

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN SISWI SMAN 34 JAKARTA

Najmah Dhiyaa Ulhaq¹⁾, Muhammad Fauzan Rhadiansyah²⁾, Naura Ad'hani³⁾,
Muhammad Zaidan Triandra Putra⁴⁾, Maulana Ibrahim⁵⁾, Kirana Amayra Parampara⁶⁾,
Aura Rahma Fadillah⁷⁾, Syaza Hamidah⁸⁾, Lutfi Hardiyanto⁹⁾

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

2410111122@mahasiswa.upnvj.ac.id¹⁾, 2410111124@mahasiswa.upnvj.ac.id²⁾,
2410111129@mahasiswa.upnvj.ac.id³⁾, 2410111133@mahasiswa.upnvj.ac.id⁴⁾,
2410111135@mahasiswa.upnvj.ac.id⁵⁾, 2410111138@mahasiswa.upnvj.ac.id⁶⁾,
2410111154@mahasiswa.upnvj.ac.id⁷⁾, 2410111157@mahasiswa.upnvj.ac.id⁸⁾,
lutfi_h@stkipkusumanegara.ac.id⁹⁾

Abstract

This study aims to examine the impact of gadget usage on the learning motivation of students at SMAN 34 Jakarta. The research was conducted at SMAN 34 Jakarta. The subjects of this research are the students of SMAN 34 Jakarta. The research used a quantitative approach. The data collection technique in this study was a questionnaire survey. The results indicate that the majority of students stated that the use of gadgets can increase learning motivation, facilitate access to information, make learning activities more engaging, and enhance creativity. Based on the questionnaire data, 73.8% of students stated that gadgets improve learning motivation, and 72.3% stated that gadgets are useful as a medium for finding assignments, news, and information. Meanwhile, 66.2% of students stated that gadgets make it difficult for them to concentrate while studying, 20% stated that gadgets reduce their interest in learning, and 13.8% felt that gadgets make them more individualistic. To minimize the negative impacts of gadgets, it is necessary to use them wisely to provide significant benefits in supporting learning activities.

Keywords: *gadget, impact, study motivation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dan siswi SMAN 34 Jakarta. Tempat penelitian yang kami lakukan berada di SMAN 34 Jakarta. Subjek penelitian untuk data yang kami ambil adalah siswa dan siswi SMAN 34 Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan yaitu teori kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik pengambilan data kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah akses informasi, serta membuat kegiatan belajar lebih menarik dan meningkatkan kreativitas. Berdasarkan data kuesioner, 73,8% siswa menyatakan bahwa gadget meningkatkan motivasi belajar dan 72,3% siswa menyatakan bahwa gadget bermanfaat sebagai media dalam mencari tugas, berita dan informasi. Sementara itu, 66,2% siswa menyatakan gadget membuat mereka sulit

berkonsentrasi saat belajar, 20% siswa menyatakan gadget mengurangi minat belajar dan 13,8% siswa merasa gadget membuat mereka menjadi pribadi yang individualis. Untuk meminimalisir dampak negatif dari gadget, diperlukan penggunaan gadget secara bijak agar dapat memberikan manfaat signifikan dalam mendukung kegiatan belajar.

Kata Kunci: gadget, dampak, motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, bahkan pendidikan. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang dapat memberikan nilai positif. Walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan nilai yang positif, di sisi lain teknologi juga memungkinkan digunakan untuk hal-hal negatif. Salah satu bentuk teknologi adalah alat komunikasi seperti gadget. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget (Fathoni, 2017). Oleh karena itu, gadget adalah salah satu teknologi yang mudah untuk diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan.

Gadget menjadi salah satu kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari karena gadget dapat menyelesaikan berbagai tugas dan pekerjaan secara efektif. Gadget memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan dunia secara digital, memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan melakukan berbagai aktivitas online (Mulyani, 2022). Kemudian gadget juga memberikan manfaat di bidang pendidikan terutama pada motivasi belajar siswa karena gadget dapat memberikan akses ke berbagai sumber belajar, seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, atau e-book (Priadi et al., 2021). Berbagai manfaat tersebut menjelaskan bahwa penggunaan gadget di dunia pendidikan pada zaman sekarang sangat berperan penting.

Penggunaan gadget tentu menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Dampak negatif penggunaan gadget pada siswa dapat menurunkan kualitas tidur dan mengakibatkan kelelahan serta gangguan seperti sulit berkonsentrasi saat belajar di sekolah (Hysing et al. 2015). Kemudian siswa menjadi malas belajar dan suka mengundur waktu dalam mengerjakan tugas (Linda Nasran Waruwu, 2024). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memunculkan sifat ego dan individualisme apalagi tanpa adanya rasa tanggung jawab dan pengawasan sehingga siswa menjadi individualis (Ana Muttabiah, Ela Suryani, Anni Malihatul Hawa, 2021). Terlalu banyak menggunakan gadget dapat mengganggu motivasi belajar mereka, karena gadget dapat menjadi distraksi dan membuat anak-anak kehilangan minat dalam belajar (Lahiwu et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi siswa, pendidik, dan orang tua untuk berperan aktif mengatur dan mengawasi penggunaan gadget agar tetap efektif dan mendukung motivasi belajar siswa di sekolah.

Beberapa dampak positif penggunaan gadget yaitu sebagai hiburan, komunikasi menjadi lebih praktis, media dalam mencari tugas, berita dan informasi (Rozalia, 2017). Selain itu, dampak positif gadget adalah komunikasi menjadi lebih praktis dan penggunaan gadget cenderung meningkatkan kreativitas anak (Dzainuddin Munir, 2020). Dengan gadget, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, membaca buku elektronik, atau menyelesaikan tugas online, sehingga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran mereka (Dani Ramdani, Romi Mesra, 2024). Penggunaan gadget dapat memberikan manfaat positif yang signifikan dalam kehidupan jika digunakan dengan tepat dan untuk tujuan yang baik.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai (Muhibbin Syah, 2003:158). Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu faktor atau dorongan bagi siswa untuk belajar dengan giat dan tekun. Dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa akan tergerak untuk fokus mencapai tujuannya dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, sesuai dengan pernyataan bahwa dengan penggunaan gadget memberi kemudahan sebagai alat belajar pada pembelajaran, hal tersebut bermaksud supaya perhatian siswa tertarik dan siswa akan bersemangat belajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar (Salsa Nabilla Wachid, Shanti Nugroho Sulistyowati, 2022). Oleh karena itu, diperlukannya motivasi belajar yang tinggi pada siswa untuk tetap berusaha mencapai tujuan dan cita-cita walaupun mengalami hambatan dan kesulitan dalam meraihnya.

Penelitian ini dapat memberikan perspektif tentang bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 34 Jakarta dari segi positif maupun negatifnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak pada bidang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah teori kuantitatif dengan pengambilan data kuesioner melalui pengisian kuesioner yang akan diberikan ke perwakilan siswa dan siswi SMAN 34 Jakarta. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik (Sugiyono, 2018).

Penelitian kuantitatif ini menekankan pada kuantitas dari data-data yang dikumpulkan dari kuesioner. Penelitian kuantitatif juga lebih mementingkan hasil yang didapat daripada segi proses. Subjek penelitian pada penelitian yang kami gunakan adalah siswa dan siswi di SMAN 34 Jakarta. Tempat penelitian kami adalah di SMAN 34 Jakarta. Peneliti memilih dua kelas sebagai perwakilan dalam pengisian kuesioner sehingga akan

diperoleh hasil dari responden mengenai dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajarnya di sekolah.

Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian itu diperoleh (V. Wiratna Sujarweni, 2018). Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis sumber data primer. Data primer menurut (Sugiyono, 2018:456) yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil kuesioner yang diisi oleh para siswa mengenai topik penelitian sebagai data primer.

Teknik Pengumpulan Data

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Sugiyono pada tahun 2019, yaitu merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk memperoleh hasil penelitian, peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup akan memberi kesempatan bagi responden untuk hanya memilih opsi jawaban yang dapat menampilkan preferensi responden, sementara pertanyaan terbuka akan memungkinkan responden menjawab dengan isian yang lebih bebas dan luas mengenai pendapat atau ide mereka (Sugiyono, 2017:142).

Teknik Analisis Data kuantitatif

Pengertian dari teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh (Zakariah, dkk, 2020:52). Penelitian yang dilaksanakan menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif adalah data yang sifatnya numerik atau dapat dihitung karena berbentuk angka statistik. Data kuantitatif penelitian didapatkan dari kuesioner. Teknik analisis kuantitatif yang kami gunakan adalah teknik analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono 2013:147).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui media kuesioner, kami memperoleh responden sebanyak 65 responden. Sesuai dari data yang telah kami kumpulkan melalui media kuesioner, kami mendapatkan sebanyak 65 responden.

Tabel 1. Dampak positif penggunaan gadget terhadap siswa

No	Dampak Positif	Frekuensi	Persentase
1.	Media dalam mencari tugas, berita, dan informasi	47	72,3%
2.	Komunikasi menjadi lebih praktis	13	20%
3.	Meningkatkan kreativitas	5	7,7%

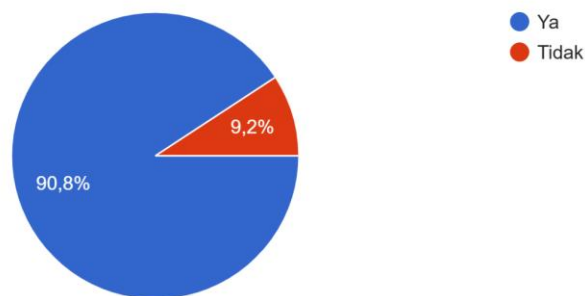
Tabel 1 menunjukkan sebanyak 72,3% (47 siswa) menyatakan bahwa gadget memiliki dampak positif sebagai media dalam mencari tugas, berita, dan informasi. Sementara itu, 20% (13 siswa) lainnya menyatakan bahwa penggunaan gadget membuat komunikasi menjadi lebih praktis. Dan 7,7% (5 siswa) merasa bahwa gadget bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas.

Tabel 2. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap siswa

No	Dampak Negatif	Frekuensi	Persentase
1.	Sulit berkonsentrasi saat belajar	43	66,2%
2.	Menurunkan minat belajar	13	20%
3.	Menjadi pribadi yang individualis	9	13,8%

Tabel 2 menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap proses belajar siswa. Sebanyak 66,2% (43 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam belajar. Sementara itu, 20% (13 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat menurunkan minat belajar siswa, dan 13,8% (9 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat membuat siswa menjadi pribadi yang individualis.

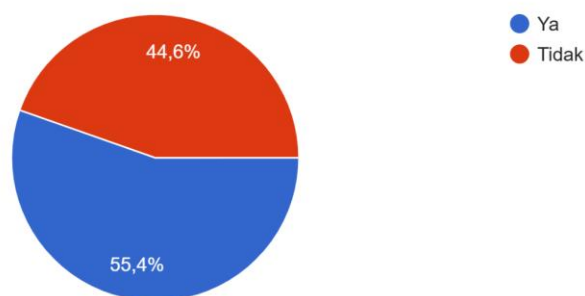
Apakah penggunaan gadget memengaruhi motivasi belajar siswa?
65 jawaban



Gambar 1. Hasil kuesioner pengaruh gadget dalam motivasi belajar siswa

Berdasarkan gambar 1, sebanyak 90,8% (59 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget memengaruhi motivasi belajar mereka, sementara 9,2% (6 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak memengaruhi motivasi belajar mereka.

Apakah penggunaan gadget menimbulkan sikap malas belajar pada siswa?
65 jawaban

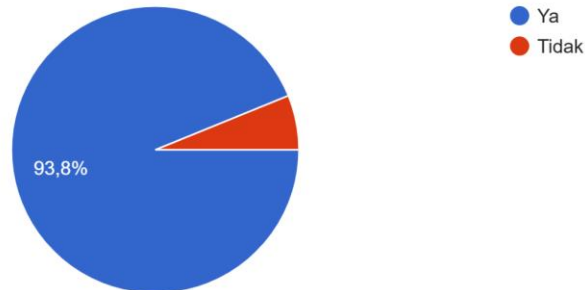


Gambar 2. Hasil kuesioner pengaruh gadget terhadap sikap malas belajar siswa

Berdasarkan gambar 2, sebanyak 55,4% (36 siswa) merasa bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh dalam membuat siswa memiliki sikap malas belajar. Sementara itu, 44,6% (29 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak menimbulkan sikap malas belajar.

Apakah penggunaan gadget memberi fleksibilitas waktu dan tempat belajar siswa?

65 jawaban

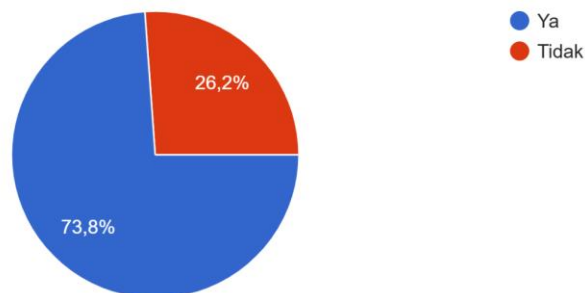


Gambar 3. Hasil kuesioner penggunaan gadget terhadap fleksibilitas waktu dan tempat belajar siswa

Berdasarkan gambar 3, sebanyak 93,8% (61 siswa) merasa bahwa penggunaan gadget dapat memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar. Sementara itu, 6,2% (4 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar.

Apakah penggunaan gadget meningkatkan motivasi belajar siswa?

65 jawaban



Gambar 4. Hasil kuesioner penggunaan gadget terhadap peningkatan motivasi belajar siswa

Berdasarkan gambar 4, sebanyak 73,8% (48 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, sebanyak 26,2% (17 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Pembahasan

Hasil analisis mengenai dampak positif penggunaan gadget terhadap siswa menunjukkan sebanyak 72,3% (47 siswa) menyatakan bahwa gadget memiliki dampak positif sebagai media dalam mencari tugas, berita, dan informasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rozalia pada tahun 2017 bahwa beberapa dampak positif penggunaan gadget yaitu sebagai hiburan, komunikasi menjadi lebih efektif, media dalam mencari tugas, berita dan informasi. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Fenia & Busyairi pada tahun 2019 bahwa dampak positif atau dampak pembangun penggunaan gadget terhadap siswa adalah mereka mendapat lebih banyak ilmu pengetahuan tidak hanya dari buku dan penjelasan oleh guru saja, sehingga lebih memudahkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian, sebanyak 20% (13 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget membuat komunikasi menjadi lebih praktis dan 7,7% (5 siswa) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan gadget lainnya yaitu meningkatkan kreativitas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dzainuddin Munir pada tahun 2020 bahwa dampak positif gadget adalah komunikasi menjadi lebih praktis dan penggunaan gadget cenderung meningkatkan kreativitas anak. Santrock, Sternberg (2003: 325-326) juga mendefinisikan berpikir kreatif sebagai pemikiran yang baru dan menghasilkan ide-ide yang bernilai. Sehingga, penggunaan gadget dapat menjadi sarana dalam pengembangan berpikir kritis siswa dan siswi.

Hasil analisis mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap siswa menunjukkan sebanyak 66,2% (43 siswa) menyatakan bahwa gadget memiliki dampak negatif yang membuat siswa sulit berkonsentrasi saat belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hysing et al pada tahun 2015 tentang beberapa dampak negatif penggunaan gadget pada siswa seperti menurunkan kualitas tidur, dan mengakibatkan kelelahan serta gangguan seperti sulit berkonsentrasi saat belajar. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pernyataan Tirtayanti pada tahun 2021 bahwa penggunaan gadget juga dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi dan fokus pada tugas-tugas yang harus diselesaikan. Hal ini disebabkan oleh distraksi yang timbul dari penggunaan gadget, seperti notifikasi dari media sosial atau pesan masuk yang mengganggu konsentrasi.

Hasil analisis mengenai gadget memengaruhi motivasi belajar siswa menunjukkan sebanyak 90,8% (59 siswa) setuju bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Setiawan pada tahun 2020 bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pernyataan Jurayda pada tahun 2018 bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi motivasi belajar anak, membuat mereka malas belajar, dan lebih suka bermain. Orang tua dan guru perlu membimbing siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak, sehingga memaksimalkan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis mengenai penggunaan gadget dapat menimbulkan sikap malas belajar pada siswa menunjukkan sebanyak 55,4% (36 siswa) setuju bahwa penggunaan gadget dapat membuat siswa memiliki sikap malas belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Linda Nasran Waruwu pada tahun 2024 bahwa penggunaan gadget membuat siswa menjadi malas belajar dan suka mengundur waktu dalam mengerjakan tugas. Malas belajar merupakan salah satu bentuk kesulitan belajar. Dampak yang paling menonjol pada anak yang malas belajar adalah rendahnya prestasi belajar. Rendahnya prestasi belajar siswa harus segera diatasi agar kualitas pendidikan di Indonesia dapat meningkat. (Aning Ervitasari, 2018). Dengan demikian, penggunaan gadget yang tidak bijak oleh siswa-siswi berdampak negatif salah satunya yaitu dapat menghambat peningkatan kualitas pendidikan.

Hasil analisis mengenai penggunaan gadget memberi fleksibilitas waktu dan tempat belajar siswa menunjukkan sebanyak 93,8% (61 siswa) setuju bahwa gadget memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar. Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan bahwa dengan penggunaan gadget, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, membaca buku elektronik, atau menyelesaikan tugas online, sehingga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran mereka (Dani Ramdani, Romi Mesra, 2024).

Hasil analisis mengenai penggunaan gadget meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan sebanyak 73,8% (48 siswa) menyatakan bahwa penggunaan gadget meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan Salsa Nabilla Wachid dan Shanti Nugroho Sulistyowati pada tahun 2022, yaitu kemudahan penggunaan gadget sebagai alat belajar pada pembelajaran bermaksud supaya perhatian siswa tertarik dan siswa akan bersemangat belajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, gadget memiliki peran yang cukup penting dalam upaya peningkatan motivasi belajar dengan berbagai kemudahan yang ditawarkannya untuk mendukung proses belajar siswa.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, data yang diperoleh dari hasil kuesioner siswa dan siswa di SMAN 34 Jakarta menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa karena gadget bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas, komunikasi menjadi lebih praktis, media mencari tugas, berita, dan informasi pada kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat membuat siswa tergerak untuk fokus mencapai tujuannya dalam belajar. Meskipun memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, gadget memiliki dampak negatif seperti sulit berkonsentrasi dan menurunkan minat belajar. Maka dari itu, penting bagi siswa untuk menggunakannya dengan bijak. Dengan penggunaan yang bijak, gadget dapat menjadi alat yang berharga dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. & Priambodo, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran pjok selama covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(01), 365-371. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/38207>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Darwin, D. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 13-16. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/12515/9572>
- Hts, K. P. (2017). Peran Konselor dalam Membantu pengentasan malas belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2). <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/viewFile/209/250>
- Itsna, N. M. & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60-70. <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/UQ/article/download/380/362>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- 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. [View of Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah](#)
- 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. [View of THE INFLUENCE OF GADGETS ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT STATE PRIVATE MIDDLE SCHOOL 1 SIAU WEST SOUTH](#)
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. [PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN | Muhammad | Lantanida Journal](#)

- Munir, D., Himpong, M. D., & Thaib, S. M. (2020). Dampak Gadget dalam Memotivasi Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan FISIP UNSRAT. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 2(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/download/27151/26748>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *JANACITTA*, 4(2). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Nainggolan, D., Tadung, F. P., Sondakh, A. J., & Birahim, G. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado. *DIDASKALIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(1), 29-33. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/didaskalia/article/view/1788/1097>
- Rahmah, T. A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Motivasi Belajar Siswa. [Dampak Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Motivasi Belajar Siswa Halaman 1 - Kompasiana.com](https://www.kompasiana.com)
- Ramdani, D. & Mesra, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. *ETIC (EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL)*, 1(3), 207-233. [View of Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor](https://www.researchgate.net/publication/381111111)
- Sandika, T. W. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 1-13. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i2.474>.
- Santoso, F. A. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49-54. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/downloadSuppFile/87/28>
- Sanjiwani, N. P. W. (2020). *Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah* (Doctoral dissertation, SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIRA MEDIKA BALI). <https://repository.stikeswiramedika.ac.id/85/1/Ni%20Putu%20Wahyu%20Sanjiwani.pdf>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wachid, S. N. & Sulistyowati, S. N. (2022, September). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. In *Prosiding Conference on Research and*

Community Services (Vol. 4, No. 1, pp. 303-310).
<https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/download/2639/2027>

Waruwu, L. N., Lay, S., & Ndoa, P. K. (2024). Dampak dan Penanganan Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri 1 Hiliduho. *Journal New Light*, 2(3), 12-20.
<https://ejournal.stpdianmandala.ac.id/index.php/newlight/article/download/136/196/763>

Yasinia, A. R., Jannah, A. R., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 204-208.
<https://gjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/106/65>

Yunianti, V. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar pada Siswa (studi kasus di SMAN 1 Gringsing). [1504046037 VINA YUNIANTI Full Skripsi - Vina Yunianti.pdf](#)