

Hubungan intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPS MTsN 8 Banyuwangi

Abdurrahman Ahmad¹, Kharisma Lailatul Fadlilah²

¹UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, abdurrahman@lecturer.uinkhas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji korelasi antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan pencapaian akademik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IX di MTs Negeri 8 Banyuwangi. Penelitian ini didorong oleh meningkatnya prevalensi penggunaan gadget di kalangan siswa, yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar baik secara positif maupun negatif. Selain itu, motivasi belajar sebagai faktor internal berperan penting dalam keberhasilan akademik. Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk menelaah hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan prestasi belajar IPS; (2) untuk menilai hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar IPS; dan (3) untuk menganalisis pengaruh gabungan intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, serta menerapkan teknik Probability Sampling dengan metode Simple Random Sampling. Ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh 161 siswa dari populasi 270 siswa. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi nilai. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antarvariabel, dengan nilai R sebesar 0,914 dan R² sebesar 0,836, yang mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 83,6% terhadap hasil belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan gadget secara bijak, Penggunaan gadget perlu diarahkan secara terkontrol sebagai media pendukung pembelajaran IPS melalui pengawasan dan pengaturan yang sistematis. Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa perlu dioptimalkan melalui peran guru, dukungan orang tua, dan kebijakan sekolah yang mendukung literasi digital dan pencapaian akademik dan peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

Kata kunci: Intensitas Penggunaan *Gadget*; Motivasi Belajar; Hasil Belajar IPS

Diterima : 16-12-2025 **Accepted** 01-01-2026; **Diterbitkan** 29-01-2026

The relationship between gadget usage intensity and learning motivation with social studies learning outcomes at MTsN 8 Banyuwangi

Abstract

This study investigates the correlation between the intensity of gadget use and learning motivation and their relationship with academic achievement in Social Studies (IPS) among ninth-grade students at MTs Negeri 8 Banyuwangi. The study was motivated by the increasing prevalence of gadget use among students, which may influence learning processes and outcomes both positively and negatively. Learning motivation, as an internal factor, also plays a crucial role in determining academic success. The objectives of this study were to examine: (1) the relationship between the intensity of gadget use and Social Studies achievement; (2) the relationship between learning motivation and Social Studies achievement; and (3) the combined effect of gadget use intensity and learning motivation on Social Studies achievement. This research employed a quantitative approach with a correlational design and applied probability sampling using the simple random sampling technique. The sample consisted of 161 students selected from a population of 270 students, determined using Slovin's formula with a 5% margin of error. Data were collected through questionnaires and documentation of academic scores. The findings revealed a significant correlation among the variables, with an R value of 0.914 and an R² value of 0.836, indicating that

DOI: [10.25273/equilibrium.v14i1.23564](https://doi.org/10.25273/equilibrium.v14i1.23564)

Copyright © 2026 Universitas PGRI Madiun

Some rights reserved.



gadget use intensity and learning motivation jointly contributed 83.6% to students' learning outcomes. These results highlight the importance of controlled and purposeful gadget use as a supporting medium for Social Studies learning, as well as the need to optimize students' learning motivation through teacher involvement, parental support, and school policies that promote digital literacy and academic achievement.

Keywords: Gadget Usage Intensity; Learning Motivation; Social Studies Learning Outcomes

Received ; 16-12-2025 **Accepted** 01-01-2026; **Published** 29-01-2026

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan pada bidang pendidikan, khususnya melalui penggunaan gadget, yang kini telah menjadi bagian esensial dari proses belajar siswa. Gadget memiliki fungsi ganda: memfasilitasi akses terhadap sumber daya dan informasi pembelajaran, tetapi juga menawarkan fitur hiburan yang berpotensi mengurangi konsentrasi belajar siswa apabila digunakan tanpa kendali yang tepat. Data dari KOMINFO (2021) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat keempat secara global dalam jumlah pengguna gadget, dan survei oleh APJII (2023) melaporkan bahwa 98,20% remaja Indonesia mengakses internet melalui perangkat ini.

Penggunaan gadget di kalangan siswa memunculkan beragam efek terhadap pembelajaran. Di satu sisi, gadget berfungsi sebagai perangkat belajar yang efektif, mendukung akses ke materi edukatif, termasuk platform daring, aplikasi belajar, dan video instruksional. Studi oleh (Anissa et al., 2024) bahwa pemanfaatan gadget yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar produktif, yang berujung pada penurunan fokus dan prestasi akademik. Oleh karena itu, guru dan orang tua memegang peranan penting dalam mengawasi penggunaan gadget siswa. Idealnya, gadget harus menumbuhkan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Apabila digunakan secara bijaksana, teknologi dapat membantu memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Namun, efektivitas penggunaan gadget dalam pembelajaran sangat bergantung pada faktor internal siswa, terutama motivasi mereka.

Dampak penggunaan gadget dan motivasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih menjadi topik perdebatan. Beberapa studi menyarankan bahwa gadget dapat meningkatkan motivasi siswa, sementara studi lain melaporkan bahwa penggunaan yang berlebihan mengganggu konsentrasi dan berdampak negatif pada kinerja akademik. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Penurunan capaian yang tercermin dari ketidakmampuan beberapa siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sering dikaitkan dengan kecenderungan siswa menggunakan gadget lebih untuk tujuan hiburan daripada pendidikan.

Selain peningkatan penggunaan gadget, penurunan motivasi merupakan faktor lain yang memengaruhi hasil belajar. Motivasi belajar, baik intrinsik (dorongan internal) maupun ekstrinsik (insentif eksternal seperti hadiah atau pengakuan) memainkan peran krusial dalam membentuk kinerja akademik siswa. Motivasi yang tinggi dalam pelajaran IPS mendorong siswa untuk lebih aktif mencari informasi dan memahami materi (Aryani, Novita, Yulaika, Ruslina, Wikanso, n.d.). Siswa yang termotivasi lebih cenderung menggunakan gadget secara produktif, seperti mengakses sumber belajar tambahan atau berpartisipasi dalam diskusi daring. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung menggunakan gadget utamanya untuk hiburan, yang mengganggu fokus dan daya pemahaman mereka. (Ryan & Deci, 2000) menemukan adanya hubungan positif antara tingginya motivasi belajar dan prestasi akademik siswa.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara penggunaan gadget, motivasi belajar, dan prestasi akademik siswa, sebagian besar studi tersebut dilakukan pada konteks sekolah umum di wilayah perkotaan atau pada jenjang SMP. Sementara itu, kajian empiris yang secara khusus menelaah fenomena tersebut pada madrasah tsanawiyah, terutama di wilayah semi-perdesaan seperti MTs Negeri 8 Banyuwangi, masih terbatas. MTs Negeri 8 Banyuwangi memiliki karakteristik yang relatif unik, yaitu adanya peningkatan akses dan intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa yang tidak selalu diimbangi dengan pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran yang terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, karakteristik peserta didik madrasah yang mengintegrasikan kurikulum umum dan keagamaan memungkinkan munculnya dinamika motivasi belajar yang berbeda dibandingkan sekolah umum. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi celah penelitian dengan memberikan bukti empiris mengenai bagaimana intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar berhubungan dengan prestasi belajar IPS dalam konteks madrasah, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian pendidikan serta menjadi dasar pengambilan kebijakan pembelajaran yang lebih kontekstual.

Dalam konteks siswa kelas IX di MTs Negeri 8 Banyuwangi, beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Guru memberikan penugasan tambahan untuk membantu meningkatkan kinerja mereka. Meskipun beberapa siswa telah memenuhi KKM, yang lain masih memerlukan dukungan lebih lanjut. Asesmen didasarkan pada aspek kognitif yang diukur melalui hasil belajar siswa. Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait rendahnya pemahaman konsep dan keterlibatan belajar siswa. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa relatif tinggi, namun pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung kegiatan belajar, melainkan lebih dominan digunakan untuk hiburan dan media sosial, sehingga berpotensi mengurangi fokus dan waktu belajar efektif. Selain itu, perbedaan

tingkat motivasi belajar antar siswa turut memengaruhi pencapaian akademik, di mana siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung kurang aktif, kurang tekun dalam menyelesaikan tugas, dan menunjukkan hasil belajar di bawah KKM. Fenomena ini menegaskan perlunya kajian empiris untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan pencapaian hasil belajar IPS, sehingga penelitian ini menjadi penting sebagai dasar perumusan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan efektif di lingkungan madrasah.

Berdasarkan isu-isu tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kedua variabel ini berhubungan dengan kinerja IPS siswa. Pemahaman terhadap hubungan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap proses belajar siswa dan menawarkan rekomendasi bagi guru dan orang tua untuk membimbing siswa dalam memanfaatkan gadget secara bijaksana.

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar, tablet, dan computer (Febrilita et al., 2023). Perkembangan teknologi menjadikan gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana pendidikan dan hiburan (Kurniawati, 2020). Dalam konteks pendidikan, gadget dapat dimanfaatkan untuk mengakses sumber belajar digital, video edukasi, dan platform pembelajaran daring (Yang et al., 2024).

Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain mempermudah komunikasi, memperluas wawasan, dan mendukung metode pembelajaran inovatif (Wacks & Weinstein, 2021). Namun, penggunaan berlebihan dapat menimbulkan gangguan kesehatan seperti kelelahan mata, gangguan tidur, serta menurunkan konsentrasi belajar (Sunday et al., 2021). Intensitas penggunaan gadget diukur melalui dua indikator, yaitu frekuensi dan durasi. Frekuensi tinggi ditandai penggunaan lebih dari 10 kali per hari, sedangkan durasi tinggi adalah penggunaan lebih dari 3 jam per hari (Partsei et al., 2025).

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk belajar demi mencapai tujuan tertentu (Halvari et al., 2016). Motivasi terbagi menjadi dua jenis: intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa, dan ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan atau hukuman (Ryan & Deci, 2000) (Deci & Ryan, 2008). Motivasi berperan penting dalam keberhasilan belajar karena memengaruhi ketekunan, minat, dan konsistensi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Gagné et al., 2015).

Indikator motivasi belajar menurut (Febrilita et al., 2023) memiliki keterkaitan yang erat dengan karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menekankan pemahaman konseptual, analisis fenomena sosial, dan keterkaitan materi dengan

kehidupan sehari-hari. Hasrat dan keinginan untuk berhasil mendorong siswa untuk lebih tekun memahami konsep IPS yang bersifat kontekstual, sementara dorongan dan kebutuhan belajar memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Harapan dan cita-cita masa depan membuat siswa memandang IPS sebagai mata pelajaran yang relevan dengan pembentukan kesadaran sosial dan kewarganegaraan. Penghargaan dalam belajar berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menyampaikan pendapat, yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran IPS (Wibawa, Ramadhan Prasetya ; Wihartanti, 2021). Selain itu, kegiatan pembelajaran yang menarik serta lingkungan belajar yang kondusif mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan reflektif, sehingga motivasi belajar yang tinggi berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS, sejalan dengan temuan (Susanti et al., 2024).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari proses belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanti et al., 2024). Bloom mengklasifikasikan ranah kognitif ke dalam enam tingkatan: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, menilai, dan mencipta (Siregar & Fatonah, 2022) (Pettarani et al., 2025). Hasil belajar yang baik menunjukkan keberhasilan siswa dalam memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal (kecerdasan, motivasi, minat, kesehatan) dan faktor eksternal (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat) (Sunday et al., 2021). Dalam konteks IPS, pemanfaatan gadget secara bijak dan motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan capaian akademik siswa (Nafaida, 2020) (Fatimah et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional (*correlational research*). Pendekatan kuantitatif berlandaskan pada paradigma positivisme, yang bertujuan untuk menguji hipotesis melalui analisis data numerik menggunakan teknik statistik. Metode ini dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka sehingga memungkinkan pengujian hubungan antarvariabel secara objektif. Fokus utama penelitian korelasional adalah mengidentifikasi ada tidaknya hubungan serta tingkat kekuatan hubungan antara dua atau lebih variabel.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu dua variabel independen: intensitas penggunaan gadget (X_1) dan motivasi belajar (X_2), serta satu variabel dependen: hasil belajar (Y). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi yang berjumlah 270 orang. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik probability sampling dengan metode simple random sampling, sehingga setiap

anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, diperoleh sampel sebanyak 161 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Instrumen angket telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Dari 40 butir pernyataan, 30 dinyatakan valid dan 10 tidak valid. Karena memiliki nilai korelasi item-total lebih kecil dari r tabel. Ketidakvalidan butir tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain redaksi pernyataan yang terlalu umum atau ambigu, tidak kontekstual dengan pembelajaran IPS, serta adanya pernyataan yang mengandung lebih dari satu gagasan dalam satu butir. Selain itu, beberapa butir memiliki variasi jawaban yang rendah sehingga tidak mampu membedakan tingkat motivasi belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, butir-butir yang tidak valid tersebut dikeluarkan dari analisis selanjutnya, sedangkan butir yang valid dinilai telah mewakili konstruk motivasi belajar secara memadai.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, dan hasilnya menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi sehingga layak digunakan. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk memastikan distribusi data normal. Analisis data dilakukan melalui uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengidentifikasi hubungan antara masing-masing variabel independen dengan variabel dependen. Selanjutnya, digunakan analisis korelasi berganda untuk mengukur kekuatan hubungan kedua variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Berdasarkan hasil analisis statistik melalui uji korelasi *Pearson Product Moment* serta uji korelasi berganda, diperoleh bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki korelasi negatif yang kuat dengan hasil belajar, sedangkan motivasi belajar menunjukkan korelasi positif yang kuat dengan hasil belajar. Secara simultan, kedua variabel bebas tersebut memberikan kontribusi yang signifikan dan menunjukkan hubungan yang sangat kuat dengan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersamaan menentukan pencapaian hasil belajar siswa.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode

Kolmogorov- Smirnov yang dianalisis melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 for Windows.

Tabel 1 Hasil uji normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 161 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 14,03024277 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,069 |
| | Positive | ,048 |
| | Negative | -,069 |
| Test Statistic | | ,069 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,059 ^c |

Berdasarkan hasil pada Tabel1, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,059. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis menggunakan korelasi pearson product moment.

Uji Korelasi Pearson Product Moment

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar IPS Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H1 : Ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi pearson product moment antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Tabel 2 analisis intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar IPS

| Correlations | | | |
|--------------|---------------------|---------|---------|
| | | X1 | Y |
| X1 | Pearson Correlation | 1 | -,895** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 161 | 161 |
| Y | Pearson Correlation | -,895** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 161 | 161 |

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 1 diatas, diperoleh nilai sig.(2-tailed) dari tabel output diatas antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar adalah sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterim, yang artinya terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Kemudian diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $-0,895$. Hal ini menunjukkan adanya korelasi negatif dan termasuk ke dalam kategori yang sangat kuat.

Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri Banyuwangi

Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi product moment antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Tabel3Hasilanalisismotivasi belajardenganhasilbelajarIPS

| Correlations | | | |
|--------------|---------------------|----------|--------|
| | | Motivasi | Y |
| Motivasi | Pearson Correlation | 1 | ,723** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 161 | 161 |
| Y | Pearson Correlation | ,723** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 161 | 161 |

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3 diatas, diperoleh nilai sig.(2-tailed) dari tabel output diatas antara motivasi belajar dengan hasil belajar adalah sebesar $0,000 < 0,05$., sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Kemudian diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,723. Nilai korelasi tersebut termasuk ke dalam kategori kuat.

Uji Korelasi Berganda

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara hubungan intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi berganda antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Tabel 4 Hasil Analisis Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan hasil belajar IPS

| Model Summary | | | | | | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-----------------|-------------------|-----|-----|---------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | R Square Change | Change Statistics | | | Sig. F Change |
| | | | | | | F Change | df1 | df2 | |
| 1 | .914 ^a | .836 | .834 | 5,442 | .836 | 402,332 | 2 | 158 | .000 |

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4 diatas, diperoleh nilai Sig Of Change sebesar 0.000, jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika nilai sig $> 0,05$ maka H_1 diterima. Dalam penelitian ini nilai sig of change adalah 0,000. Yang artinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Kemudian ditemukan bahwa koefisien korelasi berganda(R) sebesar 0,914 menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar secara simultan dengan hasil belajar IPS.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis tiga hubungan utama, yaitu: (1) hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan hasil belajar IPS; (2) hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar IPS; serta (3) hubungan simultan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar IPS

Hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki korelasi negatif yang sangat kuat dengan hasil belajar IPS ($r = -0,895$; $p < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaan gadget, semakin rendah capaian akademik siswa. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung mengalihkan perhatian dari aktivitas belajar produktif, sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar.

Nilai korelasi negatif yang sangat kuat antara intensitas penggunaan gadget dan hasil belajar IPS ($r = -0,895$; $p < 0,05$) menunjukkan bahwa peningkatan frekuensi dan durasi penggunaan gadget berkaitan erat dengan penurunan capaian akademik siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tinggi, khususnya untuk aktivitas non-akademik, berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari proses belajar yang menuntut konsentrasi dan pemahaman mendalam, sebagaimana karakteristik pembelajaran IPS yang bersifat konseptual dan analitis. Secara teoretis, keterbatasan kapasitas perhatian (*limited attentional capacity*) menyebabkan fokus kognitif siswa terfragmentasi ketika waktu belajar terganggu oleh interaksi digital yang berulang, sehingga kualitas pemrosesan informasi akademik menjadi menurun.

Selain itu, intensitas penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada pengelolaan waktu belajar yang tidak efektif dan menurunnya ketekunan belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar (Alvindra, Devira Chessa; Pambudi, Setyari; Andriani, Dwi Nila; Wibawa, 2024). Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget tanpa kontrol yang jelas berkorelasi negatif dengan prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual seperti IPS. Oleh karena itu, kuatnya korelasi negatif ini menegaskan bahwa intensitas penggunaan gadget merupakan faktor penting yang perlu dikelola secara serius dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Analisis angket mengungkap bahwa pernyataan dengan skor tertinggi adalah “Saya menggunakan gadget ketika ada waktu luang”, yang merefleksikan kebiasaan siswa memanfaatkan gadget di luar konteks akademik. Sebagian besar responden memilih “Setuju” atau “Sangat Setuju”, menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi rutinitas, terutama untuk hiburan dan komunikasi. Secara umum, intensitas penggunaan gadget berada pada kategori sedang, namun penggunaan yang berlebihan di waktu senggang berpotensi mengurangi waktu belajar efektif dan fokus siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian (Febrilita et al., 2023) yang melaporkan korelasi negatif antara penggunaan gadget dan prestasi belajar ($r = -0,417$). Kedua hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap hasil belajar, meskipun pemanfaatan gadget secara moderat untuk tujuan akademik masih dapat mendukung capaian belajar.

Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Uji korelasi menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif yang kuat dengan hasil belajar IPS ($r = 0,723$; $p < 0,05$). Artinya, semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin baik hasil belajar yang dicapai. Pernyataan angket dengan skor tertinggi adalah “Saya rajin belajar agar cita-cita saya tercapai”, yang mencerminkan dorongan intrinsik siswa untuk meraih tujuan akademik. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa individu dengan tujuan yang jelas cenderung lebih tekun dan konsisten dalam belajar.

Hasil ini didukung oleh penelitian (Partsei et al., 2025) yang menemukan korelasi positif antara motivasi belajar dan hasil belajar ($r = 0,405$). Dengan demikian, motivasi belajar merupakan faktor internal yang signifikan dalam menentukan keberhasilan akademik siswa.

Hubungan Simultan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Analisis korelasi berganda menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar secara simultan memiliki hubungan yang sangat kuat dengan hasil belajar IPS ($R = 0,914$; $p < 0,05$). Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,836$) mengindikasikan bahwa kedua variabel independen memberikan kontribusi sebesar 83,6% terhadap variasi hasil belajar. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun penggunaan gadget berlebihan berdampak negatif, motivasi belajar yang tinggi dapat menjadi faktor kompensasi yang mendukung pencapaian akademik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Yang et al., 2024) yang melaporkan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar ($R^2 = 0,48$). Dengan demikian, pemanfaatan gadget secara bijak yang didukung oleh motivasi belajar tinggi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian-penelitian terkini pada periode 2024-2025 juga menunjukkan pola yang serupa, di mana penggunaan gadget yang berorientasi hiburan dan tidak terintegrasi dengan tujuan pembelajaran cenderung berdampak negatif terhadap konsentrasi, motivasi, dan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan menengah. Sebaliknya, studi-studi tersebut menegaskan bahwa motivasi belajar berperan sebagai variabel kunci yang dapat memoderasi dampak penggunaan gadget, sehingga gadget memberikan kontribusi positif hanya ketika digunakan secara fungsional dan kontekstual. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat posisi literatur mutakhir bahwa pengaruh gadget terhadap hasil belajar bersifat kondisional, bergantung pada intensitas, tujuan penggunaan, serta tingkat motivasi belajar siswa. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa pengelolaan penggunaan gadget dan penguatan motivasi belajar merupakan aspek krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa: Intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan negatif yang sangat kuat dengan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi ($r = -0,895$; $p < 0,05$). Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah hasil belajar yang diperoleh.

Motivasi belajar menunjukkan hubungan positif yang kuat dengan hasil belajar IPS ($r = 0,723$; $p < 0,05$). Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Secara simultan, intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar memiliki hubungan yang sangat kuat dengan hasil belajar IPS ($R = 0,914$; $R^2 = 0,836$), yang berarti kedua variabel memberikan kontribusi sebesar 83,6% terhadap variasi hasil belajar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengelolaan pembelajaran di era digital. Pertama, penggunaan gadget perlu diarahkan secara bijak agar berfungsi sebagai sarana pendukung belajar, bukan sebagai distraksi. Kedua, motivasi belajar harus ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang menarik, pemberian penghargaan, dan penguatan tujuan akademik siswa. Ketiga, guru dan orang tua perlu berkolaborasi dalam mengontrol penggunaan gadget dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas dukungan dan fasilitas penelitian. Apresiasi juga diberikan kepada MTsN 8 Banyuwangi atas izin dan bantuan dalam pengumpulan data, memberikan arahan berharga selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvindra, Devira Chessa ; Pambudi, Setyari; Andriani, Dwi Nila; Wibawa, R. P. (2024). *View of Analysis of Factors Affecting Shopping Levels Independent Student Exchange Program Batch 3, Universitas Negeri Medan.pdf*. 93–98. <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/19258/5716>
- Anissa, M., Maska, H. P., Ariwibawa, T., & Abdullah, D. (2024). *THE RELATIONSHIP OF GADGET ADDICTION ON MENTAL HEALTH IN MEDICAL STUDENTS*. 2(1), 178–199.
- Aryani, Novita, Yulaika, Ruslina, Wikanso, W. (n.d.). *View of Pengaruh Literasi Finansial dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Shopping Lifestyle Mahasiswa Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2019_2020.pdf*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). *Hedonia, eudaimonia, and well-being: an introduction*. 1–11. <https://doi.org/10.1007/s10902-006-9018-1>
- Fatimah, U. N., Suarni, W., & Kaimuddin, S. M. (2024). *Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMA Negeri 1 Wawotobi*. 5(3), 417–425.

- Febrilita, N. F., Yuliza, I., & Merlina, S. (2023). *Analysis of The Impact of Gadgets on Student Motivation and Learning : Reviewed After Covid*. 2(3), 432–440.
- Gagné, M., Forest, J., Vansteenkiste, M., Crevier-, L., Broeck, A. Van Den, Aspeli, A. K., Bellerose, J., Chemolli, E., Güntert, S. T., Halvari, H., Indiyastuti, D. L., Johnson, P. A., Molstad, M. H., Naudin, M., Ndao, A., Olafsen, A. H., Roussel, P., Westbye, C., Gagné, M., ... Motivation, W. (2015). *The Multidimensional Work Motivation Scale : Validation evidence in seven languages and nine countries The Multidimensional Work Motivation Scale: Validation evidence in*. 0643(January 2016). <https://doi.org/10.1080/1359432X.2013.877892>
- Halvari, H., Healey, J., Olafsen, A. H., Byrkjeland, R., Deci, E. L., & Williams, G. C. (2016). *Physical activity and motivational predictors of changes in health behavior and health among DM2 and CAD patients*. 1–16. <https://doi.org/10.1111/sms.12757>
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa*. 2(1), 79–84.
- Nafaida, R. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. 3(2), 57–61.
- Partsei, K., Shevchuk, B., Buksar, S., Kurtyak, F., & Barabanchyk, O. (2025). *The impact of using mobile apps on student engagement and involvement in the learning process*. 13(1), 219–232.
- Pettarani, J. A. P., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2025). *Jurnal dunia pendidikan*. 5, 2347–2355.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations : Classic Definitions and New Directions*. 67, 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Siregar, V. V., & Fatonah, S. (2022). *Verbal and Non-Verbal Reinforcement Approaches On Emotional Control To Increase Elementary School Students ' Confidence*. 6(3), 494–500.
- Sunday, O. J., Adesope, O. O., & Maarhuis, P. L. (2021). *Computers in Human Behavior Reports The effects of smartphone addiction on learning : A meta-analysis*. *Computers in Human Behavior Reports*, 4(March 2020), 100114. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100114>
- Susanti, D., Suprpto, W., & Setyowati, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 27 Kartiasa*. 6(3), 292–299.
- Wacks, Y., & Weinstein, A. M. (2021). *Excessive Smartphone Use Is Associated With Health Problems in Adolescents and Young Adults*. 12(May), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.669042>
- Wibawa, Ramadhan Prasetya ; Wihartanti, L. V. (2021). *View of Analisis Respon Orang Tua dan Strategi Guru terhadap Pembelajaran Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid 19.pdf*. *Equilibrium*, 9(Vol 9 No. 2), 153–158.
- Yang, G., Cao, X., & Fu, Y. (2024). *Mobile phone addiction and academic burnout : the mediating role of technology con fl ict and the protective role of mindfulness*. March, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1365914>