

DETERMINASI PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR

Lilik Supriani¹, Muhamad Abdul Roziq Asrori², Nafik Umurul Hadi³

^{1, 2, 3}Magister Pendidikan IPS, Universitas Bhinneka PGRI

¹liliksutriani33@gmail.com, ²roziq@ubhi.ac.id, ³nafikumurulhadi@gmail.com

ABSTRACT

This study investigates the influence of gadget usage and learning motivation on academic achievement among upper-grade students at SD Negeri 2 Beji, Boyolangu, Tulungagung. As digital devices become more integrated into daily life, understanding their educational impact is essential. A quantitative correlational method was applied, involving 87 students from grades IV to VI. Data were collected using a closed-ended questionnaire and analyzed through multiple linear regression with SPSS. The findings reveal that both gadget usage and learning motivation significantly affect academic achievement, both individually and simultaneously. The coefficient of determination ($R^2 = 0.818$) indicates that 81.8% of the variance in students' academic performance can be explained by the two variables. Learning motivation had a stronger influence compared to gadget use. While gadgets can enhance learning when used wisely, excessive or unregulated use may hinder concentration. Therefore, educators and parents play a vital role in guiding responsible gadget use and nurturing students' motivation. This study emphasizes the importance of balancing digital engagement with internal learning drives to support student success in the elementary context.

Keywords: gadget use, learning motivation, academic achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri 2 Beji, Boyolangu, Tulungagung. Seiring meningkatnya penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk memahami dampaknya dalam konteks pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan melibatkan 87 siswa kelas IV hingga VI. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dan dianalisis menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar, baik secara parsial maupun simultan. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,818$) menunjukkan bahwa 81,8% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut. Motivasi belajar memberikan pengaruh yang lebih kuat dibandingkan penggunaan gadget. Meskipun gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, penggunaan yang tidak terkontrol berisiko mengganggu konsentrasi. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak dan mendorong motivasi belajar siswa. Penelitian ini

menekankan pentingnya keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan dorongan belajar internal untuk mendukung keberhasilan akademik siswa.

Kata Kunci: penggunaan *gadget*, motivasi belajar, prestasi belajar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Era globalisasi saat ini ditandai dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital yang sangat pesat (Kurniawan, 2024). Hal ini memberikan dampak yang sangat luas terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan yang selaras dengan kemajuan teknologi memungkinkan siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, metode pembelajaran pun terus berkembang yang ditandai dengan mengadopsi teknologi seperti pembelajaran berbasis digital, penggunaan kecerdasan buatan, serta pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dunia dihadapkan oleh isu *society 5.0* dimana *society 5.0* merupakan era penyempurnaan industri 4.0 (Sabri, 2019). Transisi ini turut berpengaruh pada teknologi *gadget* sehingga dari waktu ke waktu selalu mengalami kemajuan.

Penggunaan *gadget* sudah merambah hampir di seluruh lini kehidupan, mulai dari keperluan pribadi, hiburan, pekerjaan, hingga pendidikan.

Gadget sendiri merupakan perangkat elektronik yang dapat terhubung ke internet, seperti *smartphone*, *smart tv*, hingga laptop. Penggunaan *gadget* di kalangan siswa Sekolah Dasar (SD) di Jawa Timur telah menjadi perhatian serius bagi berbagai pihak, termasuk pendidik, orang tua, dan pemerintah daerah (Astuti et al., 2023). Meskipun *gadget* memiliki manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan anak.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2023, penggunaan *gadget* di Jawa Timur pada penduduk berusia 5 tahun ke atas menunjukkan tren yang signifikan. Data ini mencakup

persentase penduduk yang mengakses internet dalam 3 bulan terakhir, dirinci menurut kabupaten/kota dan jenis kelamin. Dari data di atas, pengguna *gadget* dengan usia 5 tahun ketas menunjukkan hasil yang cukup meresahkan. Pengguna *gadget* di Provinsi Jawa Timur sebanyak 78,33%, sedangkan pengguna *gadget* di Kabupaten Tulungagung juga cukup tinggi yaitu sebesar 81,36%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia 5 tahun ke atas sudah sangat meluas, bahkan di daerah seperti Kabupaten Tulungagung, angkanya lebih tinggi dari rata-rata provinsi Jawa Timur (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur, 2024).

Menurut hasil survei penggunaan *gadget* terhadap siswa kelas atas di SD Negeri 2 Beji dalam satu hari menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* rata-rata lebih dari 4 jam dalam sehari. Lama anak dalam menggunakan *gadget* dibagi menjadi tiga kelompok waktu yaitu 1-2 jam, 3-4 jam, dan lebih dari 4 jam dalam satu hari.

Mengacu pada temuan data tersebut, teknologi digital semakin mudah diakses oleh anak-anak sejak

usia dini dari tingkat nasional sampai tingkat daerah. Persentase yang cukup tinggi ini dapat membawa dampak positif maupun negatif. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi sarana edukasi dan hiburan yang bermanfaat jika digunakan dengan bijak. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, serta dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Tingginya angka ini juga menjadi tantangan bagi orang tua dan pendidik untuk lebih aktif dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap memberikan manfaat tanpa mengorbankan perkembangan anak secara seimbang.

Kondisi tersebut turut berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Tinggi rendahnya motivasi belajar pada siswa sangat mempengaruhi prestasi belajar (Umar et al., 2023). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan selalu bersemangat belajar. Namun sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung akan bermalas-malasan dalam belajar. Dengan demikian, semakin rendah motivasi belajar yang

dimiliki siswa maka akan semakin rendah pula prestasi belajar yang akan diraih.

Berdasarkan hasil analisis penilaian harian di SD Negeri 2 Beji, Boyolangu, Tulungagung, ditemukan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas atas. Hasil analisis motivasi belajar siswa kelas atas mengindikasikan bahwa aspek minat dan perhatian terhadap pembelajaran menempati persentase terendah (40%), sedangkan aspek ketekunan dalam menyelesaikan tugas memperoleh persentase tertinggi (59%). Hal ini mengindikasikan bahwa siswa cenderung kurang tertarik dan mudah terdistraksi saat mengikuti pembelajaran meskipun mereka masih berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Rendahnya minat dan perhatian dalam belajar dapat berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka. Sementara itu, ketekunan dalam menghadapi tugas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tetap memiliki kesadaran untuk menyelesaikan tanggung jawab akademiknya meskipun minat belajar

rendah. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian ini memiliki kebaruan yang signifikan dalam konteks pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap kemampuan prestasi belajar siswa kelas atas Sekolah Dasar. Penelitian ini memusatkan perhatian pada siswa SD Negeri 2 Beji, menyoroti pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dalam penelitian tentang faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian menjadi lebih fokus dan spesifik karena terfokus pada satu lingkungan sekolah sehingga memungkinkan peneliti untuk memperdalam analisis dan memahami konteks secara lebih mendalam. Selain itu kontrol variabel menjadi lebih baik karena lingkungan sekolah yang relatif homogen, sehingga peneliti dapat meminimalkan faktor eksternal yang mengganggu hasil penelitian. Kemudian, mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada anak usia dini, sementara penelitian ini berfokus pada siswa usia remaja yang masih jarang diteliti sehingga akan

memberikan perspektif yang berbeda dari faktor usia. Penelitian ini menggabungkan dua faktor utama yang jarang dikaji bersama-sama yaitu penggunaan *gadget* dan motivasi belajar, serta mengeksplorasi hubungan keduanya dengan prestasi belajar siswa. Pendekatan ini dapat menghasilkan wawasan baru tentang kompleksitas prestasi belajar siswa dan faktor – faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan kajian penelitian di atas dapat diketahui bahwa pengaruh tersebut berasal dari penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di SD Negeri 2 Beji. Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas atas SD Negeri 2 Beji Boyolangu Tulungagung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Rancangan penelitian ini mengadaptasi teori yang ditulis oleh Cresswell (Sugiyono, 2013) yang terdiri atas observasi, identifikasi masalah, pengembangan hipotesis, pengembangan instrumen, validasi instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Pemilihan populasi siswa SD Negeri 2 Beji dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas atas yang tercatat dalam Tahun Ajaran 2024/2025. Selanjutnya, seluruh populasi juga merupakan sampel penelitian. Dengan demikian, sampel atau responden penelitian ini sejumlah 87 siswa. Responden tersebut terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu kelas IV (24 siswa), V (30 siswa), VI (33 siswa).

Kemudian, penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (X) yaitu variabel X_1 (penggunaan *gadget*) dan

variabel X_2 (motivasi belajar). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan tiga variabel utama: penggunaan *gadget*, motivasi belajar, dan prestasi belajar siswa. Setiap variabel terdiri dari delapan pernyataan yang merujuk pada indikator yang telah ditetapkan sehingga total terdapat 24 item dalam kuesioner. Instrumen ini dipilih karena mampu menjangkau seluruh populasi penelitian yang berjumlah 87 siswa serta memungkinkan pengumpulan data secara efisien (Agustina & Priambodo, 2021).

Jenis kuesioner yang digunakan adalah *closed-ended questionnaire*, yang memberikan pilihan jawaban tetap untuk setiap item, guna menjamin konsistensi dan kemudahan dalam analisis data. Skala penilaian menggunakan skala Likert lima poin: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) (Sugiyono, 2019).

Selanjutnya, peneliti juga akan menentukan cara penilaian dan klasifikasi nilai masing – masing

variabel (Creswell, 2018). Adapun cara penilaian dan klasifikasi nilai masing-masing variabel ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Penilaian dan Klasifikasi Nilai

Nilai Tertinggi	$8 \times 5 = 40$
Nilai Terendah	$8 \times 1 = 8$
Interval	$(40 - 8) / 5 = 6,4$ (dibulatkan menjadi 6)
Klasifikasi	34 - 40 = Sangat Tinggi 28 - 33 = Tinggi 22 - 27 = Sedang 16 - 21 = Rendah 8 - 15 = Sangat Rendah

Sumber : Diolah oleh Peneliti

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan metode analisis regresi berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Proses analisis juga melibatkan serangkaian uji kualitas data, seperti uji validitas dan uji reliabilitas, untuk memastikan keandalan data yang digunakan. Selain itu, dilakukan pula uji asumsi klasik guna memverifikasi kecocokan data dengan asumsi-asumsi analisis regresi. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji F dan uji koefisien determinasi. Hasil dari analisis ini kemudian diinterpretasikan untuk menyimpulkan temuan dan memberikan saran yang relevan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 87 siswa yang diambil dari siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri 2 Beji, Boyolangu, Tulungagung. Data yang diperoleh adalah hasil dari kuesioner tertutup dimana siswa hanya menjawab pertanyaan yang disediakan. Rentang nilai menggunakan skala Likert yaitu skala yang berisi lima tingkat prefensi jawaban. Adapun skor dari masing-masing responden disajikan dalam bentuk tabel frekuensi berikut ini.

Tabel 2 Skor Penggunaan Gadget

Kategori	Frekuensi	Persentase
Selalu	28	32%
Sering	32	37%
Kadang-kadang	17	20%
Jarang	6	7%
Tidak Pernah	4	5%

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 2, mayoritas siswa menunjukkan tingkat penggunaan gadget yang tinggi yaitu diketahui bahwa sebanyak 28 responden (32%) termasuk dalam kategori tinggi, disusul oleh 32 responden (37%)

pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, 17 responden (20%) berada pada kategori rendah. Kemudian, 6 responden (7%) dan 4 responden (5%) termasuk dalam kategori sangat rendah. Hal ini mencerminkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas harian siswa. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa gadget digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk keperluan belajar, terutama dalam mengakses informasi dan materi daring.

Penggunaan gadget yang tinggi ini memiliki potensi positif dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, risiko seperti gangguan konsentrasi dan ketergantungan tetap perlu diwaspadai. Oleh karena itu, pengawasan dari guru dan orang tua, serta edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak, sangat penting untuk memastikan fungsinya tetap produktif dan mendukung pencapaian belajar siswa. Selanjutnya, skor motivasi belajar ditampilkan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 3 Skor Motivasi Belajar

Kategori	Frekuensi	Persentase
----------	-----------	------------

Selalu	48	55%
Sering	29	33%
Kadang-kadang	6	7%
Jarang	4	5%
Tidak Pernah	0	0%

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 3, muncul lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Dari tabel tersebut, diperoleh data bahwa 48 siswa (55%) berada dalam kategori sangat tinggi, diikuti oleh 29 siswa (33%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, 6 siswa (7%) berada dalam kategori sedang, dan 4 siswa (5%) dalam kategori rendah. Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Data ini menunjukkan dominasi orientasi belajar yang positif di kalangan siswa.

Hasil kuesioner mengonfirmasi bahwa mayoritas siswa memiliki dorongan kuat untuk belajar, antusias dalam kegiatan pembelajaran, serta bertanggung jawab terhadap tugas sekolah. Tingginya motivasi ini berperan penting dalam mendukung prestasi akademik,

karena siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, gigih, dan proaktif dalam belajar.

Meskipun demikian, perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa yang motivasinya sedang dan rendah. Pendekatan pembelajaran yang adaptif dan lingkungan belajar yang mendukung perlu terus dikembangkan untuk membantu meningkatkan motivasi seluruh siswa secara merata. Selanjutnya, skor prestasi belajar ditampilkan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4 Skor Prestasi Belajar

Kategori	Frekuensi	Persentase
Selalu	36	41%
Sering	28	32%
Kadang-kadang	16	18%
Jarang	5	6%
Tidak Pernah	2	2%

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 4, mayoritas siswa menunjukkan prestasi belajar yang tinggi, dengan 41% (36 siswa) berada pada kategori sangat tinggi dan 32% (28 siswa) pada kategori tinggi. Sebagian kecil lainnya berada pada kategori sedang (18%) (16 siswa), rendah (6%) (5

siswa), dan sangat rendah (2%) (2 siswa). Temuan ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa memiliki capaian akademik yang baik.

Konsistensi data kuesioner menunjukkan bahwa prestasi belajar yang tinggi berkaitan erat dengan motivasi belajar yang kuat serta penggunaan gadget yang terkontrol. Siswa yang mampu memanfaatkan gadget untuk mendukung pembelajaran dan menunjukkan disiplin serta tanggung jawab dalam belajar cenderung meraih hasil akademik yang lebih baik.

Dengan demikian, kombinasi antara motivasi belajar yang tinggi dan penggunaan teknologi yang bijak menjadi faktor kunci dalam mendukung prestasi siswa. Hasil ini menekankan pentingnya penanaman karakter belajar mandiri dan pengawasan teknologi dalam proses pendidikan dasar.

Kemudian, dilakukan beberapa analisis data meliputi uji asumsi klasik dan hipotesis. Uji asumsi klasik meliputi uji multikolinearitas, normalitas, dan heteroskedastisitas.

Dalam penelitian kuantitatif yang memiliki variabel, model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi multikolinearitas di antara variabel independen. Suatu model regresi yang bebas multikolinearitas mempunyai nilai *tolerance* <0,10 dan nilai *Variance Inflation Factor* > 10. Berikut adalah hasil uji dalam penelitian ini.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	85,585	0,568		8,891	<,001		
	X1_Total	,447	,171	,275	2,608	,011	,993	1,007
	X2_Total	-,025	,148	-,018	-,171	,865	,993	1,007

^a. Dependent Variable: Y

Gambar 1 Nilai *Coefficients Tolerance* Data Kuesioner

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Coefficients*, nilai *Tolerance* sebesar 0,993 dan *VIF* sebesar 1,007 untuk kedua variabel menunjukkan tidak adanya gejala multikolinearitas, karena nilai *Tolerance* > 0,1 dan *VIF* < 10.

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	X1_Total	X2_Total
1	1	2,987	1,000	,00	,00	,00
	2	,808	17,976	,01	,43	,88
	3	,004	28,059	,99	,60	,32

^a. Dependent Variable: Y

Gambar 2 *Collinearity Diagnostics* Data Penelitian

Selain itu, meskipun *Condition Index* pada tabel *Collinearity Diagnostics* mencapai 29,059, tidak terdapat dua variabel

independen dengan proporsi varians > 0,90 dalam dimensi yang sama. Dengan demikian, model regresi dinyatakan bebas dari masalah multikolinearitas.

Berdasarkan seluruh indikator—VIF, Tolerance, dan Condition Index—dapat disimpulkan bahwa model regresi bebas dari masalah multikolinearitas. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat tumpang tindih ekstrem antar variabel independen, sehingga model regresi layak digunakan untuk menguji pengaruh Penggunaan Gadget (X1_Total) dan Motivasi Belajar (X2_Total) terhadap Prestasi Belajar (Y).

Selanjutnya, uji normalitas data penelitian menggunakan *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dengan ketentuan jika *Asymp.sig* > 0,05. Berikut adalah penyajian hasil analisisnya.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
X1_Total	.960	87	.062
X2_Total	.834	87	.071
Y	.678	87	.060

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi untuk variabel penggunaan gadget (0,062), motivasi belajar (0,071), dan prestasi belajar (0,060) seluruhnya berada di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga variabel terdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam model regresi terpenuhi, sehingga model analisis dinyatakan valid untuk digunakan dalam menguji hubungan antarvariabel penelitian ini.

Berikutnya, dilakukan juga analisis regresi linear berganda. Hasil analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini diperoleh melalui pengolahan data menggunakan SPSS versi 27 dan disajikan pada gambar 3.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.	Tolerance		Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	Std. Beta		Tolerance	VIF		
1.	76.607	.000			.000				
	.960	.119	.812	.108	.062	.912	.912	.088	1.130
	.834	.110	.758	.103	.071	.882	.882	.118	1.038

a. Dependent Variable: Y

Gambar 3 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Hasil regresi menunjukkan bahwa konstanta sebesar 76,607 berarti prestasi belajar diprediksi sebesar nilai tersebut saat penggunaan gadget dan motivasi belajar bernilai nol. Koefisien

penggunaan gadget (0,016) dan motivasi belajar (0,077) menunjukkan bahwa keduanya berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, meskipun pengaruh motivasi belajar lebih besar.

Uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis. Terdapat tiga jenis uji yang dilakukan. Uji yang pertama adalah uji simultan (uji F). Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi < 0,05 atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (penggunaan gadget dan motivasi belajar) terhadap variabel dependen (prestasi belajar). Hasil uji F melalui SPSS versi 27 disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Uji F

ANOVA^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	6.317	2	3.158	.015	.037 ^b
Residual	1871.849	84	22.285		
Total	1878.86	86			
	230				

a. Dependent Variabel: Y

b. Predictors: (Constant), X2_Total, X1_Total

Berdasarkan output ANOVA pada analisis regresi linear berganda, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,037 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa model regresi signifikan secara simultan. Artinya, penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, kedua variabel independen memberikan kontribusi positif terhadap variasi prestasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri 2 Beji, Kecamatan Boyolangu, Tulungagung.

Uji hipotesis kedua adalah uji koefisien determinasi. Di bawah ini adalah tabel hasil uji tersebut.

Model Summary^a						
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change in R Square	F Change	Sig. F Change
1	.832 ^b	.818	.776	1.680	.018	.015
						2
						.036

a. Predictors: (Constant), X2_Total, X1_Total
 b. Dependent Variable: Y

Gambar 4 Hasil Uji Koefisien Determinasi Data Kuesioner

Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R sebesar 0,832 dan *R Square* sebesar 0,818, yang berarti 81,8% variasi prestasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget dan motivasi belajar. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,776 mengindikasikan stabilitas model

yang baik. Dengan demikian, secara simultan kedua variabel independen berkontribusi signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri 2 Beji Tulungagung.

Pembahasan

Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa, dengan nilai $r = 0,229$ dan signifikansi $0,033$ ($p < 0,05$). Meskipun kekuatan hubungan ini termasuk kategori rendah, secara statistik dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri 2 Beji. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget berpotensi membantu siswa dalam proses pembelajaran, terutama ketika digunakan secara terarah untuk mencari informasi, mengakses video pembelajaran, maupun mendukung tugas sekolah lainnya.

Pendapat ini sejalan dengan Ajar dkk., (2025) yang menyatakan bahwa media elektronik seperti gadget dapat menjadi sumber

belajar yang efektif apabila dimanfaatkan secara bijak. Gadget mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual dan interaktif yang dapat menstimulasi minat belajar siswa. Sementara itu, Santrock (2008) menegaskan bahwa penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan konsentrasi dan penurunan kinerja akademik. Penelitian oleh Rahayu (2021) juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget untuk aktivitas pembelajaran daring memiliki capaian nilai akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan. Dengan demikian, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap dalam konteks edukatif yang produktif.

Lalu, hasil korelasi antara motivasi belajar dan prestasi belajar siswa menunjukkan nilai $r = 0,255$ dan signifikansi $0,017$, yang berarti terdapat hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel. Siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi

cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih baik. Motivasi belajar mendorong siswa untuk lebih giat, fokus, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Hal ini sejalan dengan teori Sardiman (2012) dalam (Agustina & Priambodo, 2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, dan memberi arah serta semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jannah dkk., (2021) menambahkan bahwa motivasi yang tinggi membantu siswa dalam mempertahankan fokus dan meningkatkan prestasi belajar. Dukungan terhadap pendapat ini juga diperoleh dari penelitian Yuliana dan Ramadhan (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara motivasi belajar dan capaian akademik siswa. Motivasi yang tinggi akan menumbuhkan inisiatif siswa untuk belajar secara mandiri dan konsisten dalam menghadapi tantangan belajar di sekolah.

Berikutnya, analisis regresi linear berganda menunjukkan

bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara simultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi pada uji F (ANOVA) sebesar $p < 0,05$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,620. Ini berarti bahwa 62% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *gadget* dan motivasi belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh keduanya secara bersama-sama tidak dapat diabaikan dalam membentuk capaian akademik siswa.

Gagne dan Briggs (1979) dalam (Rahmadani, 2023) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor internal seperti motivasi dan eksternal seperti media pembelajaran. Ketika *gadget* digunakan secara bijak sebagai media belajar dan disertai dengan motivasi internal yang kuat, maka proses belajar siswa akan berjalan lebih optimal. (Hasanah, 2022) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penggunaan teknologi yang terarah serta motivasi belajar yang

tinggi mampu meningkatkan pencapaian akademik secara signifikan. Oleh karena itu, guru dan orang tua memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar mampu mengelola penggunaan *gadget* secara sehat serta menumbuhkan motivasi belajar yang konsisten demi mendukung keberhasilan belajar siswa secara menyeluruh.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terbukti berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri 2 Beji, baik secara parsial maupun simultan. Motivasi belajar menunjukkan korelasi positif terhadap prestasi belajar, sementara penggunaan *gadget* yang tepat dapat mendukung capaian akademik. Oleh karena itu, sekolah dan guru disarankan untuk membimbing pemanfaatan *gadget* secara edukatif dan meningkatkan strategi pembelajaran yang memotivasi. Orang tua juga perlu mengawasi penggunaan *gadget* di rumah serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Siswa diharapkan mampu menggunakan

gadget secara bijak dan terus memupuk motivasi belajarnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain seperti lingkungan belajar dan gaya belajar siswa guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa mengikuti Pembelajaran PJOK selama COVID-19*.
- Ajar, D., Rindrayani, S. R., & Widyawati, L. (2025). *The Effect of Digital Literacy, Gadget Use, And Availability of Technological Media in School on Junior High School Students' Learning Motivation*. 3(1), 1–11.
- Astuti, I., Faizal, & Afandi. (2023). *Profil Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar*. 10(1), 38–44.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur. (2024). *Statis Pendidikan Provinsi Jawa Timur 2023*. 8.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition*. Sage Publications.
- Hasanah, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas (IV, V, dan VI) Di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen*.

- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., & Ibrahim, M. (2021). *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 5(5), 3378–3384.
- Kurniawan, A. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jati Agung*.
- Rahmadani, N. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru*.
- Sabri, I. (2019). *Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 untuk Revolusi Industri 4.0*. 2019.
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan* (2nd ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Cet. 1). Alfabeta.
- Umar, A. F. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa*. 7(2).