

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada saat ini yang terjadi dapat ditandai dengan berbagai aspek kehidupan seperti berbelanja, berkomunikasi hingga pembelajaran di sekolah yang beberapa tahun lalu dapat dilaksanakan secara daring. Menurut survey yang telah dilaksanakan oleh (APJII) pada tahun 2024, 96,31% para pemakai internet adalah remaja berusia 15 hingga 19 tahun, yang sebagian besar mengakses internet melalui *gadget* (APJII 2024). Remaja pada masa kini sebagai salah satu penerus bangsa yang berada dalam fase tumbuh dewasa memiliki sifat ambigu atau keraguan terutama dalam hal pergaulan (Malik Iskandar, 2020). Pergaulan remaja masa kini mengalami perubahan yang cukup besar, terutama jika dilihat dari gaya hidupnya yang cenderung mengikuti budaya masyarakat modern atau masyarakat global (Serviana Deria et al., 2022).

Menurut Khamin (Rozalia, 2017) Salah satu tahap dalam perjalanan kehidupan adalah ketika memasuki tahap remaja. Periode ini merupakan bagian penting dalam periode perubahan individu dan menjadi masa transisi yang menentukan menuju kedewasaan yang sehat. Pada tahap ini, kemampuan untuk bersosialisasi secara efektif sangat diperlukan, Anna Freud dalam (Jihad Al Aula Meganingrum et al., 2023) berpandangan bahwa masa remaja melibatkan perkembangan yang mencakup dalam aspek

psikoseksual serta perubahan dalam hubungan baik itu hubungan antar orang tua atau cita-cita remaja itu sendiri. Menurut Asrori (2003) dalam (Pertiwi) berpendapat bahwa tugas perkembangan difase remaja berfokus pada proses mengurangi sikap dan perilaku kekanak-kanakan, dan berupaya mengembangkan kemampuan untuk bersikap, bertindak lebih dewasa. Dengan memahami tugas perkembangan yang harus dijalani, remaja diharapkan mampu menerima dan menyesuaikan diri dengan keadaan fisiknya, mencapai kemandirian emosional, membangun hubungan yang positif dengan lawan jenis, mengenali kemampuan serta potensi diri, dan mengembangkan perilaku sosial yang bertanggung jawab.

Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung kesuksesan perkembangan remaja, motivasi yang sering kali disamakan dengan semangat, sebenarnya mencakup dorongan yang lebih luas untuk memahami dunia, mengembangkan diri, dan mempersiapkan masa depan. Motivasi belajar tidak hanya ditujukan untuk meraih nilai tinggi, tetapi juga melibatkan proses panjang dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari tahap belajar ini dapat terlihat dari perubahan pengetahuan, pemahaman, dan nilai evaluasi peserta didik (Rahman, 2021). Santrock (2019) menambahkan bahwa motivasi belajar remaja terbentuk melalui interaksi berbagai faktor internal, seperti minat, tujuan hidup, rasa percaya diri, dan gaya belajar individu, serta faktor eksternal seperti *support* dari keluarga, pengaruh pertemanan, lingkup sekolah, dan kemajuan teknologi. Faktor ini saling

berinteraksi untuk membentuk dorongan remaja dalam belajar, dengan motivasi yang kuat, remaja dapat lebih mudah menghadapi tantangan perkembangan mereka dan mempersiapkan masa depan yang lebih cerah.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Yulitwenty & Sri Hartati, 2023) Motivasi belajar siswa berkembang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti cita-cita dan aspirasi, kapasitas atau kemampuan siswa, keadaan pribadi siswa, lingkungan belajar, kemajuan teknologi, dinamika dalam proses pembelajaran, serta upaya guru dalam mengajar dan membimbing siswa. Menurut Sharma dalam (Sadriani et al., 2023) peran guru tidak semata-mata berperan sebagai pembimbing dan fasilitator, Namun, peran tersebut juga disertai dengan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi dan memberikan inspirasi kepada peserta didik. Pada era saat ini, sebelum memasuki lingkungan sekolah, peserta didik telah lebih dahulu memperoleh berbagai pengetahuan melalui internet. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu menyesuaikan diri dan merespons kondisi peserta didik yang sudah memiliki pemahaman pembelajaran dari beragam sumber digital.

Internet merupakan salah satu jenis media massa yang tengah mengalami perkembangan pesat. Ceyhan dalam (Puasanti & Putu Shanti, 2019) menyatakan bahwa melalui internet, seseorang dapat berinteraksi dengan siapa pun dengan cepat. Dengan menggunakan internet sebagai sarana, siswa juga dapat membuka berbagai media sosial. Kebiasaan membawa *gadget* ke sekolah menyebabkan banyak siswa menggunakannya di lingkungan sekolah.

Intensitas penggunaan *gadget* mempunyai fungsi yang krusial dalam menentukan motivasi belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Dalam konteks positif, *gadget* menjadi alat yang memungkinkan akses tak terbatas kesemua sumber belajar, seperti artikel, video pembelajaran, e-book, dan aplikasi edukasi Dutton, 2010 dalam (Oktavianus et al., 2023). Di samping memberikan pengaruh positif, tingginya intensitas penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi siswa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan berpotensi menyebabkan penurunan konsentrasi dan produktivitas belajar, khususnya ketika digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena dapat mengalihkan fokus siswa di dalam kelas. Gangguan seperti notifikasi dari media online, *game*, maupun pesan masuk dapat menghambat perhatian siswa dan berpengaruh pada menurunnya motivasi belajar.

Gadget dapat menjadi salah satu faktor utama yang mengganggu proses pembelajaran. Tidak jarang siswa menggunakan *gadget* untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pelajaran, sehingga perhatian dan konsentrasi terhadap materi yang sedang dipelajari menjadi berkurang Ravizza, Uitvlugt, dan Fenn (2017) dalam (Oktavianus et al., 2023). Intensitas penggunaan menurut (KBBI) merupakan suatu ukuran seberapa sering dan sejauh mana seseorang memanfaatkan suatu alat. Sax dalam (Azwar, 2017) menjelaskan bahwa intensitas merupakan tingkat kedalaman atau kekuatan sikap individu terhadap suatu objek. Dalam jurnal *Pemikiran dan Pengembangan* menjelaskan bahwa intensitas pemanfaatan *gadget* merujuk pada seberapa

sering siswa menggunakan gadget untuk beragam fungsi dan tujuan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget adalah tingkat frekuensi penggunaan gadget oleh seseorang atau siswa, baik sebagai sarana komunikasi maupun sebagai media untuk memperoleh informasi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Rohaya Tinambunan, 2019), Menjelaskan bahwa motivasi belajar pada siswa sangat rendah karena intensitas penggunaan gedet, sehingga mengakibatkan siswa kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selaras dengan penelitian yang telah di lakukan oleh (Rozalia, 2017) yang membahas tentang Hubungan intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Rozalia menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget* maka prestasi siswa dapat menurun.

Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa di sebuah SMA Negeri 1 di desa Pesanggaran. Hasil wawancara menyatakan bahwa, dari aspek aspek motivasi yaitu aspek determinasi diri dan pilihan personal siswa, siswa menyatakan bahwa siswa tersebut merasa malas untuk belajar dikarenakan orang tua dari siswa tersebut selalu menuntut lebih dari apa yang telah dicapai oleh siswa tersebut yang membuat siswa tersebut menjadi malas untuk belajar. Sependapat dengan siswa lainnya, salah satu siswa juga menyatakan bahwa dikarekakan tidak adanya tuntutan ataupun paksaan dari orang tuanya, siswa justru menjadi malas dan tidak termotivasi untuk belajar dan

mendapatkan nilai yang baik. Hal ini tidak sesuai dengan aspek motivasi belajar yaitu pada determinasi diri dan pilihan personal pada siswa.

Selanjutnya dari aspek minat. Siswa menyatakan bahwa untuk siswa minat untuk belajar siswa tersebut harus dipaksa terlebih dahulu oleh orang tuanya atau harus ada *pressure* dari orang tuanya agar siswa tersebut untuk belajar hal tersebut tidak sesuai dengan aspek minat dalam motivasi belajar. Siswa lain juga menyatakan bahwa ketika siswa tersebut tidak ada minat untuk belajar, siswa tersebut menghindari hal-hal yang menghilangkan minat tersebut, salah satunya adalah dengan tidak bermain *gadget* dan berjalan-jalan disekitaran rumah untuk merefleksikan diri. Setelah beberapa saat, siswa tersebut mulai belajar dan membuka *gadgetnya* untuk mencari referensi dari *gadget* tersebut, namun tidak jarang juga siswa tersebut justru tergoda untuk bermain *gadget* bersama temannya, yang akhirnya justru kehilangan minat untuk belajar hal tersebut tidak sesuai pada aspek minat.

Kemudian pada aspek kognitif dan tanggung jawab diri sendiri. Siswa menyatakan bahwa siswa tersebut masih belum memikirkan masa depannya, sebab menurut siswa tersebut dirinya masih belum memikirkan hal tersebut terlalu jauh. Hal tersebut sudah tidak sesuai pada aspek kognitif dan tanggung jawab diri sendiri. Selanjutnya pada aspek penghargaan siswa-siswa mengatakan bahwa mereka tidak pernah mendapatkan penghargaan atau biasanya tidak pernah mendapatkan pujian dari orang tuanya, jika salah satu siswa ingin mendapatkan pujian dari orang tuanya, siswa tersebut harus sesuai dengan keinginan orang tuanya atau sesuai dengan harapan orang

tuanya. Dari situ barulah siswa tersebut mendapatkan pujian dari orang tuanya oleh sebab itu terkadang siswa kehilangan motivasinya untuk belajar dikarenakan tidak mendapatkan *reward* dari orang tuanya berupa pujian.

Selanjutnya pada aspek hukuman. Siswa-siswa mengatakan kalau mereka diberi hukuman, tidak diapresiasi dan diremehkan oleh orang tuanya sendiri karena berbagai sebab. Salah satunya seperti tidak sesuai harapan orang tuanya, ataupun ketika membuat kesalahan kecil contohnya ketika siswa tersebut harus mengikuti remedial orang tua dari siswa langsung meremehkan siswa tersebut sebab tidak bisa mendapatkan nilai yang sempurna ataupun tidak sesuai dengan keinginan orang tuanya.

Dari hasil wawancara di atas terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Djarwo dalam (Anis Faristin & Saptadi Ismanto, 2023) motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis siswa, tingkat intelegensi, sikap, minat, bakat, serta keadaan emosional. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar, yang dapat memberikan teladan serta membentuk kebiasaan sehingga mendorong munculnya motivasi belajar yang tinggi.

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari siswa saat ini tidak terpisahkan dari aktivitas belajar maupun hiburan. *Gadget* digunakan tidak hanya untuk mengakses materi pembelajaran, tetapi juga untuk keperluan yang bersifat non-edukatif seperti bermain media sosial, menonton video

hiburan, maupun bermain *game*. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, salah satunya untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa cenderung terdistraksi oleh konten-konten hiburan yang menawarkan kepuasan instan, sehingga fokus, konsentrasi, dan kedisiplinan dalam belajar menjadi berkurang. Selain itu, sistem reward instan dari aplikasi hiburan juga mampu melemahkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar karena mereka lebih terdorong oleh kesenangan jangka pendek daripada proses pembelajaran yang memerlukan ketekunan (Fatimah et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah et al., 2024). Menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Wawotobi, dengan nilai koefisien korelasi $r = -0,281$ dan tingkat signifikansi $p = 0,008$. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Eko Kurniawan et al. (2024) yang menemukan adanya hubungan signifikan antara tingkat kecanduan gadget dan rendahnya motivasi belajar pada mahasiswa keperawatan, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $p = 0,000$. Kedua hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar.

Namun demikian, intensitas penggunaan *gadget* tidak selalu berdampak negatif terhadap motivasi belajar apabila digunakan secara tepat dan dalam konteks edukatif, *gadget* justru dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa. Sebagai contoh, ketika *gadget* dimanfaatkan untuk mengakses video pembelajaran, membaca e-book, atau mengikuti pembelajaran daring, maka perangkat tersebut menjadi sarana yang efektif dalam mendukung kegiatan belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Mahmud, 2017) menggambarkan bahwa internet digunakan dalam keperluan pembelajaran memberikan kontribusi positif sebesar 13,2% terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian (Puasanti & Putu Shanti, 2019), mengungkapkan bahwa adanya hubungan positif antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa SMK di Kabupaten Pati. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan gadget oleh siswa sebagai sarana untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar, karena gadget dapat berperan sebagai media pendukung pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara tepat, namun berpotensi menurunkan motivasi belajar apabila penggunaannya lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan.

Hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Faktor pertama yang sangat menentukan adalah tujuan penggunaan *gadget*. Ketika siswa menggunakan *gadget* untuk kegiatan yang bersifat edukatif, seperti mengakses materi pembelajaran digital, mengikuti kelas daring, membaca e-book, atau berdiskusi melalui platform pendidikan, maka *gadget* dapat berperan sebagai alat bantu belajar yang meningkatkan efisiensi dan motivasi

belajar. Sebaliknya, jika *gadget* lebih sering digunakan untuk aktivitas hiburan seperti bermain gim, menonton video di platform media sosial, atau berselancar tanpa tujuan yang jelas, maka penggunaan *gadget* justru dapat menurunkan motivasi belajar siswa karena waktu belajar tergeser oleh aktivitas yang kurang produktif (Fatimah et al., 2024).

Faktor berikutnya adalah kemampuan manajemen waktu. Siswa yang mampu membagi waktu secara efektif antara belajar dan menggunakan *gadget* cenderung lebih seimbang dalam menjalani aktivitasnya. Mereka tidak membiarkan penggunaan *gadget* mengganggu jam belajar atau waktu istirahat. Sebaliknya, siswa yang kurang mampu mengelola waktu dengan baik akan mudah terjebak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan, sehingga mengabaikan kewajiban akademiknya (Eko Kurniawan et al., 2024). Manajemen waktu yang lemah ini sering kali berkaitan erat dengan rendahnya kontrol diri atau self-control. Siswa yang tidak mampu mengontrol dirinya dalam menggunakan *gadget* cenderung lebih mudah terdistraksi, kehilangan fokus belajar, serta mengalami penurunan motivasi dalam menyelesaikan tugas akademik.

Selain faktor internal seperti tujuan dan kontrol diri, dukungan lingkungan, baik dari keluarga maupun sekolah, juga berpengaruh besar. Lingkungan yang mendukung proses belajar digital akan mengarahkan siswa untuk menggunakan *gadget* secara positif. Misalnya, orang tua yang memberikan aturan dan pendampingan dalam penggunaan *gadget*, atau guru yang menggunakan teknologi sebagai bagian dari metode pembelajaran,

dapat menciptakan suasana belajar yang sehat. Sebaliknya, kurangnya pengawasan dan pendampingan dari lingkungan sekitar dapat menyebabkan siswa menggunakan *gadget* secara bebas dan tidak terarah (Puasanti & Putu Shanti, 2019).

Faktor terakhir yang turut memengaruhi adalah literasi digital siswa, yaitu kemampuan siswa dalam memahami cara menggunakan *gadget* secara tepat dan bijak. Siswa yang memiliki tingkat literasi digital yang baik akan memahami fungsi, manfaat, dan risiko dari penggunaan *gadget*. Mereka akan lebih cenderung memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan akademik dibandingkan untuk hiburan semata (Mahmud, 2017). Oleh karena itu, literasi digital perlu ditanamkan secara sistematis, baik melalui pendidikan formal maupun informal, agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu mengelola penggunaannya secara bertanggung jawab.

Berdasarkan berbagai temuan empiris, diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang kompleks terhadap motivasi belajar. Tergantung pada tujuan penggunaan, manajemen waktu, kontrol diri, dukungan lingkungan, dan tingkat literasi digital siswa. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan adanya hubungan negatif antara penggunaan *gadget* untuk hiburan dengan motivasi belajar (Eko Kurniawan et al., 2024; Fatimah et al., 2024). Namun demikian, beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa *gadget* juga dapat berdampak positif apabila digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran (Mahmud, 2017).

Pertumbuhan teknologi digital yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja, termasuk dalam konteks pembelajaran. Data dari APJII (2024) menunjukkan bahwa 96,31% remaja berusia 15–19 tahun aktif mengakses internet melalui *gadget*, menjadikan perangkat ini tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, termasuk belajar. Di satu sisi, *gadget* menawarkan peluang besar sebagai sarana penunjang pembelajaran dengan akses tanpa batas ke berbagai sumber pengetahuan. Namun, disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terarah justru berpotensi menurunkan motivasi belajar karena memunculkan distraksi dan menggeser fokus dari tujuan akademik ke aktivitas hiburan.

Fenomena ini menjadi semakin kompleks dengan ditemukannya hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* untuk hiburan dengan motivasi belajar, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian (Eko Kurniawan et al., 2024; Fatimah et al., 2024). Sementara itu, studi lain mengungkapkan bahwa *gadget* juga mampu memberikan dampak positif jika digunakan secara tepat (Mahmud, 2017). dan hasil penelitian ini didukung oleh (Puasanti & Putu Shanti, 2019) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan perlunya pemahaman yang lebih mendalam terkait faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar, seperti tujuan penggunaan, manajemen waktu, kontrol diri, dukungan lingkungan, dan literasi digital.

Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi penting dan mendesak untuk dilakukan guna memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana intensitas penggunaan *gadget* berhubungan dengan motivasi belajar. Penelitian ini berjudul “Hubungan intensitas penggunaan gadegt pada remaja terhadap hasil belajar siswa” Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak sekolah, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam menyusun strategi efektif untuk mendampingi remaja dalam memanfaatkan teknologi secara bijak demi mendukung keberhasilan akademik dan perkembangan pribadi mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah “apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* pada remaja terhadap motivasi belajar siswa?”

C. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadegt pada remaja terhadap motivasi belajar siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan maupun referensi dalam melakukan pengembangan dibidang psikologi pendidikan dan dapat digunakan untuk mengkaji secara lebih lanjut lagi penelitian yang berhubungan dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharap dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta pemahaman lebih terkait hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* pada remaja terhadap motivasi belajar siswa.

b) Bagi Pembaca

Diharapkan dari penulisan tugas akhir ini dapat menambah wawasan pada remaja untuk memahami intensitas penggunaan *gadget* terutama mengenai motivasi belajar sehingga dapat meminimalisir tidak bersemangatnya dalam belajar.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rohaya Tinambunan (2019) yang berjudul *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal* bertujuan

untuk mengkaji keterkaitan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Subjek dalam penelitian meliputi seluruh siswa SMP Negeri 1 Siabu di tahun 2019 yang berjumlah 421 orang, sehingga populasi sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi korelasi sebesar 0,003 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang menandakan bahwa kedua variabel tersebut saling berhubungan.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rahman (2021) yang berjudul *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar* bertujuan untuk menganalisis hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih giat dalam berusaha, tidak mudah menyerah, menunjukkan semangat belajar yang kuat, serta aktif membaca untuk meningkatkan pencapaian akademik dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah umumnya bersikap kurang peduli, mudah putus asa, dan kurang fokus selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada munculnya kesulitan dalam belajar.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Yulitwenty dan Sri Hartati (2023) yang berjudul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone Non-edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa* bertujuan untuk menganalisis pengaruh

intensitas penggunaan handphone non-edukatif terhadap motivasi belajar siswa. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa SMP IT Al-Ma'ruf Mranggen, Demak, yang berjumlah 320 orang dan digunakan sebagai populasi sekaligus sampel. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan linear negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan handphone non-edukatif dan motivasi belajar siswa, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan handphone untuk aktivitas non-edukatif, maka motivasi belajar siswa cenderung semakin menurun.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fatimah (2024) yang berjudul *Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMA Negeri 1 Wawotobi* bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dan motivasi belajar siswa. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Wawotobi yang berjumlah 723 orang, dengan sampel sebanyak 88 siswa. Hasil analisis menggunakan uji korelasi *Pearson's Product Moment* menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,281 dengan tingkat signifikansi 0,008. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan media sosial dan motivasi belajar, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial, maka motivasi belajar siswa cenderung menurun, dan sebaliknya.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Mahmud (2017) yang berjudul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi* bertujuan untuk menganalisis

pengaruh langsung maupun tidak langsung antara intensitas penggunaan smartphone serta pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri di Kota Pemalang. Populasi pada penelitian mencakup siswa kelas XI IPS SMA Negeri di Kota Pemalang berjumlah 440 siswa, dan jumlah sampel sebanyak 210 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan smartphone berkontribusi sebesar 3,3% terhadap hasil belajar ekonomi, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar memberikan pengaruh sebesar 26,1% terhadap hasil belajar ekonomi, dan motivasi belajar berpengaruh sebesar 19,1% terhadap hasil belajar ekonomi. Selain itu, intensitas penggunaan smartphone juga berpengaruh sebesar 4,4% terhadap motivasi belajar, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar sebesar 13,2% terhadap motivasi belajar, serta intensitas penggunaan smartphone sebesar 17,2% terhadap pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Secara keseluruhan, intensitas penggunaan smartphone, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, dan motivasi belajar menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan kajian terhadap lima penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa, meskipun sifat hubungan tersebut tidak selalu konsisten. Penelitian yang dilakukan oleh (Rohaya Tinambunan, 2019) menemukan terdapat hubungan positif antara

penggunaan *gadget* dan motivasi belajar, yang ditunjukkan melalui hasil uji korelasi yang signifikan. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan *gadget* dalam batas tertentu dapat mendorong semangat belajar siswa, terutama bila digunakan untuk tujuan edukatif. Hal serupa juga didukung oleh (Mahmud, 2017) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan smartphone dan pemanfaatan internet memiliki pengaruh langsung terhadap motivasi dan hasil belajar, meskipun persentase pengaruhnya relatif kecil. Ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat memberikan kontribusi terhadap proses belajar, khususnya ketika dimanfaatkan sebagai sumber informasi atau alat bantu belajar.

Hasil yang berbeda ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, (2024) dan Yulitwenty & Sri Hartati, (2023). Keduanya menemukan bahwa penggunaan *gadget* yang lebih bersifat non-edukatif, seperti media sosial dan aktivitas hiburan lainnya, justru memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Ulil menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dengan motivasi belajar, sementara Shifonnifa menemukan bahwa penggunaan handphone secara non-edukatif cenderung menurunkan tingkat motivasi siswa dalam belajar. Perbedaan hasil ini mengindikasikan bahwa jenis dan tujuan penggunaan *gadget* menjadi faktor penting yang memengaruhi arah hubungan motivasi belajar.

Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Rahman, (2021) lebih menyoroti pentingnya peran motivasi belajar dalam meningkatkan hasil

belajar, namun tidak secara langsung mengkaji peran *gadget* sebagai variabel yang memengaruhi motivasi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memberikan kontribusi langsung terhadap hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar, namun menekankan bahwa motivasi internal siswa perlu dibangun dan diperkuat melalui berbagai pihak, termasuk guru dan keluarga.

Dari keempat penelitian yang relevan, tampak bahwa terdapat kesenjangan (gap) yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut. Pertama, belum ada penelitian yang secara eksplisit membedakan dampak antara penggunaan *gadget* untuk tujuan edukatif dan non-edukatif terhadap jenis motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sebagian besar penelitian hanya mengukur motivasi belajar secara umum tanpa mengurai dimensi atau kualitas motivasi tersebut. Kedua, penggunaan pendekatan teoritis yang kuat seperti *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan) belum banyak diaplikasikan, padahal teori ini sangat relevan dalam menjelaskan perilaku penggunaan *gadget* dan mekanisme motivasi yang menyertainya.