



Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas V SD Negeri 1 Kaofe Kabupaten Buton Selatan

Wa Ode Fifi Mayangsari¹, Kamarudin¹, Hijrawati Aswat¹.

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton. Indonesia

Koresponden: waodefifinmayangs@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe Kabupaten buton selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif korelasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe Kabupaten buton selatan yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Hasil prosentase rata-rata penggunaan gadget sebesar 31,2 yang artinya siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe termasuk dalam kategori sedang atau seimbang dan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe Berdasarkan hasil prosentasi maka rata-rata hasil motivasi belajar sebesar 36,12 yang artinya siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe termasuk dalam kategori sedang. Adapun hasil uji korelasi penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Berdasarkan nilai r hitung dan nilai r tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa r hitung (0,707) lebih besar dari r tabel (0,514) pada kepercayaan 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget (X) dengan motivasi belajar siswa (Y) kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Jadi H_a diterima. Artinya ada korelasi yang signifikan dari kedua variabel.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Motivasi, Belajar Siswa

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the relationship between the use of gadgets and the learning motivation of fifth grade students at SD Negeri 1 Kaofe, South Buton Regency. The method used in this research is a quantitative research approach with a correlational quantitative research design. The population in this study was all class V students at SD Negeri 1 Kaofe, South Buton Regency, totaling 17 students. Data collection techniques in this research are interviews and questionnaires. The average percentage of gadget use is 31.2, which means that class V students at SD Negeri 1 Kaofe are included in the medium or balanced category and the learning motivation of class V students at SD Negeri 1 Kaofe. Based on the percentage results, the average learning motivation result is 36.12. which means that class V students at SD Negeri 1 Kaofe are included in the medium category. The results of the correlation test on the use of gadgets on the learning motivation of class V students at SD Negeri 1 Kaofe. Based on the calculated r value and the table r value, it can be seen that the calculated r (0.707) is greater than the table r (0.514) at 95% confidence. So it can be concluded that there is a relationship between gadget use (X) and student learning motivation (Y) in class V of SD Negeri 1 Kaofe. so H_a accepted. This means that there is a significant correlation between the two variables.

Keywords: Use of Gadgets, Motivation, Student Learning.

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Undang-Undang 1945 Pasal 31 ayat 5 menjelaskan bahwa pemerintah mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting di era globalisasi, namun norma dan solidaritas agama tetap harus menjadi landasan pengembangannya. Karena Indonesia merupakan negara berkembang, maka perkembangan tersebut meliputi ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan mempengaruhi laju perkembangan ekonomi, industri, serta dan Pendidikan (Crusna Oktavia Rohmah, 2017). Pendidikan pada hakekatnya merupakan kebutuhan semua manusia dan merupakan hak asasi manusia yang dimiliki setiap orang (M. Trobroni, 2016). Pendidikan adalah usaha sadar untuk memungkinkan manusia mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran sehingga dapat berintegrasi dengan Masyarakat (Nurmalasari, Wulandari, Devi, 2018).

Proses pengajaran merupakan kegiatan utama sekolah. Seorang guru selalu menginginkan dan mengharapkan muridnya untuk selalu berhasil dalam belajarnya (Armayanti dkk, 2017). Keberhasilan proses pengajaran selalu dibarengi dengan usaha terbaik dari guru dan siswa itu sendiri. Guru harus mencari metode dan menggunakan media yang menarik dalam mengajar (Rostikawati, Rahayu, & Handayani, 2014). Tujuannya agar siswa tidak bosan dengan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku yang dipelajari (Hamdu, Ghullam, dkk, 2011). Motivasi belajar yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula cara dan usahanya, dan semakin tinggi pula hasil belajar yang di peroleh. Salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan gadget sebagai media pembelajaran (Helmi, dkk, 2017).

Untuk siswa saat ini, *gadget* juga dapat digunakan untuk mengakses materi Pelajaran (Anggraeni, 2019). Apalagi penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun mau tidak mau juga terpengaruh oleh penggunaan *gadget* (Hasanah, N., & Kumalasari, D, 2015). *Gadget* berkembang begitu cepat, seiring berjalannya waktu, *gadget* menjadi semakin canggih dan praktis (Manupil, B, dkk, 2015). *Gadget* sangat diminati di kalangan remaja maupun anak-anak. Dan banyak diantaranya yang berdampak pada proses pembelajarannya, terutama pada motivasi belajar (Iswidharmanjaya, Derry, 2014). Peran gadget dalam proses pembelajaran dipandang sebagai mengatasi keterbatasan pengetahuan dan informasi terkait dengan materi yang telah dijelaskan dan diajarkan oleh guru (Jaka Irawan dkk, 2013). Gadget ikut terlibat dalam pembelajaran di masa pandemi, karena pembelajaran pada saat itu tidak dapat dilakukan secara langsung dan

pembelajaran di alihkan dengan akses teknologi menggunakan gadget. karena itu, siswa cenderung menggunakan gadget pasca pandemi (Rozalia, 2017).

Observasi awal pada tanggal 19 januari 2023 di SD Negeri 1 Kaofe. Peneliti menemukan masalah bahwa siswa disana terpengaruh dengan adanya gadget. Dan didukung oleh wawancara peneliti dengan Guru Winarti S.Pd wali kelas V terkait kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran berlangsung guru wali kelas V Winarti S.Pd menjelaskan bahwa siswa susah memahami apa yang guru jelaskan mengenai materi yang diberikan. Kemudian peneliti melakukan wawancara bersama siswa kelas V diperoleh informasi bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk akses belajar serta mencari materi mengenai tugas yang diberikan oleh guru, tidak hanya belajar siswa juga menggunakan gadget untuk bermain.

Untuk itu peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Kaofe, dimana beberapa siswa sudah menggunakan *gadget*. Peneliti mengambil di SD Negeri 1 Kaofe, khususnya Kelas SD V, karena menurut wawancara yang peneliti dengan wali kelas V, siswa disana berada dibawah pengaruh alat elektronik. Motivasi belajar siswa tidak konsisten sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 1 Kaofe atau penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 1 Kaofe.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat non eksperimen, yaitu penelitian kolerasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kolerasi yang bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variable lain. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaofe. Yang berada di Desa Kaofe, kecamatan kadatua, kabupaten buton selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 20 maret hingga 20 april 2023 tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *non probability sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 17 siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Teknik analisis data yaitu uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui jenis statistic yang akan digunakan. Data normal merupakan syarat mutlak atau syarat yang harus terpenuhi sebelum kita melakukan data analisis statistik parametric.

Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu:

- Jika nilai signifikansi $>0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka data penellitian berdistribusi tidak normal

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu:

- Jika nilai signifikansi $>0,05$, maka distribusi data adalah homogen
- Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka distribusi data adalah tidak homogen

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Data yang diperoleh dari hasil angket penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe, kemudian mengolah hasil jawaban siswa. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian angket penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Adapun tabel kategori penilaian angket penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian Penggunaan Gadget di SD Negeri 1 Kaofe

Nama Responden	Skor Item Untuk Tiap Butir Instrumen											Jumlah	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ALF	2	3	4	3	4	3	2	4	4	4	3	36	Sangat Tinggi
AM	1	3	2	3	2	1	3	4	3	2	4	28	Rendah
AS	2	3	4	4	3	4	1	2	2	3	2	30	Sedang
EC	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	32	Sedang
FIK	3	3	2	3	2	3	4	4	3	2	4	33	Tinggi
FIL	3	3	2	3	3	3	4	4	2	4	1	32	Sedang
LF	1	1	2	3	2	2	4	4	4	4	4	31	Sedang
LY	3	3	4	2	4	3	4	4	3	2	4	36	Sangat Tinggi
RA	2	2	1	4	4	2	4	1	3	4	3	30	Sedang
RAR	3	3	3	4	4	3	1	2	2	3	1	29	Rendah
RIS	3	4	2	4	3	3	4	4	3	2	4	36	Sangat Tinggi
REF	2	2	2	3	2	2	4	3	3	2	4	29	Rendah
SRI	3	3	4	2	3	3	2	1	2	1	3	27	Rendah
ZAH	1	4	4	4	4	4	1	3	2	4	1	32	Sedang
ZAN	4	3	1	2	2	2	4	2	3	1	3	27	Rendah
EZN	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	1	30	Sedang
MRN	3	4	3	4	4	3	3	4	1	2	2	33	Tinggi

Tabel data diatas menjelaskan bahwa hasil penggunaan gadget SD Negeri 1 Kaofe berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 3 siswa (ALF, LY, RIS), kategori tinggi sebanyak 2 siswa (FIK, MRN), kategori sedang sebanyak 7 siswa (AS, EC, FIL, LF, RA, ZAH, EZN), kategori rendah sebanyak 5 orang (AM, RAR, REF, SRI, ZAN).

Tabel 2. Data Hasil penelitian Motivasi Belajar di SD Negeri 1 Kaofe

Nama Responden	PERTANYAAN/ BUTIR SOAL											Jumlah	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ALF	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	42	Sangat tinggi
AM	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3	1	32	Rendah

AS	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	38	Tinggi
EC	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	37	Sedang
FIK	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	35	Sedang
FIL	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	40	Tinggi
LF	3	4	3	4	3	4	3	4	1	4	2	35	Sedang
LY	4	4	3	1	3	3	3	4	3	4	3	35	Sedang
RA	4	4	2	1	3	4	2	3	1	2	3	29	Sangat Rendah
RAR	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	35	Sedang
RIS	4	4	3	1	3	3	4	3	3	4	3	35	Sedang
REF	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	36	Sedang
SRI	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	37	Sedang
ZAH	4	3	1	3	1	3	2	4	3	3	4	31	Rendah
ZAN	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	41	Tinggi
EZN	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3	3	36	Sedang
MRN	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	38	Tinggi

Tabel data diatas menjelaskan bahwa hasil penelitian motivasi belajar SD Negeri 1 Kaofe berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (ALF), kategori tinggi sebanyak 4 siswa (AS, FIL, ZAN, MRN), kategori sedang sebanyak 9 siswa (EC, FIK, LF, LY, RAR, RIS, REF, SRI, EZN), kategori rendah sebanyak 2 siswa (AM, ZAH), kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (RA).

Analisis uji normalitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Penggunaan Gadget One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test

Penggunaan Gadget		
N		17
Normal Parameters(a,b)	Mean	31.24
	Std. Deviation	2.927
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.125
Kolmogorov-Smirnov Z		.553
Asymp. Sig. (2-tailed)		.920

Tabel Hasil analisis tabel diatas menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki nilai signifikansi $0,920 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel penggunaan gadget berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test

Motivasi belajar	
N	17

Normal Parameters(a,b)	Mean	36.12
	Std. Deviation	3.371
Most Extreme Differences	Absolute	.194
	Positive	.112
	Negative	-.194
Kolmogorov-Smirnov Z		.798
Asymp. Sig. (2-tailed)		.547

Tabel Hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar siswa memiliki nilai signifikansi $0,547 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel motivasi belajar berdistribusi normal.

Analisis Uji homogenitas varian dilakukan pada data variabel terikat yaitu motivasi belajar dan variabel bebas yaitu penggunaan gadget pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

F	df1	df2	Sig.
2.142	7	9	.142

Tabel hasil uji homogenitas diatas diketahui nilai signifikansi $0,142 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel data berdistribusi homogen.

Analisis Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product momen* dari person untuk mengetahui apakah terdapat hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe dimana:

H_a = ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe.

H_0 = tidak ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe.

Dasar pengambilan tersebut berdasarkan pada nilai probabilitas, yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak, atau H_a diterima,
- Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Tabel. 6 Uji Korelasi Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Correlations

	Penggunaan Gadget	Motivasi Belajar
PENGUNAAN GADGET	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.098
	N	17
MOTIVASI BELAJAR	Pearson Correlation	.098
		1

Sig. (2-tailed)	.707	
N	17	17

Tabel hasil korelasi antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa diatas menunjukkan bahwa jumlah data yang diproses adalah sebanyak 17 responden dengan jumlah $N = 17$ baik pada penggunaan gadget (X) maupun pada motivasi belajar siswa (Y). Untuk sampel (n) sebesar 17 maka r tabelnya adalah $df = n-2$, sehingga $df = 17-2$, jadi nilai df adalah 15. Jika $df = 15$, maka r tabel pada kepercayaan 95% adalah 0,514. Berdasarkan nilai r hitung dan nilai r tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa r hitung (0,707) lebih besar dari r tabel (0,514) pada kepercayaan 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget (X) dengan motivasi belajar siswa (Y) kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak.

3.2 Pembahasan

Hasil analisis penggunaan gadget kelas V SD Negeri 1 Kaofe yang berada dalam kategori sangat tinggi dengan prosentase 18% atau sebanyak 3 siswa, kategori tinggi dengan prosentasi 12% atau sebanyak 2 siswa, kategori sedang dengan prosentase 41% atau sebanyak 7 siswa, dan kategori rendah dengan prosentase 29% atau 5 siswa, kategori sangat rendah dengan prosentasi 0%. Berdasarkan hasil prosentase di atas maka rata-rata penggunaan gadget sebesar 31,2 yang artinya siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe termasuk dalam kategori sedang atau seimbang.

Hasil analisis motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe yang berada dalam kategori sangat tinggi dengan prosentase 6% atau sebanyak 1 siswa, kategori tinggi dengan prosentase 24% atau sebanyak 4 siswa, kategori sedang dengan prosentase 53% atau sebanyak 9 siswa, kategori rendah dengan prosentasi 24% atau sebanyak 2 siswa dan kategori sangat rendah dengan prosentasi 6% atau sebanyak 1 siswa. Berdasarkan hasil prosentasi yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil motivasi belajar sebesar 36,12 yang artinya siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe termasuk dalam kategori sedang atau seimbang.

Uji normalitas digunakan peneliti untuk menguji apakah data yang disajikan untuk dianalisis lebih lanjut berdistribusi normal atau tidak. Pengambilan kesimpulan untuk menentukan apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak adalah dengan menentukan nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka variabel tidak berdistribusi normal. Untuk mengujinya dalam penelitian ini digunakan uji One-Sampel Kolmogorov Smirnov Test. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki nilai signifikansi $0,920 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel penggunaan gadget berdistribusi normal.

Uji normalitas digunakan peneliti untuk menguji apakah data yang disajikan untuk dianalisis lebih lanjut berdistribusi normal atau tidak. Pengambilan kesimpulan untuk menentukan apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak adalah dengan menentukan nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka variabel tidak berdistribusi normal. Untuk mengujinya dalam penelitian ini digunakan uji

One-Sampel Kolmogorov Smirnov Test. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar siswa memiliki nilai signifikansi $0,547 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel motivasi belajar berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki karakter yang sama atau tidak. Uji homogenitas varian dilakukan pada data variabel terikat yaitu motivasi belajar dan variabel bebas yaitu penggunaan gadget dengan menggunakan SPSS v.15 for windows pada tabel Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,142 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel data berdistribusi homogen.

Uji hipotesis penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Hasil korelasi antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dilihat pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa jumlah data yang diproses adalah sebanyak 17 responden dengan jumlah $N = 17$ baik pada penggunaan gadget (X) maupun pada motivasi belajar siswa (Y). Untuk sampel (n) sebesar 17 maka r tabelnya adalah $df = n - 2$, sehingga $df = 17 - 2$, jadi nilai df adalah 15. Jika $df = 15$, maka r tabel pada kepercayaan 95% adalah 0,514. Berdasarkan nilai r hitung dan nilai r tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa r hitung (0,707) lebih besar dari r tabel (0,514) pada kepercayaan 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget (X) dengan motivasi belajar siswa (Y) kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya adanya korelasi yang signifikan dari variabel penggunaan gadget (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y). dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima yaitu ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Hal ini sesuai dengan penggunaan gadget yang kategori sedang atau seimbang begitu juga dengan motivasi belajar siswa tergolong pada kategori sedang. Artinya lama penggunaan gadget tidak diikuti dengan semakin rendahnya motivasi belajar siswa.

4. Kesimpulan

Hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe berdasarkan nilai r hitung dan nilai r tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa r hitung (0,707) lebih besar dari r tabel (0,514) pada kepercayaan 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget (X) dengan motivasi belajar siswa (Y) kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada korelasi yang signifikan dari variabel penggunaan gadget (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y). dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima yaitu ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaofe. Hal ini sesuai dengan penggunaan gadget yang kategori sedang atau seimbang begitu juga dengan motivasi belajar siswa tergolong pada kategori sedang. Artinya lama penggunaan gadget tidak diikuti dengan semakin rendahnya motivasi belajar siswa. karena penggunaan gadget dapat memotivasi siswa untuk belajar, dari hiburan dan video yang ditonton di internet bisa mendapatkan banyak pelajaran sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan internet juga karena merasa lebih mudah dan cepat.

Daftar Pustaka

- Armayanti, ddk. 2017. Hubungan Antara Pola Pemanfaatan Smartphone dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-kecamatan Banguntapan Bandul. *Jurnal fakultas Ilmu Pendidikan*. (1-6).
- Anggraeni, S (2019). *Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget bagi kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. 6(2), 64-68.
- Crusna Oktavia Rohmah. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta" Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamdu, Ghullam, dkk, (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12, 1, April
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Hadphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal pendidikan IPS*, 2(1).
- Helmi, dkk, (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Slamen Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Yogyakarta: Bisakimia
- Jaka Irawan dkk, 2013. *Pengaruh Kegunaan Penggunaan gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Fakultas psikologi Universitas Islam Riau.
- Manupil, B, dkk. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal keperawatan*, 3, 2.
- M. Trobroni. 2016. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Nurmalasari, Wulandari, Devi. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengatahuan dan Teknologi Komputer*. 3(2).
- Rostikawati Y, Rahayu A.A, Handayani N.S. (2014) Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 1(2)
- Rosiyanti, H dan Rachmita Nurul M. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Fibonacci: pendidikan Matematika dan Matematika*. 4(1): 29
- Rozalia, F.M. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*. 5(2): 1
- Sari, Mirna intan. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah pujan kabupaten malang. Skripsi. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13392/1/14140053.pdf>

Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. JEC (Jurnal Edukasi Cendekia), 5(1), 61-71.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Uno, Hamzah. 2016. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara