

## Relationship of Gadget Abuse With Student Learning Motivation

Resti Hidayatul Ibna<sup>1</sup>, Zadrian Ardi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Univeristas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [zadrian@fip.unp.ac.id](mailto:zadrian@fip.unp.ac.id)

**Abstract:** The development of an increasingly sophisticated era, especially in the field of technology, one of which is gadgets, so that it can have positive and negative impacts on its users. One of the negative impacts is the excessive use of gadgets on students, in their use students are not able to limit them so that it causes a decrease in student motivation in learning. This study aims: (1) to describe gadget abuse among students, (2) to describe student learning motivation, and (3) to examine the relationship between gadget abuse and junior high school students' learning motivation. This study uses a quantitative approach with a correlational type. The subjects of this study were 263 students using the Simple Random Sampling technique. The instrument used was a questionnaire using a Likert scale. Data were analyzed using descriptive statistical techniques and to examine the relationship between gadget misuse and learning motivation, the Pearson product moment correlation technique was used. The results showed that: (1) gadget abuse is generally in the high category, (2) learning motivation is in the medium category, and (3) there is a negative relationship between gadget abuse and student motivation with a correlation coefficient of -0.346 and a significance level 0.001. Based on the results of the research, it is expected that counseling teachers can provide assistance in the form of information guidance services, group guidance services, so that they are able to increase learning motivation well.

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

Received December 26, 2021;  
Revised December 30, 2021;  
Accepted January 06, 2022;  
Published January 10, 2022

**Conflict of Interest Disclosures:**

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author

**How to Cite:** Ibna, R.H . Ardi, Z. 2022. Relationship of Gadget Abuse With Student Learning Motivation. JAIPTEKIN, 6 (1): pp. 15-20, DOI: [10.24036/4.11636](https://doi.org/10.24036/4.11636)

## 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara menurut UU No 20 Tahun 2003. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar (Sardiman, 2004). Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Prestasi yang tinggi, para siswa mempunyai indikasi berpengetahuan yang baik. (Pratiwi, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor internal kecerdasan *intelegensi*, jasmaniah panca indra, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan external lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah motivasi belajar. Menurut (Helfajrin, 2020). Adapun Motivasi merupakan dorongan dasar yang membuat seseorang lebih bersemangat untuk meraih prestasi. Menurut (Sardiman, 2004) motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang menjadi aktif. Sedangkan menurut (Putri et al., 2013) Motivasi merupakan hal yang penting dalam proses belajar karena motivasi bukan

hanya sebagai penggerak tingkah laku namun juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku dalam belajar. (sanjaya, 2010) dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. (kondisi kondisi yang berawal dari dalam diri anak didik sendiri yang bisa mendorongnya melaksanakan aksi belajar) serta motivasi ekstrinsik (kondisi yang muncul dari luar orang anak didik yang mendorongnya buat menerapkan aktivitas belajar). Terdapat tidaknya motivasi belajar amat pengaruhi kesuksesan berlatih anak didik. Kesuksesan berlatih hendaknya berhasil apabila pada setiap diri terdapat keinginan serta desakan buat berlatih.

Menurut wina sanjaya (2010) Sering dimiliki setiap anak didik yang kurang berprestasi bukan diakibatkan oleh kemampuannya yang kurang, namun disebabkan tidak terdapatnya motivasi yang menyebabkan anak ingin belajar, hasilnya anak tidak mau mencoba berbuat sesuai keinginannya atau motivasi dari dalam dirinya. Menurut(Pratama et al., 2019) motivasi dalam diri siswa akan berdampak pada karakter siswa yang bersemangat, tekun, ulet dan berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran. Motivasi sebagai pendorong dalam membangkitkan semangat belajar di sekolah Kompri (2016) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran motivasi baik bagi guru dan siswa adalah sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar sesuai. Masalah yang timbul dalam motivasi belajar biasanya didasari oleh guru tidak memberikan motivasi kepada siswa, siswa tidak menyukai cara pengajaran guru, siswa tidak menyukai mata pelajaran tertentu, lemahnya motivasi dalam diri siswa sendiri, siswa bermasalah, kurangnya perhatian orang tua di rumah, dan faktor kemajuan teknologi.

Namun banyak faktor yang membuat motivasi belajar pada siswa tidak ada. Salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Motivasi belajar dipengaruhi oleh perkembangan *gadget* yang semakin canggih. Banyak siswa yang menyalahgunakan *gadget*. Sekarang kita melihat remaja bahkan anak-anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam. Oleh karena itu motivasi belajar menurun karena adanya *gadget*. Sehingga mereka semakin malas membuka buku, mencari buku pelajaran, dan jarang membaca buku (Misyaroh, 2016)

Menurut (Afdal, n.d.) Seiring dengan kemajuan teknologi dan zaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu pun berubah. (Ardi & Putri, 2020) Generasi milenial cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan media sosial daripada berinteraksi secara langsung. Permasalahan yang sering muncul pada generasi ini adalah banyaknya penggunaan teknologi. (Maysitoh et al., 2020) Lebih dari tiga per empat generasi milenial mengaku ketergantungan terhadap ponsel dan komputer mereka. Mereka begitu larut dalam teknologi digital dan sosial media, dan menganggap *gadget* yang dimiliki sebagai bagian dari diri mereka. Individu berkomunikasi tidak lagi secara langsung dengan lawan bicaranya, tetapi individu lebih memilih untuk berkomunikasi melalui media sosial dengan bantuan *gadget* (Smartphone). Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain penyalahgunaan *gadget* (smartphone). *Gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki ukuran kecil yang mempunyai banyak fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia, tetapi kadang banyak anak yang menyalahgunakan *gadget*. (Angrani Eka, 2019) *gadget* adalah suatu perangkat elektronik dengan ukuran kecil yang memiliki banyak fungsi. Garini (dalam Rohman, 2017) *gadget* yang biasa disebut telepon genggam ini memiliki banyak fitur dan fungsi yang semakin canggih agar dapat memudahkan penggunaannya.

Kecanduan smartphone telah menjadi isu yang hangat dan mengkhawatirkan. Karena penggunaan smartphone yang tidak terkontrol dapat berdampak pada efektivitas kehidupan sehari-hari menurut (Taufik et al., 2018). Sedangkan dampak dari penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya (Mujid, 2013) *Gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. (Handrianto, 2013) juga mengemukakan imbas positif memakai *gadget* bisa meningkatkan imajinasi serta melatih kecerdasan anak, tulisan serta angka hendak mengembangkan energi kreatifitas, kecerdasan anak serta memajukan keahlian membaca, menghitung dan rasa mau mengetahui untuk menyelesaikan permasalahan.

Di samping sisi positif *gadget* yang sangat membantu pembelajaran, *gadget* juga memiliki sisi negatif yaitu banyak hal yang membahayakan yang dapat ditemui di *gadget*.(Taufik et al., 2018) Kecanduan smartphone memiliki banyak dampak negatif, baik dampak fisik maupun psikis. Dampak fisik dari penggunaan smartphone yang berlebihan tidak hanya menyebabkan masalah mobilitas pada pergelangan tangan, jari dan leher tetapi juga gangguan kebiasaan tidur dan fungsi kognitif. (Hasanah & Kumalasari, 2015) jika siswa sering memakai *gadget* dengan terlalu sering sehingga akan muncul kasus pada proses belajarnya. Hal ini sama dengan yang disampaikan oleh (Saroinsong, 2016) yang mengemukakan siswa yang sering memakai *gadget* bisa merugikan keahlian interpersonalnya

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif korelasional. Populasi penelitian ini adalah siswa SMPN 25 Padang sebanyak 263 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *simple random Sampling*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 149 orang siswa. Jenis data yang digunakan adalah data interval. Pengumpulan data menggunakan kuesioner penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar dengan model skala *likert*. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis korelasional dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 25.0*.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, maka data hasil penelitian disajikan dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu, (1) mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada siswa, (2) mendeskripsikan motivasi belajar pada siswa, dan (3) untuk menguji hubungan penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar. Adapun deskripsi hasil penelitian sebagai berikut.

### 1. Penyalahgunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, gambaran penyalahgunaan *gadget* siswa smp 25 padang secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Tabel Distribusi dan Persentase Dukungan Sosial

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi (ST)	139-155	38	29,30
Tinggi (T)	108-138	121	76,10
Sedang (S)	87-107	0	0
Rendah (R)	56-86	0	0
Sangat Rendah (SR)	55	0	0
Total		159	100

Berdasarkan tabel terungkap bahwa ada 29,30% siswa dengan penyalahgunaan *gadget* sangat tinggi, 76,10% siswa pada kategori tinggi, 0,00% siswa pada kategori sedang, 0,00% siswa pada kategori rendah dan 0,00% siswa pada kategori sangat rendah.

### 2. Gambaran Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, gambaran motivasi belajar siswa smp 25 padang secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar Siswa SMPN 25 Padang

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi (ST)	139-155	17	10,69
Tinggi (T)	108-138	55	34,59
Sedang (S)	87-107	80	50,31
Rendah (R)	56-86	7	4,40
Sangat Rendah (SR)	55	0	0,00
Total		159	100

Berdasarkan tabel terungkap bahwa ada 10,69% siswa dengan motivasi belajar sangat tinggi, 34,59% siswa pada kategori tinggi, 50,31% siswa pada kategori sedang, 4,40% siswa pada kategori rendah dan 0,00% siswa pada kategori sangat rendah.

### 3. Hubungan Penyalahgunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Siswa

Berikut ini di deskripsikan hasil uji korelasi antara penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMPN 25 Padang. Hasil perhitungan koefisien korelasi hitung menggunakan teknik analisis *pearson product moment correlation* melalui bantuan program *SPSS for windows* realise 24,0 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Korelasi Penyalahgunaan *Gadget* (X) dengan Motivasi Belajar (Y) Correlation

Correlations			
		Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	Motivasi Belajar
VAR00001	Pearson Correlation	1	-,346**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	159	159
VAR00002	Pearson Correlation	-,346**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	159	159

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas dengan, menggunakan SPSS versi 25,0 diketahui bahwa pada nilai signifikan menunjukkan angka 0,000 untuk menentukan adanya korelasi antar penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa dengan nilai sig. (2- tailed) < 0,050 maka 0,000 < 0,050, terdapat korelasi antara penyalahgunaan *gadget* siswa. Selanjutnya besaran nilai koefisiensi korelasi korelasi antara variabel penyalahgunaan *gadget* (X) dengan motivasi belajar siswa (Y) adalah 0,346 dari data tersebut dapat memperkuat hasil bahwa terdapat korelasi antara variabel penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar. Artinya semakin tinggi penyalahgunaan *gadget* mempengaruhi motivasi belajar.

### 4. Implikasi Pelayanan Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru BK/konselor untuk membuat dan melaksanakan program bimbingan dan konseling di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan guru BK/konselor untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* siswa SMPN 25 Padang. Dari hasil penelitian dapat dilihat adanya siswa yang memiliki penyalahgunaan *gadget* yang tinggi. Hal ini tentu harus ada penanganan dari guru BK/Konselor berupa layanan bimbingan dan konseling.

#### 1. Layanan informasi

Berdasarkan hasil penelitian layanan informasi digunakan sebagai acuan untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* pada siswa. Layanan informasi ini diberikan untuk siswa dapat memahami, mengatur, menahan diri dan mengontrol diri dalam kegiatan sehari-hari dengan meningkatkan motivasi belajar.

## 2. Layanan penguasaan konten.

Berdasarkan hasil penelitian layanan penguasaan konten digunakan sebagai acuan untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* pada siswa. Layanan penguasaan konten ini diberikan untuk siswa dapat memahami, mengatur, menahan diri dan mengontrol diri dalam kegiatan sehari-hari dengan meningkatkan motivasi belajar.

## 3. Layanan bimbingan kelompok

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan bagi guru BK untuk memberikan layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat percaya dengan kemampuannya sehingga mampu mengontrol diri dengan baik pada penyalahgunaan *gadget*. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan BK yang membantu individu dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok (Prayitno, 2012).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar, maka dapat disimpulkan. Penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa smpn 25 padang berada pada kategori sangat tinggi. Artinya kondisi ini sudah tidak bagus bagi siswa yang menggunakan *gadget*. Motivasi belajar pada siswa smpn 25 padang berada pada kategori sedang artinya kondisi ini butuh dicegah dan dikurangi oleh siswa yang menggunakan *gadget* sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif antara penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar smpn 25 padang, artinya penyalahgunaan mempengaruhi turunnya motivasi belajar siswa.

## References

- Afdal, A. . A. A. . I. I. . Z. A. . S. I. . Z. Z. . . . & S. Y. (n.d.). *An Analysis of Phubbing Behaviour: Preliminary research from counseling perspective*.
- Ardi, Z., & Putri, S. A. (2020). The analysis of the social media impact on the millennial generation behavior and social interactions. *Southeast Asian Journal of Technology and Science*, 1(2), 70–77.
- Ardi, Z., and I. Sukmawati. "Social Media and the Quality of Subjective Well-Being; Counseling Perspective in Digital Era. Open Science Framework." (2017).
- Ardi, Zadrian, and Indah Sukmawati. "The contribution of social media and mobile application to individual subjective well-being in counseling perspective." *Technology* 2.1 (2019): 33-41.
- Desyafmi, H., Firman, F., & Ifdil, I. (2016). Peningkatan motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas melalui layanan informasi. *Konselor*, 3(1), 35-41.
- Fitria, E., Neviyarni, & Ifdil. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 2(2), 84–92.
- Helfajrin, M. &. (2020). The Relationship between Burnout and Learning Motivation in Full-day School Students at SMPN 34 Padang. *Neo Konseling*, 2(3).
- Maysitoh, Ifdil, & Ardi, Z. (2020). Tingkat Kecenderungan FoMO (Fear of Missing Out) Maysitoh. *Journal of Counseling Education and Society*, 1(1), 1–4.
- Misyaroh, D. (2016). Hubungan antara loneliness dengan mobile phone addict pada mahasiswa universitas negeri di Kota Malang.
- Pemerintah Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan . Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 20. Sekretariat Negara. Jakarta.

- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%>
- Pratama, Frandy, Firman Firman, and Neviyarni Neviyarni. "Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar." *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan* 1.3 (2019): 280-286.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang. *b ahasa dan Sastra*, 31
- Prayitno, E. A., & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, 3
- Putri, R. E., Ibrahim, I., & Sukma, D. (2013). Hubungan Motivasi Dengan Kegiatan Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Bimbingan Dan Konseling. *Konselor*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.24036/0201321724-0-00>
- Sanjaya, Wina. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Raja Grafindo, 2011), hal. 8.
- Syukur, Y., Neviyarni, & Zahri, T. N. (2019). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Malang: IRDH.
- Taufik, T., Fadli, R. P., Ardi, Z., Afdal, A., Refnadi, R., Putra, A. Y., Ifdil, I., Churnia, E., Zola, N., Suranata, K., & Rangka, I. B. (2018). Adaptation and validation of the smartphone addiction: A Rasch perspective. *Journal of Physics: Conference Series*, 1114(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1114/1/012096>