

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Purworejo

Bibit Wirawan ^{1*}, Cahyo Apri Setiaji ², Sugeng Eko Putro Widoyoko ³

^{1, 2, 3} Universitas Muhammdiyah Purworejo, Indonesia

* bibitwirawan12@gmail.com

Abstract

Urgensi penelitian ini untuk memahami sejauh mana penggunaan gadget dan lingkungan belajar memengaruhi motivasi belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Ekonomi, guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Purworejo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Purworejo sebanyak 215 siswa. Sampel dari penelitian ini berjumlah 135 yang dihitung menggunakan rumus isac dan michael yang memiliki tingkat kesalahan 5%. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *ex-post facto*. Metode pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner dengan skala likert 4 dan observasi. Untuk pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan reabilitas. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Purworejo dengan taraf signifikansi ($<0,001$). (2) Ada pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dengan taraf signifikansi ($<0,001$). (3) Ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo dengan taraf signifikansi ($<0,001$).

Keywords: *Penggunaan Gadget, Lingkungan Belajar, Motivasi Belajar, Pembelajaran Ekonomi*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi diri melalui proses pembelajaran (Paturuhman et al, 2025). Menurut Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 No. 1220, pendidikan adalah usaha terencana dan disengaja untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar yang berupaya membantu peserta didik agar mengembangkan potensi dirinya meliputi kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, serta kepribadian (Permana et al., 2025). Tujuan dari pendidikan ini tertuang jelas didalam Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu aset bangsa yang dimana pendidikan mengemban tugas untuk mencetak generasi-generasi selanjutnya. Karena itu pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang (Hikmah et al, 2021).

Proses pendidikan tentu tidak akan terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya interaksi antara guru dengan

siswa. Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses belajar atau sebagai aktivitas penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Syafrin et al., 2023). Dalam sistem pendidikan saat ini, keberhasilan dalam proses pembelajaran tentunya tergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri (Siahaan et al, 2020). Keberhasilan dalam pembelajaran juga dapat dipengaruhi berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Magdalena et al., 2021). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa (Affriyani et al., 2024). Agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ideal, motivasi belajar sangatlah penting. (Widoyoko, 2012). Motivasi belajar terbagi menjadi dua: insentif ekstrinsik, yang berasal dari luar diri, dan motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri.

Keduanya berperan penting dalam meningkatkan antusiasme belajar (Anggraini et al, 2022). Motivasi adalah serangkaian tindakan yang digunakan untuk menciptakan kondisi yang diperlukan bagi seseorang untuk mau melakukan sesuatu. Setiap siswa memiliki motivasi, dimana hal tersebut penting bagi siswa untuk bersemangat dalam belajar (Sihaloho, 2023). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan motivasi belajar peserta didik, seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar (Fernando et al., 2024). Motivasi siswa untuk belajar merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar di mata pelajaran tertentu (Syachtiyani et al, 2021). Motivasi belajar yang tinggi kemungkinan besar akan diperoleh siswa yang sangat termotivasi untuk belajar; dengan kata lain, semakin termotivasi seseorang, semakin giat pula usaha dan upaya yang dilakukannya, sehingga semakin besar pula prestasi belajar yang diperolehnya (Wicaksono et al, 2023). Ketika didalam proses pembelajaran kurang menarik menyebabkan siswa jenuh dan bosan (Mahdalina, 2022).

Hal ini menyebabkan siswa kehilangan kendali sehingga berbuat gaduh ketika proses belajar mengajar berlangsung. Kondisi seperti itu menyebabkan lingkungan belajar disekitarnya menjadi tidak kondusif. Lingkungan belajar (oleh para ahli sering disebut sebagai lingkungan pendidikan) yaitu tempat berlangsungnya kegiatan belajar yang mendapatkan pengaruh dari luar terhadap keberlangsungan kegiatan tersebut (Latief, 2023). Suasana yang positif dan interaktif juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran (Purwanto, 2020). Seiring perkembangan zaman saat ini teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi yang berkembang begitu cepat adalah dalam hal komunikasi (Setiaji, 2019). Hal ini ditandai dengan banyaknya alat komunikasi yang semakin canggih dan tersebar dimana-mana. Sebagai contoh saat ini dapat melihat *gadget* atau *smartphone* dengan berbagai macam fitur dan platform yang dapat terhubung dengan internet (Mau et al, 2021).

Era saat ini kebutuhan akan informasi tentunya akan meningkat, sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan alat komunikasi agar dapat berinteraksi satu sama lain dan menjangkau berbagai informasi yang ada. *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Yumarni et al, 2022). *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang digemari oleh masyarakat. Semua kalangan masyarakat tidak bisa lepas dari *gadget*, baik anak-anak, maupun orang tua (Rismala et al., 2021). *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi (Rizki, 2021). Namun, saat ini kalangan remaja merupakan yang paling sering menggunakannya. Mereka biasanya menggunakan *gadget* untuk saling komunikasi dengan teman-temannya ataupun sekadar untuk mencari hiburan seperti bermain *social media*, *game online*, hingga membagikan konten tertentu (Adam et al., 2022).

Penggunaan *gadget* memberikan dampak positif dengan memudahkan setiap penggunanya dalam mencari ataupun menyebarkan informasi yang mempermudah mereka dalam hal pekerjaan dengan aplikasi ataupun fitur-fitur canggihnya (Waruwu et al., 2024). Selain itu adanya *gadget* mempermudah manusia dalam berkomunikasi, mencari informasi, belajar, serta memungkinkan untuk bekerja dan menjalankan bisnis secara *online*. Saat ini *gadget* sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia di mana hampir setiap orang memilikinya sehingga setiap orang dituntut untuk menguasai agar tidak mau dibilang gagap teknologi. Nielsen melakukan survei lain tentang penggunaan gawai. Nielsen adalah perusahaan media dan informasi global yang berspesialisasi dalam statistik, pemasaran, analisis konsumen, dan riset audiens. Menurut Nielsen pada 20 November 2023 menyatakan bahwa penetrasi *smartphone* di seluruh Asia telah mencapai 90%. Indonesia dan Thailand merupakan konsumen terbesar konten “*on the go*” dengan jumlah penonton di *smartphone* mencapai 62% dan 64%. Kemudian untuk pengguna layanan *streaming* Malaysia dan Indonesia memimpin. Malaysia sebesar 86% dan Indonesia sebesar 69%.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna *gadget* dan layanan internet terbesar di dunia dan memiliki permintaan yang akan terus meningkat disetiap tahunnya. Hal ini tentunya dikarenakan kebutuhan informasi yang secara terus menerus mengalami peningkatan. Dilansir dari Antaranews.com Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi) Meutya Hafid menjelaskan bahwa sebanyak 221 juta lebih atau setara 79,5% masyarakat Indonesia terhubung ke internet. Dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 270 juta jiwa lebih menjadikan Indonesia sebagai pasar yang besar dan menjanjikan. Dimana pengguna *smartphone* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang pesat dan memiliki permintaan yang tinggi. Dengan jumlah sebesar itu Indonesia menduduki peringkat ke-empat dunia sebagai negara pengguna *smartphone* terbanyak di dunia dibawah China, India, dan Amerika Serikat. Berdasarkan data di atas dapat memberikan sedikit gambaran bahwa *gadget* telah menjadi kebutuhan dan gaya hidup masyarakat.

Perkembangan *gadget* saat ini menyebabkan penggunanya mengalami kecanduan terutama kalangan remaja dan anak-anak. Banyak sekali remaja yang asik bermain *gadget* sehingga lupa dengan aktivitas dan tanggung jawabnya. Baik di lingkungan belajar ataupun di luar sekolah kebanyakan siswa lebih suka bermain *game online* dan membuat konten yang kurang bermanfaat daripada harus belajar. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan sehingga berdampak negatif bagi siswa seperti malas belajar, lupa waktu, gangguan konsentrasi yang menyebabkan menurunkan motivasi siswa saat belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat magang yang berlangsung antara tanggal 18 Juli sampai dengan 10 Oktober 2024 di SMA Negeri 8 Purworejo diperoleh beberapa masalah di antaranya adalah masih rendahnya motivasi belajar beberapa siswa. Pada saat jam pelajaran siswa tidak terlalu memperhatikan guru saat menjelaskan.

Siswa lebih tertarik mengobrol dengan siswa lainnya atau mencari kesempatan agar dapat bermain *gadget*. Pemandangan seperti ini setiap hari pasti ada dan terus berlanjut meskipun ada teguran. Selain itu ketika jam istirahat siswa terlihat lebih fokus bermain *gadget* seperti bermain *game online*, media sosial atau mengakses konten hiburan lainnya. Peraturan di sekolah memang memperbolehkan siswa-siswanya membawa *gadget*, sehingga hampir setiap siswa pasti membawanya. Lingkungan belajar yang ada di sekolah pun kurang kondusif. Di mana masih terdapat siswa yang telat masuk sekolah sehingga mengganggu siswa yang lain. Saat jam pelajaran terdapat beberapa siswa yang tidur ketika guru menjelaskan materi. Bahkan saat jam pelajaran kosong kebanyakan dari mereka bermain *gadget* ataupun pergi ke kantin daripada belajar secara mandiri. Selain itu terdapat sebagian siswa yang bergurau dengan teman lainnya

sehingga terjadi keributan yang dapat menyebabkan terganggunya proses belajar mengajar di kelas sebelah.

Saat bel masuk berbunyi atau waktu istirahat telah usai masih terdapat siswa yang terlambat masuk dan asik mengobrol di luar kelas. Aktivitas belajar siswa niscaya akan terganggu oleh lingkungan belajar yang kurang kondusif. Mereka cenderung memilih kegiatan yang menyenangkan, yang dapat membuat mereka melupakan waktu, tanggung jawab, dan kewajiban sebagai siswa, sehingga menurunkan semangat belajar mereka. Sebagian besar penelitian terdahulu yang mengangkat topik ini lebih banyak hanya menggunakan satu variabel independent (X) yaitu penggunaan *gadget* (Lumbantoruan et al, 2024 ; Sumatraputra et al, 2023). Sedangkan penelitian ini menggunakan dua variabel independent yaitu penggunaan *gadget*(x_1) dan lingkungan belajar(x_2). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo lebih termotivasi belajar ketika menggunakan teknologi. Untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh lingkungan belajar. Mengetahui apakah motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh penggunaan teknologi dan ruang kelas secara bersamaan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Purworejo”. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji secara simultan pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Ekonomi, yang selama ini belum banyak diteliti secara terpadu di SMA Negeri 8 Purworejo. Kebaruan lain terletak pada pendekatan spesifik terhadap motivasi belajar siswa kelas X, yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana kedua faktor tersebut berinteraksi dan memberikan dampak yang dapat dijadikan dasar untuk strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Metode

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Purworejo. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami sejauh mana kedua variabel tersebut penggunaan gadget sebagai alat teknologi dan kondisi lingkungan belajar berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peran teknologi dan suasana belajar dalam mendukung atau menghambat motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang memungkinkan pengumpulan data secara sistematis dan analisis statistik guna menguji hubungan dan pengaruh antara variabel-variabel yang diteliti secara objektif dan terukur.

Pendekatan kuantitatif dipilih agar hasil yang diperoleh dapat diandalkan dan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di lingkungan sekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Purworejo sebanyak 215 siswa. Sampel dari penelitian ini berjumlah 135 yang dihitung menggunakan rumus isac dan michael yang memiliki tingkat kesalahan 5%. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *ex-post facto*. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi

atau sampel tertentu, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu analisis data kuantitatif/statistik, pengumpulan data menggunakan alat penelitian, dan pengujian hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya (Sugiyono, 2022).

Tahapan mengevaluasi hipotesis yang telah diajukan, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel klaster (area sampling), pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner penelitian dengan skala Likert 4, observasi, dan analisis kuantitatif/statistik. Ketika item yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, peneliti menggunakan teknik yang disebut pengambilan sampel klaster untuk menentukan jumlah sampel. Pengambilan sampel dilakukan sesuai dengan wilayah populasi yang ditentukan untuk mengidentifikasi sumber data. Untuk memperoleh temuan yang secara akurat mencerminkan populasi, pengambilan sampel klaster, juga dikenal sebagai pengambilan sampel area, adalah teknik pengambilan sampel yang membagi populasi menjadi kelompok-kelompok kecil dan mengambil sampel acak dari pengelompokan tersebut (Sugiyono, 2022). Untuk pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda.

Berdasarkan studi ini, para peneliti mencoba mengukur bagaimana kemauan belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan gawai dan lingkungan kelas. Metode statistik utama yang digunakan para peneliti untuk menguji hubungan antara variabel-variabel ini adalah rumus momen produk. Dengan menggunakan rumus ini, peneliti dapat menghitung koefisien korelasi yang menunjukkan sejauh mana kedua variabel saling berkaitan. Selain itu, analisis ini juga memungkinkan peneliti untuk menentukan apakah hubungan yang ditemukan bersifat signifikan secara statistik, sehingga dapat memberikan kepastian tentang adanya pengaruh yang nyata antara penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa.

Sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengungkap dan menganalisis data dari peristiwa atau kejadian yang telah terjadi sebelumnya. Dengan pendekatan ini, peneliti melakukan penelusuran secara retrospektif untuk mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang menjadi penyebab atau berkontribusi terhadap terjadinya peristiwa tersebut. Metode ini sangat tepat digunakan ketika peneliti tidak dapat mengontrol variabel secara langsung, tetapi tetap ingin menjelaskan hubungan kausal berdasarkan data yang tersedia dari kejadian masa lalu. Dengan demikian, pendekatan *ex-post facto* memungkinkan peneliti untuk menggali sebab-akibat secara sistematis melalui analisis data historis yang relevan dengan fokus penelitian (Hapsari, 2019).

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Purworejo, yang berlokasi strategis di jalan Grabag Purwodadi KM 1, Dusun Patalan Rt01/Rw06, Desa Grabag, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Lokasi sekolah tersebut merupakan salah satu pusat pendidikan menengah di wilayah Purworejo yang memiliki karakteristik latar belakang siswa yang beragam, baik dari segi sosial maupun ekonomi. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan pentingnya memahami faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks yang nyata dan representatif, khususnya di lingkungan yang memadukan penggunaan teknologi modern seperti gadget dengan kondisi lingkungan belajar yang ada di daerah tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan aplikatif untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah ini.

Variabel Motivasi Belajar

Nilai tertinggi dan terendah digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian. Nilai tertinggi adalah 40 dan nilai terendah adalah 10 dengan 10 pernyataan dan 4 kemungkinan jawaban. Berdasarkan perhitungan jarak interval di atas dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
34 - 41	Sangat Tinggi	67	50%
26 - 33	Tinggi	59	43%
18 - 25	Cukup	9	7%
10 - 17	Kurang	0	0%
Jumlah		135	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dikategorikan sangat tinggi. Motivasi belajar yang dinyatakan pada kategori sangat tinggi mendapat prosentase 50% dengan perolehan sebanyak 67 responden, pada kategori tinggi mendapat presentase 43% dengan perolehan sebanyak 59 sesponden, pada kategori cukup mendapat prosentase 7% dengan perolehan suara sebanyak 9 responden, dan pada kategori kurang mendapat presentase 0% atau tidak terdapat responden pada kategori tersebut.

Variabel Penggunaan Gadget

Nilai tertinggi dan terendah digunakan untuk menggambarkan data studi. Nilai tertinggi adalah 40, dan nilai terendah adalah 10, dengan 10 butir pernyataan dan 4 kemungkinan jawaban. Berdasarkan perhitungan jarak interval di atas dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
34 - 41	Sangat Tinggi	27	20%
26 - 33	Tinggi	87	64%
18 - 25	Cukup	20	15%
10 - 17	Kurang	1	1%
Jumlah		135	100%

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan jika Penggunaan *gadget* kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dikategorikan Tinggi. Penggunaan *gadget* yang dinyatakan pada kategori tinggi mendapat prosentase 64% dengan perolehan sebanyak 87 responden, pada kategori sangat tinggi mendapat presentase 20% dengan perolehan sebanyak 27 responden, pada kategori cukup mendapat prosentase 15% dengan perolehan suara sebanyak 20 responden, dan pada kategori kurang mendapat presentase 1% dengan perolehan sebanyak 1 responden.

Variabel Lingkungan Belajar

Berdasarkan data hasil penelitian dideskripsikan dalam skor tertinggi dan skor terendah. Dengan jumlah butir pernyataan 7 dan alternatif jawaban sebanyak 4, maka didapat skor tertinggi 28 dan skor terendah 7. Berdasarkan perhitungan jarak interval di atas dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Lingkungan Belajar

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
25 - 30	Sangat Tinggi	27	20%
19 - 24	Tinggi	87	64%
13 - 18	Cukup	20	15%
7 - 12	Kurang	1	1%
Jumlah		135	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa lingkungan belajar kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dikategorikan Tinggi. Lingkungan belajar yang dinyatakan pada kategori tinggi mendapat prosentase 64% dengan perolehan sebanyak 87 responden, pada kategori sangat tinggi mendapat presentase 20% dengan perolehan sebanyak 27 responden, pada kategori cukup mendapat prosentase 15% dengan perolehan suara sebanyak 20 responden, dan pada kategori kurang mendapat presentase 1% dengan perolehan suara sebanyak 1 responden. Untuk memastikan apakah variabel independen (X) memengaruhi variabel dependen (Y) secara bersamaan, penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil perhitungan regresi linier berganda menggunakan SPSS Statistics 30.0 adalah sebagai berikut.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

N	Asymp. Sig. (2-tailed)	Sig.	Keterangan
135	0.200	0.215	Normal

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data sebagai berikut. Dapat diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,200, sedangkan nilai signifikansinya $0.215 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearita

Tabel 5. Uji Multikolinearitas

No	Model	Collinearity Tolerance	Statistics VIF
1	Penggunaan Gadget	0.459	2.178
	Lingkungan Belajar	0.459	2.178
a. Dependent Variabel : motivasi belajar			

Variabel penggunaan *gadget* (X1) dan lingkungan belajar (X2) memiliki nilai toleransi sebesar 0,459 berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada tabel di atas. Asumsi multikolinearitas untuk variabel penggunaan *gadget* (X1) dan lingkungan belajar (X2) adalah tidak terdapat multikolinearitas karena nilai toleransi $0,459 > 0,10$. Sementara itu, variabel lingkungan belajar (X2) dan penggunaan *gadget* i (X1) memiliki nilai VIF sebesar 2,178. Karena nilai 2,178 kurang dari 10,00, diasumsikan bahwa kedua variabel independen tersebut tidak berkorelasi.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah metode statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan linear yang signifikan antara dua atau lebih variabel dalam suatu model regresi.

Tabel 6. Uji Linearitas (ANOVA) variabel penggunaan gadget

sumber	F	Sig	Keterangan
Y*X1 (combined)	2.619	<0.001	
Linearity	22.970	<0.001	Hubungan linear signifikan
Deviation from linearity	1.488	0.107	Tidak terdapat penyimpangan linearitas

Berdasarkan pengujian di atas, diperoleh hasil nilai sig penggunaan *gadget* 0,107 . nilai sig $0,107 > 0,05$, maka asumsinya terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan *gadget* (x) terhadap variabel motivasi belajar (y).

Tabel 7. Uji Linearitas (ANOVA) variabel lingkungan belajar

sumber	F	Sig	Keterangan
Y*X2 (combined)	3.603	<0.001	
Linearity	44.846	<0.001	Hubungan linear signifikan
Deviation from linearity	1.311	0.194	Tidak terdapat penyimpangan linearitas

Berdasarkan pengujian di atas, diperoleh hasil nilai sig penggunaan *gadget* 0,194 . nilai sig 0,194 > 0,05 , maka asumsinya terdapat hubungan yang linear antara variabel lingkungan belajar (x) terhadap variabel motivasi belajar (y).

4. Uji Korelasi Parsial

Tabel 8. Uji Korelasi Parsial

Variabel	Variabel Kontrol	r (korelasi)	Sig.(p)	N	Keterangan
X1*Y	Lingkungan belajar	0,474	<0.001	132	Korelasi positif, signifikan
X2*Y	Penggunaan Gadget	0.350	<0.001	132	Korelasi positif, signifikan

Korelasi parsial antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar dengan dikontrol variabel lingkungan belajar diperoleh $r = 0,474$ dengan signifikansi ($<0,001$). Dari output diatas diketahui nilai r_{hitung} sebesar $0.474 > r_{tabel} 0,142$ dan nilai significance (2-tailed) ($<0,001$) < dari (0,05) dengan demikian bisa ditarik kesimpulan jika ada ubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan lingkungan belajar tanpa adanya variabel kontrol (lingkungan belajar). r_{tabel} dilihat pada distribusi nilai rtabel dengan signifikansi 5% pada df $10(n-2 = 135-2 = 133)$, maka ditemukan nilai $r_{tabel} 0.142$.

Tabel 9. hasil uji t

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	13.256	1.937		6.845	<0.001
X1	0.464	0.075	0.570	6.188	<0.001
X2	0.779	0.081	0.888	9.642	<0.001

1).Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar : Dengan tingkat signifikansi ($<0,001$), variabel penggunaan gawai memiliki t hitung sebesar 6,188. Karena t hitung (6,188) > t tabel (1,656) atau sig. t < 5% ($<0,001$) < (0,05), dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo. 2). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar: Variabel lingkungan belajar memiliki tingkat signifikansi kurang dari 0,001 dan t-hitung sebesar 9,642. Dapat dipastikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena t-hitung (9,642) > t-tabel (1,656) atau sig. t < 5% ($<0,001$) < (0,05). Oleh karena itu, siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo terdampak positif dan signifikan oleh lingkungan belajar.

5. Uji Korelasi Berganda

Tabel 10. Uji Korelasi Berganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Sig. F change
1	0.644	0.415	0.450	2.830	<0.001

Hasil dari uji korelasi berganda pada output diatas diketahui nilai Sig.F change adalah (<0.001) < (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan signifikan atau berkorelasi antara penggunaan *gadget* (X1) dan lingkungan belajar (X2) dengan Motivasi Belajar (Y).

Tabel 11. Hasil Uji F (ANOVA) Regresi Berganda

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	748.201	2	374.100	46.695	<0.001
Residual	1057.532	132	8.012		
Total	1805.733	134			

Tabel sebelumnya menunjukkan nilai signifikansi ($<0,001$) < (0,05) dan F hitung (46,695) > F tabel (3,06). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi dan lingkungan belajar.

6. Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	13.256	1.937		6.845	<0.001
X1	0.464	0.075	0.570	6.188	<0.001
X2	0.779	0.081	0.888	9.642	<0.001

Adapun interpretasi dari persamaan tersebut adalah sebagai berikut : 1). $a = 13,256$: Nilai konstan ini menunjukkan bahwa apabila tidak ada variabel bebas (penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar) maka variabel motivasi belajar adalah sebesar 13,256. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar bernilai sebesar 13,256 sebelum atau tanpa adanya variabel penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar, dimana X_1 dan $X_2 = 0$ 2). $b_1 = 0,464$: Dengan asumsi variabel independen lainnya tetap konstan ($X_2 = 0$), nilai parameter atau koefisien regresi b_1 menunjukkan bahwa motivasi belajar akan meningkat sebesar 0,464 kali lipat untuk setiap peningkatan satu unit penggunaan gawai. Dengan kata lain, diperlukan variabel penggunaan gawai sebesar 0,464 untuk setiap peningkatan motivasi belajar. 3). $b_2 = 0,779$: Dengan asumsi variabel independen lainnya tetap konstan ($X_1 = 0$), nilai parameter atau koefisien regresi b_2 menunjukkan bahwa motivasi belajar akan meningkat sebesar 0,779 kali untuk setiap peningkatan satu unit variabel lingkungan belajar. Dengan kata lain, variabel lingkungan belajar sebesar 0,779 diperlukan untuk setiap peningkatan motivasi belajar.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Temuan uji hipotesis yang telah dijelaskan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadge* berdampak pada motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memengaruhi motivasi belajar. Antusiasme belajar siswa meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dan menjadi lebih suportif. Di sisi lain, siswa mungkin menjadi kurang termotivasi untuk belajar jika mereka menggunakan *gadget* untuk tujuan yang tidak sehat. Analisis korelasi parsial peneliti mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,868 dengan signifikansi ($<0,001$). Nilai t hitung ($4,868$) $>$ t tabel ($1,654$) atau $\text{sig. } t < 5\%$ ($<0,001$) $<$ ($0,05$) menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* i memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo. Hal ini senada dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukan pengaruh korelasi positif taraf signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa, serta pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa (Sago et al, 2025).

Menemukan informasi dengan cepat dan mudah hanyalah salah satu dari sekian banyak keuntungan memiliki perangkat. Guru kini perlu memahami informasi dan lingkungan sekitar untuk mendukung pembelajaran siswa, karena sains dan teknologi berkembang pesat. Dalam proses pembelajaran, *gadget* i digunakan untuk menambah pengetahuan. Berdasarkan diagram variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat bahwa Penggunaan *gadget* yang dinyatakan pada kategori tinggi mendapat prosentase 64% dengan perolehan sebanyak 87 responden, pada kategori sangat tinggi mendapat presentase 20% dengan perolehan sebanyak 27 responden, pada kategori cukup mendapat prosentase 15% dengan perolehan suara sebanyak 20 responden, dan pada kategori kurang mendapat presentase 1% dengan perolehan sebanyak 1 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* termasuk

dalam kategori tinggi. Sekalipun penggunaan gadget memiliki dampak besar pada kemauan belajar siswa, orang tua, instruktur, dan sekolah tetap perlu mengawasi mereka untuk memastikan mereka tidak menyalahgunakannya untuk tujuan yang tidak wajar, yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar

Telah dibuktikan bahwa lingkungan belajar memengaruhi motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Hal ini menyiratkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat seiring dengan kualitas lingkungan belajar. Di sisi lain, motivasi belajar siswa menurun seiring dengan kualitas lingkungan belajar. Penelitian ini senada dengan pendapat penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa Kondisi lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang tidak dapat diabaikan, karena lingkungan menjadi tempat berlangsungnya interaksi antara manusia yang satu dengan lainnya (Lumbantoruan et al, 2024) Sehingga dapat disimpulkan lingkungan belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.

Variabel lingkungan belajar memiliki t hitung sebesar 9,642 dengan signifikansi ($<0,001$), sebagaimana dapat diamati dari studi korelasi parsial variabel lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan peneliti. Variabel lingkungan belajar memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo, ditunjukkan dengan nilai t hitung ($9,642$) $> t$ tabel ($1,656$) atau $\text{sig. } t < 5\%$ ($<0,001$) $< (0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa kesimpulan penelitian menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar dan antusiasme belajar siswa. Grafik menunjukkan bahwa lingkungan belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo tergolong Tinggi berdasarkan temuan penelitian. Lingkungan belajar yang dinyatakan pada kategori tinggi mendapat presentase 64% dengan perolehan sebanyak 87 responden, pada kategori sangat tinggi mendapat presentase 20% dengan perolehan sebanyak 27 responden, pada kategori cukup mendapat presentase 15% dengan perolehan suara sebanyak 20 responden, dan pada kategori kurang mendapat presentase 1% dengan perolehan suara sebanyak 1 responden. Lingkungan tempat yang baik akan berpengaruh terhadap motivasi belajar yang baik pula, maka lingkungan belajar memiliki peran penting untuk saling memberikan dukungan dan motivasi.

Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, hasil analisis data menunjukkan bagaimana lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* memengaruhi motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo. Hal ini menunjukkan bahwa determinan motivasi belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh kombinasi penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji simultan (Uji F) yang menunjukkan bahwa F hitung ($49,695$) $> F$ tabel ($3,06$) dan nilai signifikansinya ($<0,001$) $< (0,05)$. Maka secara simultan, penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo. Berdasarkan temuan ini, dapat dikatakan bahwa siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka menggunakan gawai dan berada dalam lingkungan belajar yang kondusif.

Oleh karena itu, antusiasme siswa untuk belajar akan meningkat jika teknologi dimanfaatkan dengan tepat dan lingkungan belajar yang kondusif tercipta. Berdasarkan diagram motivasi belajar menunjukan bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Purworejo dikategorikan

sangat tinggi. Motivasi belajar yang dinyatakan pada kategori sangat tinggi mendapat prosentase 50% dengan perolehan sebanyak 67 responden, pada kategori tinggi mendapat presentase 43% dengan perolehan sebanyak 59 sesponden, pada kategori cukup mendapat prosentase 7% dengan perolehan suara sebanyak 9 responden, dan pada kategori kurang mendapat presentase 0% karena tidak terdapat responden pada kategori tersebut. Tabel analisis regresi menunjukkan bahwa variabel lingkungan belajar memiliki koefisien beta terbesar (0,888). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa variabel lingkungan belajar merupakan variabel yang paling kuat memengaruhi motivasi belajar.

Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat ditarik dari temuan penelitian peneliti: 1). Analisis korelasi parsial peneliti terhadap dampak penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa menghasilkan nilai t signifikan ($<0,001$) sebesar 4,868. Hal ini disebabkan oleh nilai t hitung ($4,868$) $>$ t tabel ($1,654$) atau $\text{sig. } t < 5\%$ ($<0,001$) $<$ ($0,05$). Hal ini menyiratkan bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka menggunakan teknologi secara lebih efektif. 2). Analisis korelasi parsial yang dilakukan peneliti terhadap variabel lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa variabel lingkungan belajar memiliki nilai t hitung sebesar 9,642 dengan signifikansi ($<0,001$). Hal ini disebabkan oleh nilai t hitung ($9,642$) $>$ t tabel ($1,656$) atau $\text{sig. } t < 5\%$ ($<0,001$) $<$ ($0,05$) Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X di SMA Negeri 8 Purworejo secara signifikan dipengaruhi oleh variabel lingkungan belajar. 3). Temuan analisis regresi linier berganda adalah $Y = 13,256 + 0,464 X_1 + 0,779 X_2$. Sebelum atau tanpa penggunaan gadget dan variabel lingkungan belajar, motivasi belajar bernilai 13,256, di mana (X_1 dan $X_2 = 0$). Setiap peningkatan motivasi belajar memerlukan variabel penggunaan gadget sebesar 0,464 dengan asumsi bahwa variabel independen lainnya tetap konstan ($X_2 = 0$), dan setiap peningkatan motivasi belajar memerlukan variabel lingkungan belajar sebesar 0,779 dengan asumsi bahwa variabel independen lainnya tetap konstan ($X_1 = 0$).

Implikasi penelitian menunjukkan pentingnya mengoptimalkan penggunaan gadget dan lingkungan belajar untuk meningkatkan motivasi siswa. Keterbatasan meliputi sampel terbatas dan variabel lingkungan yang belum luas. Saran penelitian selanjutnya fokus pada faktor psikologis dan pengaruh gadget di mata pelajaran lain untuk hasil lebih komprehensif.

Acknowledgment

-

References

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47. <https://doi.org/10.59115/juanga.v8i1.52>
- Affriyani, F., Noer, S. M., & Respita, R. (2024). Pengaruh Kreativitas Guru Dan Lingkungan Belajar Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Ekasakti Padang. *Ekasakti Educational Scientific Journal*, 2(1), 23-29. <https://doi.org/10.60034/10.60034>
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hapsari, T. (2019). Literasi Matematika Siswa. *Jurnal Euclid*, 6(1), 1–116. <https://doi.org/10.33603/e.v6i1.1885>
- Hikmah, S. N., Saputra, V. H., & Indonesia, U. T. (2020). Studi pendahuluan hubungan korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis siswa terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, vol. 3, no. 1, pp. 7–11. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2552>
- Latief, A. (2023). Peranan pentingnya lingkungan belajar bagi anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61-66.
- Lumbantoruan, S. B., Sipayung, D., Pasaribu, N., Manalu, S., & Azizah, N. (2024). Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia dalam Pendidikan Multibahasa: Tantangan Linguistik dan Pedagogis di Era Modern. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 171–180. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.595>
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04. *Nusantara*, 3(2), 150-165. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1250>
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332-351. <https://doi.org/https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Paturohman, P., Aprilia, N. H., & Insani, S. K. (2025). Analisis Penerapan Model Blended Learning dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 264–273. <https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.849>
- Permana, R., Nata, A. D., Sukardi, Nofrizal, D., Yani, A., purba, P., & dll. (2025). *Penelitian dan Pengembangan Dalam Pendidikan Jasmani: Teori dan Aplikasi* (A. Hardiono, Ed.; 1st ed.). CV. Gita Lentera.
- Purwanto, M. N. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rizki, I. (2021). *Hierarki Pengaruh Pemberitaan Vaksin COVID-19 di Detik. com* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sago, L. A., Wulandari, S., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. *Katalis Pendidikan*:

Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika, 2(2), 256-264.
<https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1700>

Setiaji, C. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.

Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2020). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>

Sihaloho, L. (2023, November). Meningkatkan Hasil Belajar Pakat Dan Mandiri Melalui Model Discovery Learning Fase A SDN 173524 Balige. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama* (Vol. 4, No. 2, pp. 694-711). <https://doi.org/10.55606/semnaspa.v4i2>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Sumatraputra, A. N. ., Tapanuli, F. M. ., & Maringgita, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 160–170. <https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.599>

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>

Waruwu, L. N., Lay, S., & Ndoa, P. K. (2024). Dampak dan Penanganan Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri 1 Hiliduho. *Journal New Light*, 2(3), 12-20. <https://doi.org/10.62200/newlight.v2i3.136>

Wicaksono, I. A., Dwihandono, S. B., Nugroho, A. W., Abiyyu, A. M., Lestari, D. P., & Salsabilla. (2023). Kkn-Tematik Sosialisasi Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7, 680–687. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i1.13735>

Yumarni, V., & Ma'arif Jambi, S. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini* (Vol. 8). www.kompas.com