

## **PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh  
SITI ASIAH  
165060019

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Latar belakang masalah didasari pada pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi saat ini melalui pembelajaran daring atau *online*, pembelajaran dilakukan melalui grup *whatsapp*, *google classroom*, *google form*, dan *zoom*. Hal ini membuat penulis meneliti lebih lanjut untuk menguji bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V yang ada di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket atau kuesioner yang disebarakan kepada seluruh peserta didik di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung dengan pengambilan sampel sebanyak 247 responden. Metode statistik yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi, yaitu  $0,001 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget (handphone)* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan persamaan nilai koefisien regresi X sebesar 0,264 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan *gadget*, maka nilai motivasi belajar bertambah sebesar 0,264. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,41 atau 4,1%, hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* (X) memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik (Y). sebesar 4,1% dan 95,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel penggunaan *gadget*.

**Kata Kunci :** *Gadget*, Motivasi Belajar Peserta Didik