

Jurnal Ilmiah Kebidanan & Kespro	Vol. 2 No. 2	Edition: November 2019 – April 2020
	<a href="http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPK2R">http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPK2R</a>	
Received: 08 Maret 2020	Revised: 10 April 2020	Accepted: 20 April 2020

## **HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 SIABU KECAMATAN SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL**

**Tedty Rohaya Tinambunan**

Institut Kesehatan DELI HUSADA Deli Tua  
e-mail: [tedtyrohayatinambunan15@gmail.com](mailto:tedtyrohayatinambunan15@gmail.com)

### **Abstract**

*Excessive use of gadgets can make addiction so busy with himself not concerned with the surrounding environment can even affect his learning motivation. Based on data taken by DetikINET in 2014 showed that around 47 million Indonesians were active smartphone users or around 14% of all mobile phone users. Gadgets users in terms of age, early childhood and adolescents occupy a fairly high place, namely 79.9%. The research method used in this study is an analytical survey with a cross sectional approach. The sample in this study was 81 students, the research instruments used in this study were questionnaire / questionnaire and documentation. This research was conducted at 1 Siabu State Middle School, Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal from December 2018 to May 2019. The results of this study can be show that 79% of students use a gadget with a high category and 79% of students have less learning motivation. Based on the results of the study, it was found that there was a relationship between the use of gadgets and students' motivation in the 1 st of SMP Siabu. It can be seen from the significance value of the correlation 0.003 ( $p < 0.05$ ). It is recommended that students can be monitored and directed not to use gadgets excessively both at home and at school.*

**Keywords:** *gadget, addicted, teenager*

### **PENDAHULUAN**

Di zaman yang serba digital pada saat ini, perangkat elektronik sudah menjadi kebutuhan utama pada setiap masyarakat dan diberbagai bidang. Adanya gadget yang hadir ditengah-tengah kehidupan masyarakat, menjadi hal biasa dalam beraktivitas sehari-hari. Dengan adanya kejadian tersebut, terkait dengan keberadaan gadget dilingkungan siswa-siswi menjadi perhatian apakah dapat memberi dampak positif atau negatif bagi motivasi belajar siswa-siswi disekolah. Orang tua wajib untuk memberi perhatian dan pengawasan yang serius

terhadap putra putri mereka dalam penggunaan gadget dalam rumah maupun di luar rumah. Selain itu para orang tua juga harus bijak mengawasi penggunaan gadget putra putri mereka dalam dan luar rumah.

Menurut Manumpil (2015) handphone, laptop, camera, dan tablet merupakan alat komunikasi elektronik hasil teknologi canggih pada masa sekarang. Gadget merupakan hasil dari pesat kemajuan teknologi. Jenis gadget yang dapat digunakan untuk aplikasi yang hebat dan canggih adalah smartphone, i-phone dan blackberry. Kebanyakan dalam gadget tersebut

sudah mempunyai aplikasi media sosial yang canggih dan kebanyakan siswa menyalahgunakan aplikasi tersebut dan berakibat negatif terhadap nilai akademik mereka. Menurut Widiawati dan Sugiman (2014) mengungkapkan bahwa gadget itu terbentuk dengan dilengkapi aplikasi yang dapat menyajikan berbagai berita, jejaring social, hobi dan hiburan.

Menurut Xu, et.al (2011) penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat kecanduan sehingga sibuk dengan dirinya sendiri tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya bahkan dapat mempengaruhi motivasi belajarnya. Perilaku remaja yang beresiko diantaranya penyalahgunaan alkohol, depresi, bunuh diri, perilaku seksual dan kecanduan internet.

Menurut Lim, et.al (2015) salah satu masalah kesehatan mental yang terbaru adalah kecanduan internet yang tanda dan gejalanya sama dengan jenis kecanduan yang lain. Dari penelitian didapatkan siswa untuk mendapatkan dorongan belajar dengan serius dipengaruhi oleh dorongan dari diri siswa itu sendiri yang datang dari dalam diri sendiri yaitu motivasi yang baik dari siswa tersebut. Motivasi akan menurun jika ada faktor luar yang kuat akan mempengaruhinya.

Menurut Winkel (2013) motivasi adalah mekanisme Koping yang positif dalam diri seseorang sehingga menimbulkan suatu aktivitas, dan menjamin terjadinya suatu kegiatan tersebut dalam memberikan arah pada kegiatan demi mencapai suatu tujuan. Widiana (2013) mengungkapkan bahwa motivasi adalah dasar untuk membentuk perilaku. Suatu perilaku memerlukan regulasi dari diri individu tersebut, supaya individu tersebut dapat menunjukkan tindakan yang baik dari sudut pandang yang beragama. Ada individu yang memiliki kontrol diri yang rendah dan kontrol diri yang tinggi.

Tujuan dari penelitian ini dapat diambil untuk Mengetahui Hubungan Penggunaan gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan cross sectional yaitu jenis penelitian mengobservasi fenomena pada satu titik waktu tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal tahun 2019.

Penelitian ini dilaksanakan di Smp Negeri 1 Siabu yang beralamat di Jl. Imam Bonjol No. 18 Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal, Sumatera Utara. Waktu dilakukannya Penelitian ini yaitu pada bulan Desember 2018 sampai dengan Mei 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berada di SMP Negeri 1 Siabu pada tahun 2019 dengan jumlah siswa sebanyak 421 siswa. Berdasarkan rumus di atas diperoleh jumlah sampel untuk penelitian ini adalah 81 responden.

Berdasarkan jumlah Populasi di atas maka random sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang cocok digunakan dalam penelitian ini. Menurut Notoatmodjo (2016), random sampling adalah pengambilan sampel secara acak. Teknik pengambilan random sampling digunakan apabila anggota populasi bersifat Homogen. Teknik random sampling yang digunakan adalah dengan teknik pengambilan sampel secara acak Sistematis (systematic random sampling) yaitu sistematis jumlah anggota populasi dibagi dengan jumlah sampel yang diinginkan, maka akan menghasilkan interval sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penggunaan gadget diperoleh lembar kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari 2 alternatif jawaban. Dengan demikian hasil penelitian dan pengolahan data pada penelitian ini, mengenai penggunaan gadget di SMP Negeri 1 Siabu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Penggunaan Gadget di SMP Negeri 1 Siabu Tahun 2019

Penggunaan Gadget	F	%
Rendah	10	12,3
Sedang	7	8,6
Tinggi	64	79
<b>Total</b>	<b>81</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data univariat untuk kategori penggunaan gadget mayoritas adalah tinggi sebanyak 64 siswa atau sekitar 79% dan minoritas adalah sedang sebanyak 7 siswa atau sekitar 8,6%. Data motivasi belajar siswa diperoleh dari lembar kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan dengan menggunakan skala *Guttman* yang terdiri dari 2 jawaban.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data mengenai motivasi belajar pada siswa yang menggunakan gadget di SMP Negeri 1 Siabu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.** Tingkat Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu Tahun 2019

Motivasi Belajar	F	%
Kurang	64	79
Baik	17	21
<b>Total</b>	<b>81</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data univariat untuk kategori motivasi belajar siswa mayoritas adalah kurang sebanyak 64 siswa atau sekitar 79%, dan minoritas

adalah baik sebanyak 17 atau sekitar 21%.

**Tabel 3.** Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu Tahun 2019

Penggunaan Gadget	Motivasi		Total	P-value
	Kurang	Baik		
<b>Rendah</b>	8	2	10	0,003
<b>Sedang</b>	2	5	7	
<b>Tinggi</b>	54	10	64	
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>17</b>	<b>81</b>	

Berdasarkan analisis bivariat dari hasil tabel di atas didapat hasil 81 responden untuk penggunaan gadget yang rendah dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 8 siswa atau sekitar 9,9%, penggunaan gadget yang rendah dengan kategori motivasi belajar baik sebanyak 2 siswa atau sekitar 2,5%, penggunaan gadget yang sedang dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 2 siswa atau sekitar 2,5%, penggunaan gadget yang sedang dengan kategori motivasi belajar baik sebanyak 5 siswa atau sekitar 6,2%, penggunaan gadget yang tinggi dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 54 siswa atau sekitar 66,7%, penggunaan gadget yang tinggi dengan kategori baik sebanyak 10 siswa atau sekitar 12,3%.

Berdasarkan uji statistik *Chi-square* didapatkan nilai *P* value ( $0,003 < \alpha = 0,05$ ) yang artinya  $H_0 =$  ditolak,  $H_a =$  diterima yang bermakna terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal Tahun 2019.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa siswa yang menggunakan gadget dengan kategori tinggi berjumlah 64 orang atau sekitar 79%, siswa yang menggunakan gadget

dengan kategori sedang berjumlah 7 orang atau sekitar 8,6% dan siswa yang menggunakan gadget dengan kategori rendah berjumlah 10 orang atau sekitar 12,3%.

Berdasarkan hal ini beberapa besar siswa di SMP Negeri 1 Siabu menggunakan gadget dengan kategori tinggi. Menurut penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Rozalia (2017) menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa dapat menurun. Hal tersebut di duung oleh hasil penelitian Aryati, dll (2017) menyatakan jika pola pemanfaatan gadget/smartphone tidak dalam pembelajaran, maka hal tersebut berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang justru akan menurunkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri se- Kecamatan Banguntapan Bantul.

Hal ini diperkuat juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widadi (2018) mengenai Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Penggunaan Smartphone di SMP Negeri 4 Garut diperoleh hasil setengah dari siswa (50,6%) di SMP Negeri 4 Garut memiliki motivasi belajar yang cukup dan setengah dari siswa di SMP Negeri 4 Garut Jarang menggunakan smartphone. Dari hasil penelitian diperoleh hasil motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu dengan kategori kurang sebanyak 64 siswa atau sekitar 79% dan kategori baik sebanyak 17 siswa atau sekitar 21%.

Berdasarkan hasil penelitian di ketahui bahwa hampir seluruh siswa (79%) di SMP Negeri 1 Siabu memiliki motivasi belajar yang kurang. Motivasi merupakan dorongan yang datang dari diri sendiri, motivasi dapat membentuk langkah seseorang untuk bertindak.

Demikian pula untuk dalam belajar, bila motivasi kurang maka pelajar cenderung malas untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting sekali dimiliki oleh siswa, karena dengan adanya motivasi intrinsik dalam diri siswa dan siswa, ketika mengikuti proses belajar mengajar maka hasil belajarnya akan lebih optimal. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil terdapat hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar bsiswa di SMP Negeri 1 Siabu. Hal ini terbukti dengan hasil Chi-Square yang diperoleh yaitu nilai p value sebesar 0,003.

Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di peroleh hasil penggunaan gadget yang rendah dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 8 siswa atau sekitar 9,9%, penggunaan gadget yang rendah dengan kategori baik sebanyak 2 siswa atau sekitar 2,5%, penggunaan gadget yang sedang dengan kategori kurang sebanyak 2 siswa atau sekitar 2,5%, penggunaan gadget yang sedang dengan kategori baik sebanyak 5 siswa atau sekitar 6,2%, penggunaan gadget yang tinggi dengan kategori kurang sebanyak 54 siswa atau sekitar 66,7% dan penggunaan gadget yang tinggi dengan kategori baik sebanyak 10 siswa atau sekitar 12,3%.

Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka akan semakin rendah pula motivasi belajar seseorang dan semakin rendah pula prestasi belajarnya. Hal ini juga didukung oleh penelitian Rozalia (2017) mengenai Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi

Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, menyatakan jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi dapat menurun.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah hasil pembahasan mengenai Hubungan Penggunaan Gadget dengan motivasi belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu diperoleh, maka terdapat beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Di SMP Negeri 1 Siabu siswanya tergolong kategori penggunaan gadget dengan kategori tinggi yaitu 79%.
2. Siswa di SMP Negeri 1 Siabu memiliki motivasi belajar kurang yaitu sebesar 79%.
3. Terdapat hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Hal tersebut terlihat dari nilai signifikansi korelasi 0,003 ( $p < 0,05$ ) maka  $H_0$  di tolak dan hipotesis menunjukkan adanya hubungan antara dua variabel.

### Saran

1. Bagi Siswa, hendaknya mencari buku penunjang pembelajaran untuk menambah ilmu pengetahuan, siswa juga seharusnya mengulang kembali materi yang telah di ajarkan di sekolah agar lebih paham dan mendalami materi yang di sampaikan oleh guru. Siswa perlu membaca materi yang belum di ajarkan di sekolah supaya saat guru sedang menjelaskan siswa sudah memahami sedikit materi pelajaran. Siswa sebaiknya dapat mengontrol dalam penggunaan gadget.
2. Bagi Institusi Pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan ilmu pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget terhadap

motivasi belajar. Sehingga sekolah bisa mengawasi penggunaan gadget dalam lingkungan sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini hanya meneliti satu faktor dampak dari penggunaan gadget yaitu motivasi belajar. Sedangkan masih banyak lagi sisa dari dampak dari penggunaan gadget yang tidak di teliti. Oleh karena itu perlu adanya penelitian yang meneliti dampak dari penggunaan gadget.

### DAFTAR PUSTAKA

- APJII, 2015. *Indonesia Internet Users, Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Dari <http://www.apjii.or.id/v2/read/page/halamandata/9/statistik.html>
- Christiany Juditha, *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*. Jurnal Penelitian IPTEK-KOM, 2011.
- Christiany Juditha, *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja do Kota Makassar*. Jurnal Penelitian IPTEK-KOM, 2011.
- Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency., *Bila si Kecil Bermain Gadget.*, dalam e-book, 2018.
- Hanna Ayu Aryati, dkk, *Hubungan Antara Pola Pemanfaatan SmartPhone Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri SE- Kecamatan Banguntapan Bantal*. Jurnal Kependidikan, 2017.
- Kartika Mariskhana, *Dampak Media Sosial (facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar*. Jurnal Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika, 2018.
- Kartono, Kartini, *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan*. Bandung: Mandar Maju 2012.

- Manumpil, dkk, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. ejournal Keperawatan volume 3 nomor 2 April 2015, 2012.
- Mariskhana, K. *Laporan Akhir Penelitian Judul Dampak Media Sosial dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar, Tangerang*. 2018.
- Maya Ferdiana Rozalia, *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD, 2017.
- Nielsen, The Digitas Media and Habits Attitudes Of South East Asian Consumers. Tersedia dalam [http://www.scribd.com/doc/71370794/The - digital - media - and- habits - attitudes - of - South East pdf](http://www.scribd.com/doc/71370794/The-digital-media-and-habits-attitudes-of-South-East-pdf), 2011.
- Nugraha, f, *Pasar Smartphone di Indonesia*. Teknojurnal.com, 2011.
- Potter & Perry, *Fundamental of Nursing: Fundamental Keperawatan*: Jakarta, 2009.
- Riwidkdo, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar - Mengajar*. Ed. 1,-18,- Jakarta : Rajawali Pers, 2011.
- Sinta Ayu Bhakti Pertiwi., Eni Hidayati, *Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja di SMP Muhammadiyah 1 Semarang Kecamatan Candisari Kota Semarang*. Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendekia Utama Kudus, 2018.
- Soekidjo Notoatmodjo., *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta 2016.
- Sri Yekti Widadi., Ine Ajeng Pramudita, *Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone di SMP Negeri 4 Garut*. Jurnal Keperawatan Silampari, 2018.
- Widiana, A. A. dan Nugraheni, H, *Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis dengan Kemandirian pada Remaja*. Jurnal Psikohumanika Vol. I No. 1, 2013.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur. E-Journal Keperawatan, 2014.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. ejournal Keperawatan, 2014.
- Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta: Media Abadi, 2013.
- Yusra, Y, *Ericsson: Penggunaan Smartphone di Indonesia*, 2017.