Bernard, Rob Salkowitz, Jacques Bughin, Michael Chui, dan James Manyika. 2010. “Clouds, Big Data, and Smart Assets: Ten tech-enabled Business Trends to Watch.” *McKinsey Quarterly*, no. 4: 75–86.
- Gradisar, Michael, Amy R. Wolfson, Allison G. Harvey, Lauren Hale, Russell Rosenberg, dan Charles A. Czeisler. 2013. “The Sleep and Technology Use of Americans: Findings from the National Sleep Foundation’s 2011 Sleep in America poll.” *Journal of Clinical Sleep Medicine* 9, no. 12: 1291–99. <https://doi.org/10.5664/jcsm.3272>.
- Hinduja, Sameer, dan Justin W. Patchin. 2010. “Bullying, Cyberbullying, and Suicide.” *Archives of Suicide Research* 14, no. 3: 206–21. <https://doi.org/10.1080/13811118.2010.494133>.

- Hysing, Mari, Ståle Pallesen, Kjell Morten Stormark, Reidar Jakobsen, Astri J. Lundervold, dan Børge Sivertsen. 2015. "Sleep and Use of Electronic Devices in Adolescence: Results from A Large Population-Based Study." *BMJ Open* 5, no. 1. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2014-006748>.
- Kaplan, Andreas M., dan Michael Haenlein. 2010. "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media." *Business Horizons* 53, no. 1: 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.
- Katz, James Everett, dan Mark Aakhus. 2002. *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Cambridge University Press.
- Mark, Gloria, Daniela Gudith, dan Ulrich Klocke. 2008. "The Cost of Interrupted Work: More Speed and Stress." In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems*, 107–10.
- Maslow, Abraham. 1974. *A Theory of Human Motivation*. Lulu.com.
- Pintrich, Paul R., dan Elisabeth V. De Groot. 1990. "Motivational and Self-Regulated Learning Components of Classroom Academic Performance." *Journal of Educational Psychology* 82, no. 1: 33–40. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.1.33>.
- Primack, Brian A., Ariel Shensa, Jaime E. Sidani, Erin O. Whaite, Liu yi Lin, Daniel Rosen, Jason B. Colditz, Ana Radovic, dan Elizabeth Miller. 2017. "Social Media Use and Perceived Social Isolation Among Young Adults in the U.S." *American Journal of Preventive Medicine* 53, no. 1: 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2017.01.010>.
- Ravizza, Susan M., Mitchell G. Uitvlugt, dan Kimberly M. Fenn. 2017. "Logged In and Zoned Out: How Laptop Internet Use Relates to Classroom Learning." *Psychological Science* 28, no. 2: 171–80. <https://doi.org/10.1177/0956797616677314>.
- Reeve, Johnmarshall. 2012. "A Self-Determination Theory Perspective on Student Engagement." In *Handbook of Research on Student Engagement*, 149–72. Springer.
- Rüpke, L. 2013. *Gadgets: A Sociological Theory of Technology*. Routledge.
- Szeto, Grace P.Y., Leon Straker, dan Sally Raine. 2002. "A Field Comparison of Neck and Shoulder Postures in Symptomatic and Asymptomatic Office Workers." *Applied Ergonomics* 33, no. 1: 75–84. [https://doi.org/10.1016/S0003-6870\(01\)00043-6](https://doi.org/10.1016/S0003-6870(01)00043-6).
- Turkle, Sherry. 2011. "Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other." Basic Books.
- Wentzel, Kathryn R, dan David B Miele. 2009. *Handbook of Motivation at School*. Routledge.