
Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik

Innafi Hamda Abida¹⁾, Adelia Nasha Fitri Cahyanti²⁾, Almira Vashti Felita³⁾, Refkli Lifdia Kusuma Ningrum⁴⁾, Ayu Wulandari⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : innafihamda.23261@mhs.unesa.ac.id
adelianasha.23276@mhs.unesa.ac.id
almiravashti.23282@mhs.unesa.ac.id
refklilifdia.23283@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Adanya teknologi digital memberikan dampak yang signifikan pada aktivitas belajar siswa, terutama dalam hal akses terhadap materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini agar menganalisis pengaruh pemakaian perangkat digital pada motivasi siswa kelas VIII belajar bahasa Indonesia. Gadget telah menjadi bagian yang tidak dipisahkan dari hidup setiap-hari siswa dan banyak digunakan untuk mengakses informasi dan berkomunikasi. Sebaliknya penggunaan yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi serta memotivasi acara belajar. Metode kuantitatif dipakai didalam penelitian ini. Kuesioner dan dokumen digunakan sebagai instrumen. Sebanyak 30 siswa kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik mengikuti penelitian ini. Analisis data yang dipakai pada penelitian ini merupakan analisis uji T (parsial). Hasil analisis memberi petunjuk jika adanya keterkaitan yang signifikan diantara cara penggunaan gadget pada cara motivasi belajar. Siswa yang aktif menggunakan gadget cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Namun, terlalu banyak menggunakan gadget juga dapat menurunkan keinginan untuk belajar. Penelitian ini bisa dijadikan referensi agar memberi rumus strategi pendidikan yang memanfaatkan penggunaan gadget agar memberi peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Motivasi, Gadget, Belajar

Abstract

The development of digital technology has had a significant impact on student learning activities, especially in terms of access to learning materials. The aim of this research is to analyze the influence of the use of digital devices on the motivation of class VIII students to learn Indonesian. Gadgets have become an inseparable part of students' daily lives and are widely used to access information and communicate. On the other hand, excessive use can reduce concentration and motivation to learn. Quantitative methods were used in this research. Questionnaires and documents are used as instruments. A total of 30 class VIII students at UPT SMPN 29 Gresik took part in this research. The data analysis used in this research is T test analysis (partial). The results of the analysis show that there is a significant relationship between gadget use and learning motivation. Students who actively use gadgets tend to be more motivated to learn. However, using too many gadgets can also reduce the desire to learn. It is hoped that this research can be a reference for formulating educational strategies that utilize the use of gadgets to increase student learning motivation.

Keywords: Motivation, Gadgets, Learning

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan pada “usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Potensi tersebut meliputi aspek spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, individualitas, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan masyarakat.” Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah “Pendidikan” berasal dari kata “didik” yang ditambah pada imbuhan “pe” serta akhiran “an”, yang artinya metode maupun cara ketika melakukan suatu kegiatan. Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 memberipenjelasan jika pendidikan proses

transformasi etika dan perilaku individu atau masyarakat untuk mencapai kemandirian serta pematangkan karakter manusia melalui berbagai upaya pengajaran, pembelajaran, bimbingan, dan pengembangan. (Pristiwanti et al., 2022).

Setiap orang pasti mempunyai cita-cita baik itu pendidikan maupun kariernya. Entah itu pendapatan, pencapaian, atau tujuan penting lainnya. Seseorang membutuhkan dukungan dari orang lain dan dari dirinya sendiri untuk melakukan hal ini. Hal ini biasa disebut dengan motivasi. Keadaan psikologis yang disebut motivasi mendorong seseorang untuk mengambil tindakan. Kebutuhan, keinginan, dan tujuan adalah tiga elemen utama motivasi. Ketika seseorang merasakan adanya ketidakseimbangan diantara cara apa yang dimilikinya dan apa yang diinginkannya, maka timbullah kebutuhan. Di sisi lain, dorongan adalah kemauan untuk melakukan tindakan guna memenuhi harapan (Jainiyah et al., 2023).

Salah satu ukuran Pendidikan yang berkualitas adalah ketika siswa memperoleh Tingkat hasil belajar kognitif, emosional, dan psikomotorik yang tertinggi. Kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar memiliki dampak yang signifikan kepada hasil belajar dan prestasi siswa, dan sejumlah elemen mempengaruhi seberapa baik proses tersebut berjalan. Gadget merupakan salah satu jenis media teknologi informasi. Pemanfaatan perangkat merupakan kebutuhan krusial dalam kehidupan modern yang menuntut mobilitas tingkat tinggi. Karena biayanya yang relative mahal, perangkat-perangkat di masa lalu cenderung dimiliki secara eksklusif oleh beberapa orang, tetapi kini semua orang dapat membelinya, dan banyak dari kita mengamati anak-anak usia sekolah (peserta didik) semakin terbiasa dengan perangkat mereka. Saat ini, mayoritas pelajar mengandalkan gadget elektronik seperti laptop, iPad, tablet, dan smartphone untuk kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang selalu bergantung pada gadget, terutama ponsel, tablet, dan iPad, akan memiliki kecenderungan untuk menyalahgunakan perangkat tersebut. Kita sering melihat peserta didik yang, ketika sedang belajar, terus-menerus memegang tablet atau smartphone (Widianto et al., 2018).

Penggunaan teknologi oleh siswa dapat memiliki efek positif dan negative. Salah satu manfaatnya adalah mereka belajar lebih dari sekedar apa yang diajarkan di buku mata pelajaran dan melalui penjelasan guru, sehingga memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar dan bahkan kesenangan dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu dampak buruknya. Karena portabilitas dan kenyamanannya, ponsel (smartphone) menjadi perangkat elektronik paling populer di kalangan peserta didik, sehingga memudahkan partisipasi mereka dalam pembelajaran online (Wachid & Sulistyowati, 2022)

Bahasa Indonesia penting untuk proses Pendidikan pada Indonesia. Sebagai Bahasa resmi dan pengantar di Institusi Pendidikan, Bahasa ini tidak hanya membantu siswa berkomunikasi, tetapi juga membantu mereka memahami lebih baik apa yang mereka pelajari. Pembelajaran bahasa Indonesia juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Melalui pembelajaran ini siswa dapat menyampaikan gagasan/ pikiran dan perasaannya dengan lebih baik, serta mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat berperan dalam membangun karakter serta identitas siswa. Bahkan di era globalisasi saat ini, Bahasa Indonesia pada mata pelajaran yang harus dipelajari pada semua satuan Pendidikan. Hal ini membantu siswa tidak hanya memahami konteks lokal tetapi juga bersaing di tingkat global. Pengetahuan yang baik tentang bahasa Indonesia akan memberikan keunggulan dalam interaksi internasional dan memperluas wawasan mereka.

Penggunaan gadget di UPT SMPN 29 Gresik sudah mendapatkan diawasi oleh sekolah. Data menunjukkan hampir semua siswa memiliki gadget, namun pihak sekolah memiliki peraturan jikasannya peserta didik dilarang membawa gadget ke sekolah kecuali adanya perintah/informasi dari guru. Namun, setelah penggunaan gadget peserta didik harus mengumpulkan gadget di kotak yang sudah disediakan di ruang guru. Selain itu pihak sekolah juga melakukan inspeksi(sidak) terhadap peserta didik untuk memastikan jikasannya tidak ada yang membawa gadget ke sekolah.

Jika adanya peserta didik yang ketahuan membawa gadget pada orang tua dari peserta didik itu dapat dipanggil ke sekolah untuk mengambil gadget tersebut.

Hasil penelitian dan wawancara yang dibuat oleh peneliti pada guru kelas VIII di UPT SMPN 29 GRESIK menunjukkan jika sejumlah siswa menghadapi tantangan dalam proses belajar mereka. Hal ini disebabkan oleh penggunaan gadget yang tidak sehat, seperti bermain game secara berlebihan, yang dapat mengakibatkan kerusakan pada penglihatan serta gangguan konsentrasi. Kondisi ini berpotensi mengganggu proses pembelajaran dan mempengaruhi prestasi akademik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif yang mempunyai tujuan agar memberi analisis pengaruh penggunaan gadget pada motivasi belajar bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas VIII di UPT SMPN 29 Gresik. Metode penelitian kuantitatif adalah cara yang dipakai buay memutar dan menginterpretasikan data numerik dengan fokus pada objek penelitian (Sari, 2018). Dalam penelitian kuantitatif, penting untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan keterkaitan pada dua variabel maupun lebih. Variabel-variabel tersebut terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) serta variabel ikatan (*dependent variable*) (Syahroni, 2022). Tahapan penarikan data didiantara caranya:

1. Observasi
Pengamatan dilakukan oleh peneliti secara tatap muka terhadap motivasi siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan gadget.
2. Angket
Peneliti akan memberikan kuisioner berupa angket kepada peserta didik untuk mendapatkan data mengenai pengaruh pemakaian gadget kepada motivasi belajar Bahasa Indonesia.
3. Wawancara
Peneliti akan melakukan wawancara yang terstruktur kepada peserta didik dan guru Bahasa Indonesia untuk mendapatkan data berupa kebenaran.
4. Studi dokumentasi
Penggunaan studi dokumentasi dilakukan guna mendapatkan data tentang kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Motivasi Belajar

Kata “motivasi” berasal dari istilah “motif”, yang merujuk pada kondisi internal seseorang yang mendorongnya untuk melakukan tindakan, baik ketika mempunyai kesadaran serta tidak sadar, dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai rangsangan internal dan eksternal untuk terlibat dalam kegiatan belajar tertentu untuk meningkatkan semangat belajar. Kunci dari semangat atau kegembiraan belajar adalah motivasi, yang merupakan syarat yang diperlukan untuk belajar. Motivasi belajar mencakup upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran selain sebagai tenaga penggerak untuk memperoleh hasil yang positif. Motivasi mencakup keinginan yang menstimulasi, mendorong, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan tindakan seseorang. Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik selalu menentukan seberapa kerasnya mereka berusaha belajar (Andriani & Rasto, 2019).

Motivasi belajar peserta didik mempengaruhi baik tidaknya proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai pendidik, guru harus memotivasi peserta didik untuk belajar bagaimana mencapai tujuan. Motivasi memiliki tujuan-tujuan berikut dalam proses pembelajaran:

1. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan. Dorongan internal yang mendorong tindakan setiap orang dikenal sebagai motivasi. Tingkat motivasi seseorang merupakan

penentu utama seberapa antusias seseorang terhadap profesinya. Karena motivasi mereka yang tinggi untuk belajar, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi tugas bersamaan pada batas waktu yang ditentukan dan berkeinginan untuk mencapai nilai yang memuaskan.

2. Sebagai seorang pengarah motivasi belajar, pada dasarnya setiap orang bertindak dengan cara yang bertujuan untuk memuaskan keinginan mereka atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasilnya, motivasi adalah kekuatan pendorong di balik upaya dan pencapaian. Menjadi sangat termotivasi untuk belajar akan membuahkan hasil yang positif.

Motivasi peserta didik sendiri mempunyai dampak besar terhadap seberapa baik mereka belajar sepanjang proses. Kuatnya motivasi peserta didik menjadi salah satu tolak ukur kualitas pendidikannya. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat siswa tergerak atau terinspirasi untuk mau bertindak guna mencapai hasil atau tujuan tertentu yang memiliki beberapa unsur sebagai berikut:

1. Tujuan dan keinginan peserta didik.
Dorongan belajar intrinsik dan ekstrinsik peserta didik akan diperkuat oleh impiannya.
2. Kemampuan Peserta Didik
Cita-cita seorang anak harus didukung oleh prestasi dan kemampuan bawaannya.
3. Keadaan Peserta didik
Baik keadaan jasmani maupun rohani merupakan bagian dari situasi peserta didik. Peserta didik yang agak kurang sehat akan sulit fokus ketika belajar.
4. Kondisi Lingkungan Peserta Didik.
Koneksi teman sebaya, kehidupan sosial, lingkungan tempat tinggal, atau alam terbuka.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, kelas Bahasa Indonesia di sekolah juga mengajarkan mereka cara menggunakan bahasa dengan benar dan efisien serta membantu mereka memahaminya dalam segala aspeknya. Selain itu, Bahasa Indonesia juga memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam pendidikan tambahan, termasuk kegiatan pengembangan karakter yang selanjutnya akan berdampak pada prestasi akademik mereka. Tidak mungkin memisahkan dorongan peserta didik untuk belajar Bahasa Indonesia dari sumber motivasi internal dan eksternal (Pratama et al., 2019).

B. Pengaruh Gadget

Gadget adalah perangkat modern yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang mampu memberikan akses ke beragam informasi, platform media sosial, serta sarana hiburan. Perangkat berteknologi tinggi yang tidak murah ini tidak hanya digunakan untuk hiburan, dengan aplikasi yang terus diupdate, gadget menjadi suatu keharusan bagi mereka yang mempunyai kepentingan bisnis atau yang mengerjakan tugas sekolah dan kuliah. Namun, pada kenyataannya, tidak hanya orang dewasa dan lansia (usia 22 tahun ke atas), remaja (usia 12 hingga 21 tahun), dan anak-anak (usia 7 hingga 11 tahun) yang menggunakan gadget, yang lebih ironisnya lagi adalah anak-anak pada rentang usia tersebut (usia 3–6 tahun) (Hidayat & Junianto, 2017).

Teknologi saat ini memang memiliki banyak sekali manfaat, termasuk gadget. Namun ternyata perangkat ini mempunyai dampak terhadap prestasi belajar siswa jika melihat penelitian yang dibuat bagi para peneliti itu di atas. Hal ini terjadi akibat penggunaan teknologi yang tidak tepat oleh siswa. Siswa dapat semakin bergantung pada dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget ketika mereka menghabiskan waktu yang tidak ditentukan untuk bermain dengannya sepuluh sekolah. Memang benar, ada kelebihan dan kekurangan menggunakan perangkat (Kurniawati, 2020). Tingkat pengaruh dapat dibedakan menjadi tiga kategori: rendah, sedang, serta tinggi. Pemakaian teknologi yang tak sesuai bisa memberikan efek negatif terhadap kinerja akademik siswa dalam proses belajar, yaitu dapat menyebabkan penurunan hasil belajar. Namun, jika siswa mampu memanfaatkan teknologi

dengan cara yang benar, mereka akan mendapatkan keuntungan dalam mencari informasi mengenai subjek-subjek yang belum mereka pahami.

Dari hasil observasi di UPT SMPN 29 Gresik sekolah sudah menerapkan peraturan yang meminimalisir para peserta didiknya bermain gadget saat proses pembelajaran disekolah dengan melarang peserta didik membawa *gadget (smartphone)* jika tidak diperlukan, hal ini membuat para peserta didiknya dapat fokus dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Karena teknologi memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran, hal ini pada harmoninya dapat berdampak pada prestasi akademis mereka, sehingga keterlibatan orang tua maupun para pendidik akan mempunyai kepentingan didalam konteks ini.

Untuk memastikan keterkaitan diantara cara variabel yang tidak tergantung dan variabel yang tergantung, peneliti menerapkan uji statistik t (parsial). Sebelum melaksanakan uji t (parsial), peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian awal yang diperlukan sebagai prasyarat untuk menganalisis data.

Ruang lingkup penelitian ini mencakup dua jenis variabel, seperti variabel independen serta variabel dependen.

- Variabel bebas (variabel independen): Penggunaan gadget
- Variabel terikat (variabel dependen): Motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII. Kedua variabel tersebut dapat dijabarkan ke dalam indikator yang mana setiap indikator tersebut dapat dijadikan butir butir instrumen penelitian.

Tabel 1.1 Penjabaran variabel penelitian kedalam indikator penelitian

No.	Variabel	Indikator
1.	Variabel Bebas Penggunaan Gadget	Adapun indikator dari penggunaan gadget diantara cara lain: 1. Tujuan penggunaan gadget 2. Jenis atau aplikasi yang digunakan 3. Waktu/durasi penggunaan gadget 4. Dampak penggunaan gadget
2.	Variabel Terikat Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik	Adapun indikator dari motivasi belajar siswa diantara cara lain: 1. Adanya dorongan dan keinginan untuk mengakses pengetahuan baru. 2. Adanya kebutuhan serta semangat dalam proses pembelajaran. 3. Adanya impian dan harapan untuk masa depan yang lebih baik. 4. Adanya rasa syukur terhadap kesempatan pendidikan yang ada. 5. Adanya aktivitas pendidikan yang menarik dan menantang. 6. Adanya suasana yang mendukung untuk kegiatan belajar.

Siswa kelas VIII F dan VIII I UPT SMPN 29 Gresik ini menjadi populasi penelitian, yang ada didala tabel dibawah ini:

Tabel 1.2 Daftar populasi penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII F	15
2.	VIII I	15
	Jumlah	30

Tabel 1.3 Data dan Sumber Data

No.	Data	Sumber Data
1.	Penggunaan Gadget	Siswa (Responden)
2.	Motivasi Belajar	Siswa (Responden)

Berikut ini adalah penilaian atau skoring berdasarkan pernyataan sebagai berikut:

- Skor 5: Pada pendapat yang bersifat Sangat Setuju (SS)
- Skor 4: Pada pendapat yang bersifat Setuju (S)
- Skor 3: Pada pendapat yang bersifat Netral (N)
- Skor 2: Pada pendapat yang bersifat Tidak Setuju (TS)
- Skor 1: Pada pendapat yang bersifat Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Uji Prasyarat

Pengujian kondisi analisis data yang digunakan untuk menilai variabel, seperti uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas, harus dilakukan sebelum menguji hipotesis. Tujuan uji validitas adalah agar mengetahui sah maupun tidak pada alat ukur (Janna & Herianto, 2021). Uji indeks yang dikenal sebagai uji reliabilitas memberi ukuran sejauh mana alat ukur bisa diandalkan dan dipercaya (Amanda et al., 2019). Di sisi lain, uji homogenitas merupakan prosedur statistik yang punya tujuan agar memberi petunjuk jika dua maupun lebih kelompok sampel data yang didapat dari populasi punya varian yang serupa. Selain itu, uji normalitas adalah suatu elemen penting didalam analisis statistik yang dipakai agar memberi nilai apakah data yang ada akan terdistribusi normal maupun tidak (Sianturi, 2022).

a) Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji syarat pertama yang akan dibuat ketika tidak membuay uji uji selanjutnya. Uji validitas akan mengetes apakah butir butir pernyataan sudah cocok atau valid untuk ditujukan kepada para responden. Dalam uji ini adanya ketentuan (patokan) yang bisa menjadi dasar kevalidan indikator variabel. Nilai sig pada hasil validitas harus diatas 0.5 jika ingin dikatakan data tersebut valid ($sig > 0.5$). Namun jika $sig < 0.5$ maka data tersebut sudah dipastikan tidak valid. Ketentuan lain yang menjadi dasar kevalidan pada uji ini adalah nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ketika r hitung $<$ r tabel bisa dibilang tidak valid. Perhitungan r tabel dapat dilihat dari rumus ($df = n - 2$) yang dimana n adalah jumlah responden yang akan diuji. Disini peneliti memakai IBM SPSS Versi 22.00 dalam pengujian data. Pada SPSS diharapkan data dapat diyakinkan kevalidannya kepada pihak pembaca maupun pihak yang bersangkutan.

Pada penelitian dengan topik “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 29 Gresik”, hasil menemukan jika adanya pengaruh yang signifikan diantara cara penggunaan gadget pada cara penggunaan gadget tersebut telah disimpulkan. Gadget yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari 30 responden yang mengisi angket dalam uji validitas variabel X (Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Motivasi Belajar) menunjukkan kedua variable tersebut valid. Hal ini mengindikasikan jika data yang diperoleh dapat diandalkan untuk menggambarkan hubungan diantara cara kedua variabel tersebut.

Penelitian ini sejajar dengan temuan sebelumnya yang mengatakan jika penggunaan gadget dapat menghasilkan dampak positif maupun negatif terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa. Gadget yang digunakan dengan bijak, bisa meningkatkan akses siswa terhadap informasi dan sumber belajar yang lebih luas. Tetapi, di sisi lain penggunaan gadget yang sulit untuk dikendalikan bisa menyebabkan distraksi, kurangnya fokus siswa, dan bahkan berdampak negatif pada kesehatan mata serta kemampuan belajar mereka. Dengan hasil ini, fokus untuk pendidik dan wali murid untuk terus mengawasi dan membimbing penggunaan gadget oleh siswa supaya bisa menjadikan manfaat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Uji Reliabilitas

Uji selanjutnya pada uji prasyarat statistika adalah uji reliabilitas, dimana uji tersebut semua data akan di uji keandalannya untuk bisa dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Uji reliabilitas memiliki beberapa ketentuan dasar yang bisa dijadikan sebagai pedoman jika data tersebut reliabel atau tidak. Pada uji ini nilai sig harus lebih besar dari 0.6 (nilai > 0.6) jika data ingin dikatakan reliabel. Namun sebaliknya, jika nilai sig < 0.6 maka data tersebut tidak bisa dibilang reliabel.

Tabel 1.4 Hasil Uji Validasi Variabel X

No Item	Skor Total	R Label	Valid
X1	0,489	0,3610	✓
X2	0,533	0,3610	✓
X3	0,371	0,3610	✓
X4	0,539	0,3610	✓
X5	0,724	0,3610	✓
X6	0,637	0,3610	✓
X7	0,381	0,3610	✓
X8	0,371	0,3610	✓
X9	0,533	0,3610	✓
X10	0,637	0,3610	✓
X11	0,626	0,3610	✓
X12	0,724	0,3610	✓

Tabel 1.5 Hasil Uji Validasi Variabel Y

No Item	Skor Total	R Label	Valid
Y1	0,536	0,3610	✓
Y2	0,762	0,3610	✓
Y3	0,418	0,3610	✓
Y4	0,612	0,3610	✓
Y5	0,637	0,3610	✓
Y6	0,699	0,3610	✓
Y7	0,572	0,3610	✓
Y8	0,641	0,3610	✓
Y9	0,447	0,3610	✓
Y10	0,669	0,3610	✓
Y11	0,699	0,3610	✓
Y12	0,762	0,3610	✓

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.738	13

Menurut hasil uji reliabilitas, nilai Cronbach Alpha pada variabel X (Penggunaan Gadget) sebesar 0.738 untuk 13 data dari 13 item. Hasil perhitungan diperoleh $0.738 > 0.6$ yang mana apabila Cronbach Alpha > 0.6 data bisa dibilang reliabel. Sedangkan jika Cronbach Alpha < 0.6 maka data yang sudah tertera tidak bisa dikatakan reliabel. Nilai ini membuktikan jika indikator yang digunakan untuk mengukur kedua variabel ini

mempunyai tingkat reliabilitas yang cukup baik. Dengan demikian, angket yang dimanfaatkan pada penelitian ini konsisten dan bisa diandalkan untuk mengukur penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 8 UPT SMPN 29 Gresik.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.752	13

Hasil yang sama diperoleh pada reabilitas dalam variabel Y (Motivasi Belajar). Berdasarkan data yang diperoleh dapat dihasilkan jika $0.752 > 0.6$ yang mana jika Cronbach Alpha > 0.6 maka data bisa dibilang reliabel. Dan sebaliknya, jika Cronbach Alpha < 0.6 data tersebut bisa dibilang tidak reliabel.

c) Uji Normalitas

Setelah melakukan uji validitas dan reabilitas selanjutnya adalah uji normalitas. Uji normalitas adalah sebuah teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Tujuannya adalah untuk memastikan jikasannya data yang dianalisis memenuhi syarat-syarat normalitas. Jika data tidak normal, maka hasil analisis menjadi tidak akurat.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.06737717
Most Extreme Differences	Absolute	.121
	Positive	.121
	Negative	-.110
Test Statistic		.121
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Nilai Asymp.Sig.(2-tailed) merupakan 0.200 yang dapat dilihat dari hasil uji Normalitas menggunakan Uji Kolmogrov-Smirnov. Nilai ini lebih besar daripada 0.05, yang memberibpetunjuk jika data residual terdistribusi normal. Mangkanya, data variabel X (Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Motivasi Belajar) dalam penelitian ini memenuhi hipotesis normalitas. Hasil ini memperkuat validitas penggunaan metode statistik parametrik untuk menguji hubungan diantara cara kedua variabel tersebut, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan keyakinan jika data tidak menyimpag dan terdistribusi normal, sehingga variabel dapat digunakan untuk melanjutkan analisis hubungan diantara cara keduanya.

d) Uji Homogenitas

Langkah terakhir dalam uji prasyarat adalah uji homogenitas. Tujuan utama uji homogenitas merupakan agar memberi penentuan apakah -kelompok mempunyai variable yang sesuai ataupun beda. Uji ini dibuat pada syarat ketika menganalisis independent sample test maupun Anova.

Test of Homogeneity of Variances
 Total Motivasi Belajar Bahasa Indonesia

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.625	8	17	.190

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene yang ditunjukkan pada gambar diperoleh nilai signifikansi sebanyak 0,190. Dikarenakan nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 maka didapatkan kesimpulan jika variabel X (pemakaian gadget) dan variabel Y (motivasi belajar) adalah homogen. Mngkanya, tidak adanya pembeda varian data yang signifikan antar kelompok. Hasil ini membuktikan jika asumsi homogenitas varians terpenuhi. Artinya hubungan kedua variabel tersebut bisa diberikan analisis lebih lanjut agar memakai teknik analisis statistik parametrik.

D. Uji T (T-test)

Didasarkan analisis data yang didapatkan dari pengisian kuesioner mengenai dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia, didapatkan kesimpulan jika data tersebut sudah mampu untuk menganalisis hubungan diantara cara kedua variabel tersebut. Data ini selanjutnya akan digunakan untuk menentukan apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia di kalangan siswa. Dengan demikian peneliti menggunakan uji t (parsial) agar mengetahui pengaruh dari kedua variabel tersebut. Setelah kedua variabel telah diuji prasyarat, maka dapat disimpulkan jika hasil hipotesis yang dihitung dengan rumus uji t (parsial) memerlukan dukungan IBM SPSS Versi 22.00 didapatkan hasil sig. sejumlah 0.001 (penggunaan gadget pafa motivasi belajar bahasa Indonesia).

Berdasar dengan standar perhitungan statistika disimpulkan jika nilai probabilitas (Sig) harus lebih kecil dari 0.05 ($sig < 0.05$) sehingga bisa dibilang jika H_0 ditolak serta H_a diterima yang artinya adanya pengaruh diantara cara variabel X dan variabel Y (penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia). Namun peneliti juga akan memperhatikan nilai t hitung dan t tabel dari data yang ada, yang mana $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ adanya pengaruh diantara cara kedua variabel.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17,816	7,764		2,295	,029
	Total Penggunaan Gadget	,614	,171	,561	3,589	,001

a. Dependent Variable: Total Motivasi Belajar Bahasa Indonesia

Sesuai dengan hasil tersebut dapat dikatakan jika nilai sig. sebanyak 0.001 serta nilai t hitung 3.589. Dengan standar perhitungan statistika, sehingga bisa dihasilkan ketika $0.001 < 0.05$, H_0 akan ditolak serta H_a akan diterima yang berarti memiliki pengaruh diantara cara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik. Berdasarkan hasil diatas juga bisa dibilang jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($3.589 > 2.051$). Sehingga perolehan hasil ini dapat disimpulkan jika uji t (parsial) membuktikan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia sisw kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan terhadap kehidupan peserta didik, termasuk dalam proses belajar. Gadget punya perananan yang penting pada hidup setiap, terutama bagi para pelajar yang sering memanfaatkan gadget untuk mencari informasi dan

berkomunikasi. Namun penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan semangat belajar. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengeksplorasi apakah ada dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di UPT SMPN 29 Gresik. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif diterapkan oleh peneliti. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas VIII di UPT SMPN 29 Gresik. Data diperoleh melalui pengisian kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat penggunaan gadget serta motivasi belajar Bahasa Indonesia para siswa.

Perolehan analisis menandakan jika adanya pengaruh yang signifikan diantara cara penggunaan gadget dan motivasi belajar Bahasa Indonesia yang dibuktikan menggunakan uji t (parsial) dengan nilai sig < 0.05 dan nilai t hitung > t tabel. Namun sebelum mengaplikasikan pada uji t (parsial) hasil pengumpulan data harus melewati uji prasyarat terlebih dahulu supaya dapat diyakinkan ke validannya. Siswa yang menggunakan gadget secara positif cenderung mempunyai motivasi belajar yang lebih tinggi. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga berpotensi menurunkan motivasi belajar. Peneliti mengharapkan jika penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merumuskan strategi pendidikan yang mengintegrasikan penggunaan gadget dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Andriani, R. B. sebagai, & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. 4(2), 163–173.
- Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'Adah Pujon Kabupaten Malang. *Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 45–47.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Syahroni, M. I. (20022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 45–50.
- Wachid, S. N., & Sulistyowati, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Fourth Conference on Research and Community Services STKIP PGRI Jombang, September*, 303–310.
- Widianto, W., Santoso, D., & Widodo, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 2(4), 1–14.