

**HUBUNGAN PENYALAHGUNAAN *GADGET*  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP  
NEGERI 25 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Srata Satu (S1)*



Oleh  
**RESTI HIDAYATUL IBNA**  
NIM: 18006317

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

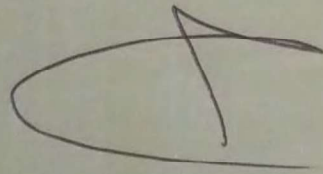
HUBUNGAN PENYALAHGUNAAN GADGET DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA SMP N 25 PADANG

Nama : Resti Hidayatul Ibna  
NIM/BP : 18006317/2018  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Februari 2023

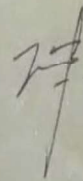
Disetujui Oleh

Kepala Departemen/Prodi



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.  
NIP. 19610225 198602 1 001

Pembimbing Akademik



Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons.  
NIP. 19900601 201504 1 002



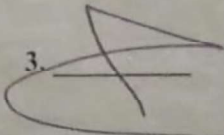
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Penyalahgunaan Gadget dengan  
Motivasi Belajar Siswa SMP N 25 Padang  
Nama : Resti Hidayatul Ibna  
NIM : 18006317  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Februari 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Dr.Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Dr. Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd.	2. 
3. Anggota 2	: Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Resti Hidayatul Ibna  
NIM/BP : 18006317/2018  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Hubungan Penyalahgunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Siswa SMP N 25 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 Februari 2023  
Saya yang menyatakan,



Resti Hidayatul Ibna  
NIM.18006317

## ABSTRAK

**Resti Hidayatul Ibna. 2022. “Hubungan Penyalahgunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Siswa SMP”. *Skripsi*. Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Perkembangan zaman yang semakin canggih, terutama di bidang teknologi salah satunya *gadget*, sehingga dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak negatif adalah penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa, dalam penggunaannya siswa tidak mampu membatasinya sehingga membuat turunnya motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan penyalahgunaan *gadget* pada siswa, (2) Mendeskripsikan motivasi belajar siswa, dan (3) untuk menguji hubungan penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMP

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Subjek penelitian ini sebanyak 263 orang siswa dengan teknik *Simpel Random Sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala *likert*. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan untuk menguji hubungan penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar digunakan teknik *pearson product moment correlation*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penyalahgunaan *gadget* pada umumnya berada pada kategori tinggi, (2) motivasi belajar berada pada kategori sedang, dan (3) Terdapat hubungan negatif antara penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar pada siswa dengan koefisien korelasi -0,346 dan taraf signifikansi 0,001. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan guru BK dapat memberikan bantuan berupa layanan bimbingan informasi, layanan bimbingan kelompok, agar mampu meningkatkan motivasi belajar dengan baik.

Kata kunci : *Gadget*, Motivasi, Belajar, *Smartphone*

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Hubungan Penyalahgunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 25 Padang**”. Shalawat beriringan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena dengan perjuangan beliau menegakkan tauhid di muka bumi ini sehingga kita dapat merasakan nikmatnya islam sampai hari ini. Peneliti banyak mendapat arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Peneliti ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, MS,. Kons selaku ketua jurusan bimbingan dan konseling FIP UNP.
2. Bapak Dr. Afdal,. M.Pd,. Kons selaku sekretaris jurusan bimbingan dan konseling FIP UNP
3. Bapak Dr. Zadrian Ardi, S.Pd,. M.Pd., Kons,. selaku dosen pembimbing akademik yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini berupa saran, kritik, dan sumbang pikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS,. Kons, dan Ibuk Dr. Dina Sukma, S.Psi. S.Pd,. M.Pd. Selaku dosen penguji dan tim penimbang instrumen (Judge instrumen penelitian) yang telah memberikan bimbingan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Segenap dosen jurusan bimbingan dan konseling yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.

6. Bapak Rahmadi selaku staff administrasi jurusan bimbingan dan konseling yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi.
7. Kepada kepala sekolah SMP Negeri 25 Padang beserta wakil kepala sekolah beserta majelis guru terutama guru Bimbingan dan konseling yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi.
8. Kepada kedua orang tua, Ayah Nasrul dan ibu Emi Martati. Terimakasih untuk segala do'a, dukungan dan motivasi yang telah diberikan untuk penulis sehingga bisa sampai di tahap ini.
9. Kepada abang-abang dan kakak tercinta Adel Putra Enando S.Pd., Agus Setiawan dan Nurafnivia SH. Terimakasih untuk segala do'a dan dukungan yang telah diberikan.
10. Kepada tante Afdalisma, SH., M.Pd. Dan oom Aldri Frinaldi, SH, M.Hum, Ph.D. Terimakasih untuk do'a, dukungan, motivasi dan telah membantu penulis dari awal kuliah hingga bisa sampai di tahap ini.
11. Kepada sahabat seperjuangan, Yuliza Hendriani, Sri Retno Widya Ningsih, Telah banyak memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
12. Kepada rekan-rekan se-PA dan juga teman-teman seperjuangan BK angkatan 2018 yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2023

Peneliti



## DAFTAR ISI

Hal

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah .....	8
C.Batasan Masalah.....	9
D.Rumusan Masalah .....	9
E.Tujuan Penulisan .....	9
F.Asumsi Penelitian .....	10
G.Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A.Motivasi Belajar.....	11
1.Pengertian motivasi belajar .....	11
2.Jenis-jenis Motivasi Belajar .....	13
3.Cara Meningkatkan Motivasi Belajar .....	15
4.Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	17
5.Aspek-aspek Motivasi Belajar .....	20
<b>B.Penyalahgunaan <i>Gadget</i>.....</b>	<b>22</b>
1.Pengertian penyalahgunaan <i>Gadget</i> .....	22
2.Aspek-Aspek Penyalahgunaan <i>Gadget</i> .....	25
3.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyalahgunaan <i>Gadget</i> .....	27
4.Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	29
5.Penggunaan <i>Gadget</i> yang Baik Bagi Remaja .....	32
6.Penggunaan <i>Gadget</i> yang Tidak Baik Bagi Remaja .....	33
C.Kaitan Penyalahgunaan <i>Gadget</i> dengan Motivasi Belajar .....	34
D.Implikasi Dalam Bimbingan dan Konseling.....	36
E.Penelitian Relevan .....	38
F.Kerangka Berfikir .....	40
G.Hipotesis Penelitian.....	40
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A.Jenis Penelitian.....	42
B.Populasi dan Sampel .....	42
C.Jenis dan Sumber Data .....	45
D.Definisi Operasional .....	45
E.Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	46
F.Prosedur Pengumpulan Data.....	49
G.Teknik Analisis Data.....	50

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHAS.....</b>	<b>59</b>
A.Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	59
B.Hubungan Penyalahgunaan <i>Gadget</i> Dengan Motivasi Belajar Siswa .....	69
C.Pembahasan Hasil Penelitian .....	71
D.Implikasi Pelayanan Bimbingan dan Konseling .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>88</b>
A. kesimpulan .....	88
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	43
Tabel 2. Penskoran Model Skala Likert pada Angket Penyalahgunaan <i>Gadget</i> .....	47
Tabel 3. Penskoran Model Skala Likert pada Angket motivasi belajar .....	47
Tabel 4. kisi-kisi Instrument Penelitian .....	49
Tabel 5 Kriteria Pengolahan Data Hasil Penelitian Penyalahgunaan <i>Gadget</i> dengan Motivasi Belajar Siswa.....	51
Tabel 6. Hasil Uji Reabilitas Penyalahgunaan Gadget dengan Motivasi Belajar .....	53
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Variabel Penyalahgunaan Gadget dengan motivasi ...	55
Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Variabel Penyalahgunaan Gadget (X) Dengan Motivasi Belajar (Y) .....	57
Tabel 9. Distribusi dan Persentase Penyalahgunaan Gadget SMPN 15 Padang (N=159).....	59
Tabel 10. Skor Capaian Keseluruhan Penyalahgunaan <i>Gadget</i> .....	60
Tabel 11. Penyalahgunaan Gadget Pada Aspek Daily Life Disturbance (N=159) .....	60
Tabel 12. Penyalahgunaan Gadget Pada Aspek Withdrawal (N=159) .....	61
Tabel 13. Penyalahgunaan Gadget Pada Aspek Cyberspace Oriented Relationship (N=159).....	62
Tabel 14. Penyalahgunaan Gadget Pada Aspek Overuse (N=159).....	
Tabel 15. Penyalahgunaan Gadget Pada Aspek Tolerance (N=159).....	63
Tabel 16. Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar Siswa SMPN 25 Padang(N=159) .....	64
Tabel 17. Skor Capaian Keseluruhan Motivasi Belajar .....	
Tabel 18. Motivasi Belajar Pada Aspek Tanggung Jawab (N=159).....	65
Tabel 19. Motivasi Belajar Pada Aspek minat belajar (N=159).....	66
Tabel 20. Motivasi Belajar Pada Aspek Tekun (N=159).....	67
Tabel 21. Motivasi Belajar Pada Aspek Umpan balik (N=159) .....	67

Tabel 22. Motivasi Belajar Pada Aspek Waktu (N=159) .....	68
Tabel 23. Motivasi Belajar Pada Aspek Tujuan (N=159).....	69
Tabel 24. Korelasi Penyalahgunaan Gadget (X) dengan Motivasi belajar (Y) Correlation .....	69
Tabel 25. Hasil Uji Linearitasn Variabel Penyalahgunaan Gadget (x) dengan Variabel Motivasi Belajar (Y) .....	70

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1 Kerangka Hubungan Penyalahgunaan <i>Gadget</i> dengan Motivasi Belajar. ....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Rekapitulasi Hasil Juget Instrumen Penelitian .....	97
Lampiran 2. Hail Uji Validitas Instrumen.....	111
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	115
Lampiran 4. Tabulasi Pengolahan Data Variabel Penyalahgunaan Gadget.....	123
Lampiran 5. Tabulasi Pengolahan Data Variabel Motivasi Belajar.....	133
Lampiran 6. Tabulasi Pengolahan Data Indikator Penyalahgunaan Gadget.....	143
Lampiran 7. Tabulasi Pengolahan Data Indikator Motivasi Belajar.....	168
Lampiran 8. Hasil Uji Korelasi Penyalahgunaan Gadget dengan Motivasi Belajar.....	169
Lampiran 9. Surat izin Penelitian .....	170
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Provinsi Kota.....	171
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melakukan Peneltian di Sekolah .....	172

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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. Menurut Suryabrata (dalam Noor Komari Pratiwi, 2015) 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. Motivasi belajar adalah suatu kondisi yang ada pada diri seseorang dimana terdapat sesuatu desakan buat melaksanakan sesuatu untuk menggapai tujuan. Menurut (Ainurrahman, 2012) aktifitas belajar anak didik yang didorong

oleh dorongan belajar menggambarkan tanda-tanda anak didik telah mempunyai pemahaman dalam diri buat berlatih dengan benar-benar dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah. Salah satu aspek yang mempengaruhi hasil anak didik merupakan motivasi.

Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004) motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Sedangkan Motivasi Belajar menurut Sardiman (2011) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Dengan terdapatnya motivasi, peserta didik bisa berlatih lebih keras, rajin, dan giat serta mempunyai fokus penuh dalam cara berlatih. Menurut Kompri (2016) kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, lebih dari itu dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar motivasi sangat berperan besar dalam proses belajar anak semakin tinggi motivasi anak untuk belajar maka semakin tinggi pula hasil yang akan didapat oleh anak kelak.

Menurut Wina 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. 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.

Penafsiran mengenai motivasi belajar yang dikemukakan para pakar, antara yang satu dengan yang lain berlainan namun pada hakikatnya mempunyai penafsiran yang serupa. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang dapat merangsang minat siswa untuk belajar dan memberikan bimbingan dalam kegiatan belajarnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa yang memiliki

motivasi belajar tinggi dapat dilihat dari kegigihan dia dalam belajar untuk mencapai apa yang diharapkan nya.

Menurut Purwanto (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar meliputi faktor individual antara lain faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, faktor pribadi dan motivasi (Nurmala et al., 2014). 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. Menurut Xu, et.al (2011) penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat kecanduan sehingga sibuk dengan dirinya sendiri tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya bahkan dapat mempengaruhi motivasi belajarnya. Perilaku remaja yang beresiko diantaranya penyalahgunaan alkohol, depresi, bunuh diri, perilaku seksual dan kecanduan internet. Menurut Lim,et.al (2015) salah satu masalah yang terbaru adalah kecanduan internet yang tanda dan gejalanya sama dengan jenis kecanduan yang lain. Dari penelitian didapatkan siswa untuk mendapatkan dorongan belajar dengan serius dipengaruhi oleh dorongan dari diri siswa itu sendiri yang datang dari dalam diri sendiri yaitu motivasi yang baik dari siswa tersebut. Motivasi akan menurun jika ada faktor luar yang kuatakan mempengaruhinya. Oleh karena itu motivasi belajar menurun karena adanya

*gadget*. Sehingga mereka semakin malas membuka buku, mencari buku pelajaran, dan jarang membaca buku (Masithoh et al., 2020).

Menurut Mardhi (2015) *smartphone* bisa dijadikan fasilitas guna menaikkan pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata hendak kemajuan di periode globalisasi. *Gadget* dalam pemanfaatannya serta mempunyai akibat terhadap prestasi siswa. Sedangkan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017) Prestasi belajar merupakan hasil ataupun taraf keterampilan yang sudah dicapai siswa sesudah menjajaki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berbentuk transformasi tingkah laku, keahlian serta pengetahuan.

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 kreativitas, 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*. (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

Akibat yang lain yang bakal mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, siswa ketimbang wajib belajar dia lebih mengutamakan untuk mengandalkan *gadget* (Harfiyanto, 2015). seperti video dewasa, judi *online*, penipuan di media sosial dan berita tidak akurat. Anak-anak yang aktif menggunakan *gadget* dapat terkena dampak dari *gadget* tersebut. Dampak yang akan diterima oleh anak seperti rusaknya penglihatan anak, sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial, perkembangan kognitif anak tumbuh dengan lambat, rusaknya mental anak, bahkan tidak jarang juga anak menjadi pemalas dan pembangkang kepada orangtuanya. Akibat penyalahgunaan *gadget* anak-anak menjadi orang yang malas dalam belajar dan lalai dalam segala hal, terpaku pada *gadget* dan lupa waktu.

Penyalahgunaan *gadget* yang dimaksud adalah ketika anak menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak memberi dampak positif dalam hidupnya dan malah membuat lalai dalam segala hal. Penyalahgunaan *gadget* dapat membawa hal kurang baik dalam pendidikan anak seperti nilai menjadi turun, memudahkan membuat tugas, kurangnya minat membaca buku, malas dalam belajar dan tidak adanya motivasi dalam membuat tugas.

Dari pengertian dan penyampain penjelasan diatas kurang lebih menggambarkan masalah yang terjadi di SMP 25 Padang, dimana pada umumnya anak kelas VII rata-rata sudah memiliki *gadget* pribadi karena

dampak dari *Virus Corona* sehingga orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anaknya untuk menunjang lancarnya proses belajar. Tetapi ada yang melenceng dari nilai positif memberikan *gadget* kepada anak, anak malah menjadi lalai sehingga membuat tugas secara asal-asalan agar tugas cepat selesai dan dapat bermain dengan *gadget* kembali.

Hal ini seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Sean Marta Efastri, Azlin Atika Putri, Siti Fadillah, dengan judul *Hubungan penyalahgunaan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PG-PAUD FKIP UNILAK*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa di PG-PAUD FKIP kurang baik dan terdapat hubungan yang signifikan antara penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK dengan  $r$  dihitung sebesar 0,509 pada taraf signifikansi 0,000 yang artinya terdapat hubungan antara dua variabel maka  $H_0$  ditolak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sentika Puasanti, Luh Putu Shanti K, S.Psi., M.Psi dengan judul *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Harapan Pati*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan yang negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMK Tunas Harapan Pati. Teknik uji coba dalam penelitian ini menggunakan product moment. Hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa skor  $y$  sebesar 0,336 dengan signifikansi = 0,000. Yang artinya terdapat hubungan antara dua variabel maka  $H_0$  ditolak

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terdapat faktor yang diidentifikasi dapat mempengaruhi motivasi belajar salah satunya adalah penyalahgunaan *gadget*. Terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi motivasi belajar.

Menurut Rusman (2012) faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari fisiologis dan psikologis sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan instrumental. Pada siswa, *gadget* bukan lagi digunakan untuk membantu dalam membuat tugas atau informasi tentang pelajaran, melainkan siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain game online, bermain sosial media dan lainnya. Akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, menjadikan siswa malas untuk belajar bahkan ketika sedang belajar di sekolah pun siswa asik memainkan *gadget*-nya masing-masing. Sehingga akan berpengaruh pada nilai siswa yang biasanya akan diterima setiap semesternya. Hal ini dapat dilihat pada saat pembagian rapor banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti ini lebih memfokuskan pada hubungan penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar pada siswa menengah pertama.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas terdapat permasalahan dalam penyalahgunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan pembahasan untuk mengungkapkan Hubungan Penyalahgunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Siswa SMPN 25 Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari batasan masalah diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penyalahgunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa?
2. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa di SMP 25 Padang?
3. Apakah terdapat hubungan antara penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa?

### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan penyalahgunaan *gadget*.
2. Mendeskripsikan motivasi belajar.
3. Menguji hubungan penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa.

## **F. Asumsi Penelitian**

Berdasarkan latar belakang serta masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka asumsi dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Setiap siswa memiliki kesalahan dalam menggunakan gadget
2. Setiap siswa memiliki motivasi belajar yang rendah
3. Penyalahgunaan *gadget* memiliki hubungan dengan motivasi belajar siswa.

## **G. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang hubungan penyalahgunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa.
2. Bagi siswa dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik sebagai motivasi belajar siswa.
3. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara guru dalam mengarahkan *gadget* sebagai suatu alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya guna untuk lebih mengembangkan penelitian dengan variabel lainya .