

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 di Kecamatan Wara Kota Palopo

¹Monalisa Pasulu

²Muhammad Hasby

³Rosmalah Yanti

Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia ¹

¹ monalisa@gmail.com

² mhasby91@gmail.com

³ rosmalah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) menjelaskan pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap siswa Sekolah Dasar pada masa pandemi Covid-19 di Kecamatan Wara Kota Palopo, (2) mengetahui motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada masa pandemi Covid-19 di Kecamatan Wara Kota Palopo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan kuesioner. Jumlah sampel penelitian sebanyak 45 siswa kelas V Sekolah Dasar yang diperoleh dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket langsung tertutup yang terdiri atas 24 item pernyataan variabel penggunaan *Smartphone* dan 24 item pernyataan variabel motivasi belajar. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji regresi sederhana pada taraf signifikan = 0,05 dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Hasil pengujian *t-tabel* kecil dari *t-hitung*, yaitu $t-hitung = 3,026 \geq (t-tab) = 1,771$ dan hasil penelitian kali ini juga menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa yang ada di Kecamatan Wara Kota Palopo berada pada tingkat tinggi dengan jumlah persentase 28,9 %.

Kata Kunci: Penggunaan *Smartphone*; Motivasi Belajar

Pendahuluan

Pandemi telah membuat banyak hal berubah, salah satunya hingga inovasi bisnis online yang semakin tak terhindarkan. Para pengajar dan wali murid dituntut untuk lebih cakap berinovasi dalam dunia komputerisasi agar tetap berjalan dalam keadaan apapun, selama masa pandemi. Hal ini juga berlaku di dunia pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mendukung pemerintah meliburkan sekolah pada masa pandemi ini dan memprioritaskan keselamatan peserta didik dan guru (Fajrian, 2020). Dengan tujuan agar pendidikan tetap berjalan, latihan pembelajaran harus dilakukan dari jarak jauh menggunakan perangkat khusus yang berbeda. Hal ini tentu sulit karena harus dilakukan secara tiba-tiba. Banyak guru dan siswa tidak siap menghadapi situasi pandemi. Dalam keadaan seperti ini, pendidik menggunakan

perangkat khusus sebagai perangkat pembelajaran yang dapat menjangkau siswa dan wali murid. Perangkat khusus yang umumnya digunakan dalam pembelajaran jarak jauh termasuk PC dan *smartphone*.

Pesatnya kemajuan saat ini membawa usia yang lebih muda, khususnya siswa sekolah dasar, memiliki celah serta kesulitan untuk berkembang. *Smartphone* merupakan salah satu hasil dari inovasi yang memiliki kompleksitas yang dilahap oleh anak-anak atau pelajar serta pada anak-anak sekolah dasar.

Smartphone (ponsel) adalah metode untuk korespondensi serta untuk tujuan yang berbeda seperti membaca web, membaca buku digital, berbelanja, memindahkan uang, permainan, dan berbagai perlengkapan lainnya yang dapat digunakan untuk latihan kerja manusia. Bagaimanapun, dibalik itu, ada juga hal-hal yang bisa merepotkan untuk penggunaannya, terutama untuk siswa sekolah dasar. Bukan hal yang aneh bagi siswa untuk membawa *smartphone* mereka ketika mereka pergi ke kelas dan siswa sering ditemukan bermain dengan *smartphone* mereka untuk waktu yang lama. Aplikasi hiburan, *games*, dan media sosial semakin membuat peserta didik kecanduan.

Mariskhana (2018, hlm. 66) menyatakan bahwa Penggunaan *smartphone* secara signifikan dapat mempengaruhi perkembangan perspektif siswa serta dapat menangkap pesan media umum yang dapat terekam dalam jiwa mereka, sehingga dapat mempengaruhi latihan belajar dan inspirasi belajar siswa. Efendi (dalam Mariskhana, 2018, hlm. 63) Dinyatakan bahwa keberadaan *smartphone* dapat memberikan pengaruh yang positif serta negatif, yaitu: 1) Menambah informasi karena dengan menggunakan teknologi, misalnya dengan menggunakan *smartphone* siswa akan lebih efektif mendapatkan data tentang sesuatu sehingga mereka akan kaya dengan informasi yang berbeda; 2) Melatih inovasi siswa, salah satunya dengan menggunakan berbagai ketentuan bantuan, misalnya permainan yang dapat menjiwai siswa agar memiliki daya cipta yang tinggi; 3) Dampak terhadap perilaku siswa, dengan kemajuan mekanis yang dapat menyebabkan siswa menjadi langsung senang dengan data yang mereka peroleh dari web sehingga mahasiswa menjadi apatis untuk membangun informasi dari berbagai referensi seperti buku-buku pemahaman; 4) Penggunaan *smartphone* juga dapat mengganggu fokus pembelajaran mengingat tingginya komponen *smartphone* membuat siswa selalu ingin tahu dan ingin terus menggunakannya, yang dengan demikian akan mempengaruhi dan ikut campur dengan sistem pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibrahim (dalam, Rahmawati, dkk, 2017, hlm. 78) yang menyatakan bahwa Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi sentralisasi belajar siswa. Terlebih lagi, penggunaan *smartphone* yang terlalu tinggi dapat memperburuk kondisi istirahat misalnya dan merusak indera penglihatan karena tertundanya keterbukaan terhadap radiasi dari *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* dapat berdampak buruk bagi penggunaannya, terutama pelajar, jika dilakukan terus-menerus yang membuat pemakainya ketergantungan. Lagi pula, *smartphone* umumnya tidak menimbulkan dampak buruk bagi penggunaannya, *smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk bekerja dengan sistem pembelajaran.

Efek penggunaan *smartphone* adalah suatu dampak atau pengaruh yang bisa menguntungkan atau merugikan yang timbul sebagai hasil dari suatu kebiasaan memakai *smartphone*. Dampak penggunaan *smartphone* yang terus-menerus selama pandemi virus corona sangat mempengaruhi inspirasi belajar anak-anak jika tidak diimbangi dengan pengawasan yang ketat. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak-anak tergantung pada kebutuhan individu, terutama selama pandemi *Corona virus*, semua pembelajaran anak-anak ada di web. *Smartphone*

bisa menjadi sarana belajar dan hiburan bagi anak-anak karena memberikan banyak sekali data yang dibutuhkan. Selain keuntungan tersebut, penggunaan *smartphone* secara konsisten juga berdampak buruk pada inspirasi belajar anak. (Ika Rizki,dkk ,2020).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka penulis dapat melihat pengaruh *smartphone* memang sangat besar dalam kehidupan pada masa pandemi covid-19 ini. Situasi yang mengharuskan siswa untuk mempunyai *smartphone* sendiri ataupun *smartphone* orang tua yang membuat anak Sekolah dasar kecanduan *smartphone* dapat dengan mudah memengaruhi motivasi belajar siswa dan membuat mereka sulit untuk fokus pada pembelajaran. Pemanfaatan *smartphone* memberikan berbagai informasi kepada siswa sekolah dasar seperti menonton film, bermain game secara berlebihan, *chatting* dan lain-lain menyebabkan kurang idealnya kesempatan bagi diri mereka sendiri dan dapat memengaruhi motivasi dan konsentrasi dalam belajar. Penggambaran tersebut tampak jelas bahwa penggunaan *smartphone* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa (Rahma 2015) dalam eksplorasinya menunjukkan bahwa *smartphone* merupakan salah satu elemen yang dapat menurunkan tingkat motivasi belajar siswa sekolah dasar. Maka dari itu peran orang tua serta guru juga sangat penting dalam membatasi penggunaan *smartphone* terhadap anak, sehingga tidak kecanduan melainkan hanya menggunakan *smartphone* pada saat belajar saja.

Penggunaan *smartphone* sangat wajar kita dengar, terutama di kalangan usia yang lebih muda, penggunaan *smartphone* secara teratur membuat pemakainya lupa waktu karena terlalu sibuk bermain *smartphone*, begitu juga dengan penggunaan *smartphone*. harus dibatasi, agar tidak merugikan penggunaannya. Sesuai Christiany Judhita (dalam Hudaya, 2018, hlm. 90) mengungkapkan bahwa lamanya penggunaan *smartphone* dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- 1) *Smartphone* dengan penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, digolongkan dalam kelas tinggi.
- 2) *Smartphone* dengan penggunaan lebih dari 3 jam setiap hari diurutkan ke dalam kelas tinggi.
- 3) *Smartphone* dengan penggunaan hampir 3 jam setiap hari termasuk dalam kategori kelas tinggi.

Menurut Chikmah dan Fitrianiingsih (2018, hlm. 298) menyatakan bahwa pemanfaatan *smartphone* dapat digolongkan sebagai pemanfaatan *smartphone* secara terus menerus, khususnya dengan rentang waktu lebih dari 1 kali sehari dengan jangka waktu penggunaan satu jam setiap hari akan mempengaruhi pola pikir antusias siswa, dengan penggunaan *smartphone* yang secara terus menerus juga akan memengaruhi kemampuan sosial anak. Kemudian Sari dan Mitsalia (Ningrum, E.U. 2018, hlm. 3) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dapat dikelompokkan ke dalam kelas tinggi jika pemanfaatannya lebih dari 120 menit/hari dengan satu penggunaan di atas 75 menit, maka pada saat itu, jika menggunakan *smartphone* beberapa kali setiap hari dengan jangka waktu 30 -75 menit, itu akan membawa ketergantungan. Selain itu, penggunaan *smartphone* seharusnya cukup kuat, ketika menggunakan *smartphone* dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari dengan waktu 40 menit sampai 1 jam lebih setiap hari. Penggunaan *smartphone* yang layak adalah jangka waktu penggunaan di bawah 30 menit/hari dengan kekuatan penggunaan paling ekstrim dua kali penggunaan dan diurutkan sebagai rendah.

Dari penjelasan di atas, cenderung beralasan bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidak akan berdampak baik, seperti halnya penggunaan *smartphone*. Saat ini sudah

menjadi hal yang biasa bagi semua orang, dalam bermain atau menggunakan *smartphone*. Dengan berbagai komponen administrasi yang dihadirkan oleh *smartphone*, seringkali kita mengabaikan dan menghabiskan banyak energi untuk menggunakannya, bahkan saat ini tidak hanya orang dewasa yang terbiasa bermain *smartphone* untuk waktu yang lama, tetapi juga ini. hari penggunaan *smartphone* juga dimanfaatkan oleh siswa sekolah dasar, namun dalam penggunaannya harus dibatasi dan tidak terlalu lama, dan harus diikuti dan dikelola oleh orang dewasa, penggunaan *smartphone* yang baik adalah dengan rentang penggunaan di bawah 30 menit/hari dengan penggunaan paling ekstrim 2 kali sehari, karena penggunaan *smartphone* yang terlalu terkonsentrasi dapat memengaruhi kerja otak siswa, misalnya siswa berpikir bahwa sulit untuk berhenti ketika mereka telah memainkan *smartphone*, dapat dibayangkan ketika siswa gagal untuk mengingat pembelajaran, jadi harus ada kesadaran bagi kita semua sebagai orang dewasa untuk mengawasi setiap kegiatan dan peningkatan siswa.

Dalam ranah pendidikan, pencapaian proses pendidikan dan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ilmiah, tetapi juga faktor non-ilmiah juga memengaruhi dan menentukan prestasi belajar, khususnya adanya inspirasi dalam pembelajaran. Menurut Fauziah, dkk (2017, hlm. 48) motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang (alami) jika dengan sengaja akan melakukan suatu gerak untuk berusaha mencapai suatu tujuan tertentu. Kemudian Syardiansah (2016, hlm. 442) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu dukungan yang muncul dari dalam dan luar diri siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan penyesuaian perilaku. Hal ini sesuai dengan penilaian Ricardo (2017, hlm. 192) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keinginan yang muncul pada diri siswa yang mendorong mereka untuk melakukan suatu gerakan belajar, sehingga siswa akan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mengeluarkan keberanian. usaha selama mewujudkan sehingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Melihat sebagian dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari siswa luar (ekstrinsik) untuk mencapai sesuatu. Motivasi intrinsik mencakup keinginan dan keinginan untuk sukses, dorongan yang perlu dipelajari, dan asumsi untuk tujuan belajar. Sementara itu, motivasi ekstrinsik mencakup penghargaan, iklim belajar yang membantu, latihan pembelajaran yang menarik, dan upaya pendidik dalam mengajar siswa

Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa komponen, antara lain seperti yang digambarkan oleh Rohman dan Karimah (2018, hlm. 108) faktor-faktor yang dapat membangkitkan motivasi belajar, khususnya, 1) Tempat belajar, tempat yang mantap dan nyaman saat mempertimbangkan dapat memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Belajar dengan cara ini penting untuk memiliki tempat belajar yang memadai, sehingga belajar menjadi menyenangkan; 2) Keadaan siswa, dengan tubuh yang sehat dapat membuat siswa lebih siap untuk mendapatkan topik, sehingga dapat membangun motivasi siswa; 3) Wawasan siswa, jika siswa yang disebut cerdas namun tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka pada saat itu siswa tersebut tidak akan memiliki prestasi belajar yang baik, begitu pula sebaliknya dengan anggapan siswa yang kurang lihai memiliki semangat belajar yang tinggi, bisa dibayangkan ia akan unggul dalam hal belajar; 4) Sarana prasarana, pemanfaatan sarana dan prasaran yang membantu aktivitas pembelajaran, dapat mempermudah siswa dalam memahami

materi pembelajaran; 5) Waktu belajar, apabila siswa terlalu lama dalam belajar akan membuat siswa menjadi lelah dalam belajar karena mengalami kelelahan.

Selain itu, motivasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang dikemukakan oleh Dauyah dan Yulinar (2018, hlm. 207) bahwa faktor motivasi belajar merupakan unsur utama dalam membantu memperluas motivasi belajar yang tinggi, khususnya, 1) Kualitas pengajar dan pembelajaran, pengajar memegang peranan penting dalam pembelajaran, selanjutnya guru harus memiliki kapasitas dan kemampuan dalam menghadapi jalannya pembelajaran, hal ini akan sangat menentukan pencapaian dan inspirasi belajar siswa; 2) Fasilitas penunjang, seperti sarana dan prasarana, ini akan sangat membantu guru dalam pembelajaran, sarana dan prasarana yang mendukung seperti pemanfaatan video pembelajaran, menampilkan bantuan dengan sistem pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Melihat penjelasan di atas, kesimpulan motivasi dapat muncul dari beberapa faktor, baik kehendak yang berasal dari dalam (internal), maupun komponen yang berbeda, khususnya (eksternal) seperti keadaan iklim belajar siswa, sarana dan prasarana yang membantu sistem pembelajaran, kapasitas siswa, wawasan siswa, unsur-unsur ini sangat penting, karena mereka mempengaruhi dan menentukan motivasi belajar bagi orang-orang di sekolah karena unsur-unsur dalam dan luar ini bekerja sebagai penggerak individu dalam menentukan arah kegiatan sehingga prestasi dalam belajar dapat tercapai.

Metode

Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *ex post facto*. Penelitian kuantitatif *ex post facto* ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Jenis variabel yang digunakan adalah variabel bebas (*independent variable*) yaitu *Smartphone* (X) yang memiliki 3 indikator penelitian yakni pemanfaatan *smartphone*, dampak positif, dampak negatif. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) yaitu motivasi belajar (Y) dengan 5 indikator penelitian yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Pengumpulan data untuk setiap variabel menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner *Google Form* agar memperoleh data yang menunjang terhadap penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan (https://docs.google.com/forms/d/1qDITQEbChaw35kQLn7NRq_biOmrEq8yeGWWshKIFWOY) yang disebarkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar yang ada di SDN 23 Batara, SDN 11 Dangerakko dan SDN 32 Lagaligo melalui grup *whatsapp*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial yang bertujuan untuk

mengkaji variabel pada penelitian, dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23.

Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan karakteristik dari masing-masing variabel penelitian yang dipresentasikan dalam bentuk nilai rata-rata (*mean*), nilai yang paling sering muncul (*mode*), nilai maksimum (*max*), nilai minimumnya (*min*), nilai tengah (*median*). Kemudian guna menyusun data yang diperoleh dari hasil kuesioner, maka dalam penelitian ini data disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu dengan menggunakan uji regresi linier sederhana

Hasil

Merujuk pada hasil perhitungan dan analisis data penelitian, terlihat ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar kelas V di SDN 23 Batara, SDN 11 Dangerakko dan SDN 32 Lagaligo.

Berdasarkan hasil penelitian, variabel penggunaan *smartphone* masuk dalam kategori cukup tinggi dengan frekuensi sebesar 53,3%. Hal ini menunjukkan sebagian siswa merasa terganggu, tidak dapat berkonsentrasi karena keasyikan menggunakan *smartphone*, dan sebagian lainnya tidak merasa terganggu dengan penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian, variabel motivasi belajar masuk dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebesar 28,9%. Hal ini menunjukkan banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Berkaitan dengan hal tersebut, selanjutnya akan dibahas hal sebagai berikut:

Pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh hubungan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini terbukti dengan perhitungan pada uji regresi linear sederhana yakni $t_{hitung} = 3,026$ lebih besar dari $t_{table} = 1,771$ dengan tingkat signifikansi 0,004. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya bila dikaji dari hasil tabel *model summary* pada pengujian *R Square* mendapat nilai koefisien determinasi sebesar 0,176 atau 17,6% dan 82,4% lainnya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Saat ini siswa sekolah dasar cenderung selalu menggunakan *smartphone* mereka dibandingkan membaca buku. Hal ini didukung dengan penelitian kuesioner yang dilakukan peneliti pada saat masa pandemi covid-19 ini bahwa siswa Sekolah Dasar menggunakan *smartphone* untuk mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan *browser* untuk mencari sumber pelajaran selain buku. Banyak orang menganggap bahwa pengetahuan tidak hanya dapat diperoleh dari membaca buku saja tetapi juga lewat internet yang mudah diakses menggunakan *smartphone*. Orang-orang

lebih memilih untuk memanfaatkan kemudahan mengakses internet untuk mencari informasi, berita, dan pengetahuan baru maupun lama dengan menggunakan *smartphone* ketimbang pergi mencari buku-buku atau arsip di perpustakaan.

Pembelajaran digital menggunakan *smartphone* dengan baik bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. *Smartphone* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran digital. Namun ketergantungan siswa pada *Smartphone* secara langsung membuat mereka malas belajar. Pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi (Habibi, Chandra, Mahyuddin, & Hendri, 2018). Sedangkan motivasi yang kurang akan mengakibatkan siswa tidak tertarik untuk belajar, menjadi bosan, sehingga malas untuk mengejarkan tugas yang diberikan guru. Dengan kata lain, hasil belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian relevan yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Chusna Puji Asmaul (2017) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan karakter anak, yakni banyak dampak negatif yang akan muncul diantaranya sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik, dan perubahan perilaku yang signifikan. Hasil penelitian ini juga didukung Sari mirna intan (2018) yang mengatakan terdapat Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI” dengan signifikansi 0,244. Kemudian hasil Penelitian Gardenia augusta (2018) yang mengatakan ada Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar” dengan signifikansi 0,037. Bedanya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar yang ada di Kecamatan Wara memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mereka sebesar 17.6% dan sisanya 82.4 % dipengaruhi variabel lain dengan tingkat signifikansi sebesar 0,004.

Simpulan

Berdasarkan penyajian dan hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai $\text{sig } 0,004 < 0,05$. Yang berarti bahwa penggunaan *smartphone* sangat berpengaruh pada tingginya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Daftar Pustaka

- Anandio, K. Rosmawati, dan Umari, T. (2018). Gadget questions and social interactions in school smk muhammadiyah 2 pekanbaru. *JOM FKIP*.
- Ayu, G,F,L. Koryati, D. &Jaenudin, R. (2019). Analisis motivasi belajar peserta didik kelas x program lintas minat pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 16 palembang. *Jurnal Provit*. 6(1), 69-79.
- Chikmah, A,M & Fitrianingsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal. *Jurnal Siklus*. 07(02), 295-299
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karkater anak. *Jurnal Dinamika Penelitian:Media Komunikasi SosialKeagamaan*.17(2), 320.

- Dauyah, E. & Yulinar. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar bahasa inggris mahasiswa non-pendidikan bahasa inggris. *Jurnal Serambi Ilmu*. 19(2), 196-209.
- Dewanti, T.C. Widada. & Triyono. (2016). Hubungan keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphome dengan prestasi belajar siswa sma negeri 9 malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*.1(3), 126-131
- Elfandi. (2018). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal ITQAN*. 9(2), 97-110.
- Fauziah, A. Rosnaningsih, A. & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi dengan minat belajar siswa kelas iv sdn poris gaga 05 kota tanggerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 4(2), 47-53.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Of Education*. 4(2), 86-97.
- Manuhutu, S. (2015). Analisis motivasi belajar internal siswa program akselerasi kelas viii smp negeri 6 ambon. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 3(1), 104-115.
- Mayenti,F,Ns & Sunita,I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di paud dan tk taruna islam pekanbaru. *Jurnal Photon*. 9(!), 208-213.
- Rahmawati, Z,D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 3(1), 97-113.
- Ricardo & Rini, I.M. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(2), 188-201.