

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Muhammad Ricky Enrique Vargas¹, Anggraeni Swastika Sari², Maulana Arif Muhibbin³

Universitas Muhammadiyah Jember

Rickyenriquevargas2107@gmail.com

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Jember

INTISARI

Perkembangan teknologi digital menjadikan penggunaan perangkat elektronik sebagai elemen yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari remaja, termasuk di dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai hubungan antara seberapa sering gadget digunakan dengan dorongan untuk belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi keterkaitan antara frekuensi penggunaan gadget dan motivasi belajar di kalangan remaja. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan korelasional dan melibatkan populasi siswa dari SMA Negeri 1 Pesanggaran, terdiri dari kelas X dan XII dengan total 620 siswa, sementara jumlah sampel yang diambil adalah sekitar 244 siswa. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan skala yang mengukur intensitas penggunaan gadget (11 item $\alpha = 0,731$) yang diambil dari penelitian Fadila (2024), serta skala motivasi belajar yang mencakup aspek intrinsik dan ekstrinsik (18 item $\alpha = 0,876$) yang dihimpun dari Iba Handayani (2024). Analisis data menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment dengan dukungan dari uji asumsi normalitas Kolmogorov-Smirnov serta pengujian linearitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dan motivasi belajar yang positif dan signifikan ($r = 0,219$ ($p < 0,05$)). Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka motivasi belajar siswa cenderung meningkat, meskipun hubungan tersebut berada pada kategori lemah. Secara deskriptif, sebagian besar siswa berada dalam kategori intensitas penggunaan gadget rendah (57,8%) serta motivasi belajar rendah (50,8%), sehingga penggunaan gadget sebagai pendukung pembelajaran belum optimal.

Kata kunci: intensitas penggunaan *gadget*, korelasi, motivasi belajar, remaja, teknologi pendidikan.

The Relationship Between Gadget Use Intensity Among Adolescents and Student Learning Motivation

Muhammad Ricky Enrique Vargas¹, Anggraeni Swastika Sari², Maulana Arif Muhibbin³

Muhammadiyah University of Jember

Rickyenriquevargas2107@gmail.com

Faculty of Psychology, Muhammadiyah University of Jember

ABSTRACT

The development of digital technology has made the use of electronic devices an essential element in adolescents' daily lives, including in the learning process. This condition raises questions regarding the relationship between the frequency of gadget use and students' motivation to learn. This study aims to explore the relationship between gadget use intensity and learning motivation among adolescents. The research employed a quantitative approach with a correlational design and involved students from SMA Negeri 1 Pesanggaran, consisting of Grade X and Grade XII students, with a total population of 620 students and a sample of approximately 244 students. Data were collected using a gadget use intensity scale (11 items, $\alpha = 0.731$) adapted from Fadila (2024), and a learning motivation scale covering intrinsic and extrinsic aspects (18 items, $\alpha = 0.876$) adapted from Ibah Handayani (2024). Data analysis was conducted using Pearson Product Moment correlation, supported by the Kolmogorov–Smirnov normality test and linearity testing. The results showed a positive and significant relationship between gadget use intensity and learning motivation ($r = 0.219$, $p < 0.05$). These findings indicate that higher levels of gadget use intensity tend to be associated with increased student learning motivation, although the strength of the relationship is categorized as weak. Descriptively, most students were classified as having low gadget use intensity (57.8%) and low learning motivation (50.8%), suggesting that the use of gadgets as learning support has not yet been optimized.

Keywords: adolescents, correlation technology, educational, , gadget use intensity, learning motivation.