

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman merupakan sebuah istilah yang mengacu pada periode tertentu dalam perjalanan kehidupan manusia yang ditandai oleh karakteristik budaya, teknologi, atau sosial tertentu. Dalam konteks sejarah, setiap zaman membawa perubahan besar yang memengaruhi cara manusia berpikir, berkomunikasi, dan bertindak. Saat ini, dunia berada dalam era digital, di mana teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia.¹ Era digital ditandai dengan mudahnya akses terhadap informasi, perkembangan internet, dan kemunculan perangkat teknologi canggih seperti *gadget*, yang telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan.²

Era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran *gadget*, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop, telah menjadi bagian integral dari aktivitas sehari-hari.³ *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses informasi, berinteraksi sosial, hingga mendukung proses belajar

¹ Muhammad Nurwahid, Mutiara Sari Dewi, Adi Sudrajat. Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Motivasi Belajar PAI di SMAN 1 Kota Malang, Jurnal Pendidikan Islam, Volume 9 nomor 5 Tahun 2024.

² Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa. El Midad: Jurnal Jurusan PGMI, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>

³ *Ibid.*

mengajar. Di kalangan mahasiswa, khususnya, *gadget* menjadi alat yang sangat diandalkan untuk mencari referensi, mengikuti perkuliahan daring, hingga menyelesaikan tugas akademik. Namun, intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi tidak selalu membawa dampak positif. Penggunaan *gadget* secara berlebihan sering kali menyebabkan gangguan pada pola belajar, penurunan konsentrasi, dan motivasi belajar yang rendah, yang akhirnya dapat memengaruhi prestasi akademik.⁴

Penggunaan *gadget* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan mahasiswa di era digital. Sebagai alat komunikasi, sumber informasi, dan media pembelajaran, *gadget* memainkan peran penting dalam mendukung aktivitas akademik. Namun, intensitas penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat membawa dampak negatif, terutama pada mahasiswa baru yang sedang beradaptasi dengan kehidupan akademik di perguruan tinggi. Mahasiswa baru menghadapi berbagai tantangan, mulai dari penyesuaian terhadap lingkungan pendidikan tinggi hingga pengelolaan waktu yang efektif. Sebagai generasi digital *native*, mereka cenderung memiliki ketergantungan tinggi terhadap *gadget*, baik untuk keperluan akademik seperti mencari referensi dan mengakses *e-learning*, maupun untuk kebutuhan pribadi seperti bermain media sosial atau hiburan lainnya.⁵

Penggunaan *gadget* yang intens dapat memberikan dampak positif bila digunakan secara produktif, seperti meningkatkan efisiensi belajar atau

⁴ Chandra Anugrah Putra, Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2020

⁵ Hidayatika, N. K. dan Mustafa, T. (2020) 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah Fkip Fisika Angkatan 2016', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 5(4), pp. 26–31

memfasilitasi komunikasi akademik. Namun, bila penggunaannya berlebihan atau tidak terarah, dapat mengurangi fokus, mengganggu manajemen waktu, bahkan menurunkan motivasi belajar. Akibatnya, hal ini berpotensi memengaruhi prestasi akademik mahasiswa.⁶

Mahasiswa di era sekarang, yang sering dikenal sebagai generasi digital *native*, adalah individu yang sedang menempuh pendidikan tinggi di perguruan tinggi atau universitas dan hidup dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan digitalisasi.⁷ Mereka tumbuh bersamaan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga sangat akrab dengan perangkat digital seperti *smartphone*, laptop, tablet, dan akses internet. Dengan akses luas ke informasi melalui internet, mahasiswa masa kini terhubung secara global, aktif di media sosial, dan sering memanfaatkan platform digital untuk belajar dan berkomunikasi.

Karakteristik utama mahasiswa era sekarang mencakup kemampuan multitasking dan keakraban dengan teknologi, yang memungkinkan mereka menjalankan berbagai aktivitas sekaligus, seperti belajar, bekerja, dan bersosialisasi. Mereka lebih berorientasi pada pengalaman dan inovasi, serta cenderung memilih metode pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi dibandingkan metode konvensional. Selain itu, mahasiswa di era ini memiliki pola pikir yang kritis, beradaptasi cepat dengan perubahan, dan mampu menyaring informasi secara selektif.⁸

⁶ *Ibid*

⁷ *Ibid*

⁸ Merly Erlina, Erdina Indrawati, Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Intensitas Menggunakan *Gadget* Dan Minat Baca Non E-Book, Jurnal Pendidikan Volume 7 Nomor 2 Tahun 2022.

Namun, di balik kelebihan ini, mereka juga menghadapi tantangan, terutama dalam pengelolaan waktu dan fokus. Distraksi dari penggunaan *gadget*, media sosial, dan aplikasi hiburan sering kali menghambat produktivitas mereka.⁹ Oleh karena itu, mahasiswa era sekarang diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung pengembangan diri, baik dalam bidang akademik, sosial, maupun profesional. Dengan potensi besar yang mereka miliki, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima ilmu tetapi juga sebagai agen perubahan yang mampu menciptakan inovasi dan memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat.

Mahasiswa merupakan bagian dari generasi digital yang tumbuh di tengah perkembangan pesat teknologi informasi. Sebagai mahasiswa di era digital, mereka sangat akrab dengan penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, laptop, dan tablet, yang menjadi bagian penting dari kehidupan akademik dan sosial mereka. Teknologi ini tidak hanya mendukung aktivitas pembelajaran, seperti mencari referensi, mengakses materi perkuliahan, atau berpartisipasi dalam forum daring, tetapi juga digunakan untuk kebutuhan pribadi, seperti hiburan dan interaksi melalui media sosial.¹⁰

Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, dari pemanfaatan media elektronik yang bijak ada juga faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah motivasi belajar. Istilah motivasi belajar terdiri dari dua elemen, yaitu "motivasi" dan "belajar." Seperti yang di kutip oleh Mumuh Abdul Gani Menurut Sardiman, motivasi berasal dari kata "motif," yang mengacu pada

⁹ Muhammad Askuri Nur Rochman, Muhammad Sabandi, Dini Octoria, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Dimediasi Motivasi, Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)E-Issn: 2720-9660 Vol. 11 No. 3 (2023)

¹⁰ Nor Hasan, Noorlailie Soewarno, Isnalita, Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Proses Pembelajaran Dan Prestasi Akademik Mahasiswa, Jurnal Kajian Akuntansi, Vol 3, (1), 2019, 68-77.

dorongan atau usaha yang mendorong seseorang untuk bertindak. Sementara itu, Uno mengartikan motivasi sebagai dorongan mendasar yang memotivasi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas.¹¹ Berdasarkan kedua pandangan tersebut, motivasi dapat disimpulkan sebagai kekuatan pendorong yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan atau melakukan sesuatu yang diinginkannya. Dalam konteks pembelajaran, motivasi belajar berarti dorongan atau usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan kualitas belajarnya, yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi tanpa motivasi.

Mahasiswa baru sering kali menghadapi berbagai adaptasi dalam lingkungan kampus, termasuk dalam hal pembelajaran dan manajemen waktu. Motivasi belajar menjadi faktor kunci yang dapat memengaruhi keberhasilan akademik mereka.¹² Ketika mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih proaktif dalam mencari informasi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Namun, jika penggunaan *gadget* tidak dikelola dengan baik, hal ini dapat mengganggu motivasi belajar dan fokus mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar mahasiswa.

Selain itu, prestasi akademik adalah indikator utama dari keberhasilan seorang mahasiswa dalam menempuh pendidikan. Prestasi ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual, tetapi juga oleh faktor-faktor

¹¹ Umuh Abdul Gani, Pengaruh Disiplin Diri Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akademi Maritim Cirebon, Jurnal Ilmiah Indonesia, Vol, 3 No 2 Februari 2018.

¹² Efendi Bahrudi, Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar, AMIK-STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, 2019.

eksternal, seperti lingkungan belajar dan penggunaan teknologi.¹³ Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan distraksi dan penurunan konsentrasi, yang pada gilirannya berdampak negatif pada prestasi akademik. Di sisi lain, jika digunakan secara bijaksana, *gadget* dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran dan meningkatkan kinerja akademik.

Hal ini sesuai dengan fenomena yang ditemukan, didapat dari hasil wawancara sementara dengan beberapa mahasiswa baru di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Prodi Psikologi Islam di IAIN Kediri.¹⁴ Kesimpulan yang dapat digambarkan sebagai berikut. Bahwasannya mahasiswa memanfaatkan *gadget*, seperti *smartphone* dan laptop, sebagai alat untuk mencari referensi tambahan dalam mengerjakan tugas kuliah. Meskipun demikian, penggunaan *gadget* juga menimbulkan hambatan, seperti seringnya terdistraksi saat belajar, terutama karena kebiasaannya bermain game online yang berlebihan. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengontrol penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu proses belajar. Motivasi belajar mahasiswa didorong oleh keinginan untuk meraih IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) yang bagus, sesuai dengan harapan orangtuanya, yang mendorongnya untuk lebih rajin dan fokus dalam belajar. mahasiswa menyadari pentingnya mengelola penggunaan *gadget* dengan lebih bijak dan mengalihkan perhatian dari hal-hal yang tidak produktif agar dapat lebih mendukung pencapaian tujuan akademiknya. Dengan demikian, meskipun *gadget* memberikan kemudahan dalam proses belajar, mahasiswa

¹³ Mohamad Afandi, Djunaidi, Putri Khoirin Nashiroh, Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang, Jurnal Pendidikan, Vol. 8, No. 1, Januari 2020.

¹⁴ Wawancara dengan AF, CH, NR, mahasiswa baru prodi psikologi islam fakultas ushuluddin IAIN Kediri, 11 November 2024.

perlu meningkatkan pengendalian diri agar penggunaan *gadget* tetap mendukung pembelajaran dan tidak mengganggu fokus belajar.

Dari hasil wawancara sementara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun *gadget* memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar, tetapi penggunaannya juga harus tetap di kontrol dengan bijaksana. Mahasiswa baru cenderung mengalami tantangan dalam mengelola waktu dan menghindari distraksi yang ditimbulkan oleh *gadget*. Di sisilain sebagian besar mahasiswa juga menyadari bahwa jika penggunaan *gadget* dilakukan secara bijaksana dan terencana, hal tersebut bisa mendukung prestasi akademik mereka. Namun, jika tidak dikelola dengan baik, penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif pada motivasi belajar dan konsentrasi, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas belajar dan prestasi akademik mereka.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Octavianus dan Weismann (2019) di Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar menunjukkan bahwa penggunaan ponsel pintar memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Penelitian mereka menemukan korelasi positif antara frekuensi penggunaan ponsel pintar dengan tingkat prestasi mahasiswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa cara mengukur prestasi belajar dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian lain. Jika penelitian sebelumnya menggunakan skala penilaian (sangat baik, baik, cukup, kurang), penelitian saat ini menggunakan sistem nilai yang lebih umum (A, B, C, D). Meskipun demikian, kedua penelitian ini sejalan dalam menunjukkan bahwa penggunaan ponsel

pintar dapat menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan akademik mahasiswa.¹⁵

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Limbong, mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar mahasiswa di Akademi Keperawatan Surya Nusantara Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar mahasiswa dengan nilai p-value $0,045 < \alpha = 0,05$ ¹⁶

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mencerminkan prestasi belajar mahasiswa. Peningkatan prestasi belajar dapat didukung oleh berbagai faktor, salah satunya adalah meningkatkan minat membaca dan memanfaatkan sumber informasi yang dapat dengan mudah diakses melalui *gadget*. Seperti yang dikutip pada penelitian Ina Rahawa dan Nurhayati Ningsih, banyak mahasiswa yang justru menggunakan *gadget* lebih banyak untuk hiburan. Faktanya, sekitar 80% waktu penggunaan *gadget* dimanfaatkan untuk media sosial, sementara hanya 20% digunakan untuk mengakses materi pembelajaran.¹⁷ Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi dan media sosial pada *gadget* sering kali menyebabkan penyalahgunaan yang berdampak negatif pada nilai akademik atau prestasi belajar mahasiswa. Tidak sedikit mahasiswa yang lebih memilih bermain *gadget* daripada terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka kehilangan fokus dan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

¹⁵ Octavianus and Weismann, I. T. J. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar', pp. 71–80

¹⁶ Limbong, M. (2020) 'Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Mahasiswa Di Akademi Keperawatan Surya Nusantara Pematangsiantar', *Jurkessutra (jurnal Kesehatan Surya Nusantara)*,1(4), pp. 122–130.

¹⁷ Ina Rahawa, Nurhayati Ningsih, Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Universitas SainsCut Nyak Dhien, Teewan Journal Solutions, Volume 3 Number 3 , Juli 2024.

Dari pemaparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget*, motivasi belajar, dengan prestasi akademik pada mahasiswa baru angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, di IAIN Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pembahasan latar belakang masalah yang dipaparkan, terkait Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri maka rumusan masalah yang dirancang untuk penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi Akademik pada mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri?
2. Bagaimana hubungan antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Akademik pada mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri?
3. Bagaimana hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Prestasi Akademik mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi Akademik pada mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri.
2. Untuk mengetahui hubungan antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Akademik pada mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri.
3. Untuk mengetahui hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Prestasi Akademik mahasiswa angkatan 2023-2024 Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah di IAIN Kediri.

D. Manfaat Penelitian

1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan positif pada perkembangan keilmuan yang mana Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi praktisi, akademis, dan peneliti.

2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi media penambahan wawasan bagi peneliti bagaimana cara mengumpulkan data, mengolah data, menganalisis data, dan menginterpretasikan hasil analisis data dari penelitian yang dilakukan.

2) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi atau sumber referensi bagi mahasiswa di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Prodi Psikologi Islam di IAIN Kediri mengenai hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik.

3) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi atau sumber referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik mahasiswa angkatan 2024 di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Prodi Psikologi Islam di IAIN Kediri.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian terdapat penelitian lain yang akan dijadikan dan digunakan sebagai pedoman dan perbandingan dalam upaya menghindari manipulasi terkait karya ilmiah dan diharapkan akan memperkuat penelitian

yang akan penulis lakukan memang benar belum diteliti daripada orang lain, yakni sebagai berikut :

1. Jurnal penelitian dengan judul Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Ners Tahap Akademik Di Stikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 oleh Imelda Siraid, Junita Lambantobing, dan Murni S.D. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar pada mahasiswa ners tahap akademik di stikes santa elisabeth medan tahun 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah rancangan deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah responden 202 orang dengan menggunakan teknik *simplerandomsampling*. Analisa data dengan uji Chi-square. Hasil penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar pada mahasiswa Ners tahap akademik di STIKes Santa Elisabeth Medan menunjukkan bahwa 68 mahasiswa (33,3%) dan 69 mahasiswa (33,7%) menggunakan *smartphone* 2-3 kali untuk memperbarui status di media sosial, sedangkan 62 mahasiswa (30,7%) menggunakan *smartphone* untuk bermain game kurang dari sekali sebagai hiburan. Selain itu, 42 mahasiswa (20,8%) menggunakan *smartphone* lebih dari 10 menit untuk mendownload video. Penelitian ini juga menemukan bahwa motivasi belajar mahasiswa berada dalam kategori tinggi, dengan 116 mahasiswa (57,1%) menganggap mengerjakan PR sebagai kewajiban, dan 199 mahasiswa (58%) bersungguh-sungguh dalam memahami materi pelajaran, menunjukkan

bahwa motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong perilaku positif dalam belajar.¹⁸ Dengan hasil yang demikian maka penelitian ini dinyatakan diterima. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah intensitas penggunaan *smarthphone* sebagai variabel X. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan 2 variabel dimana motivasi belajar sebagai variabel Y, sedangkan peneliti saat ini menggunakan 3 variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar sebagai variabel X dan prestasi akademik sebagai variabel Y.

2. Jurnal penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal oleh Edty Rohaya Tinambunan. Yang memiliki tujuan penelitian untuk Mengetahui Hubungan Penggunaan *gadget* Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan cross sectional yaitu jenis penelitian mengobservasi fenomena pada satu titik waktu tertentu. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SMP Negeri 1 Siabu memiliki motivasi belajar yang kurang, dengan 79% dari total 81 siswa berada dalam kategori tersebut. Dari analisis bivariat, ditemukan bahwa penggunaan *gadget* yang rendah berhubungan dengan motivasi belajar yang kurang, di mana hanya 9,9% siswa dengan penggunaan *gadget* rendah memiliki motivasi belajar yang baik. Selain

¹⁸ Imelda Siraid, Hubungan Intensitas Penggunaan Smarthphone Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Ners Tahap Akademik Di Stikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021, Jurnal Sahabat Keperawatan, Vol.4 No. 2, Agustus 2022.

itu, terdapat 2,5% siswa dengan penggunaan *gadget* sedang yang juga menunjukkan motivasi belajar baik, sedangkan 79% siswa berada dalam kategori penggunaan *gadget* tinggi. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi korelasi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), yang menolak hipotesis nol dan menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu. Temuan ini menunjukkan bahwasannya Temuaini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki kontribusi yang sangat tinggi dalam mempengaruhi motivasi belajar pada Siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.¹⁹ Dengan hasil yang demikian maka penelitian ini dinyatakan diterima. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *gadget* sebagai variabel X. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan 2 variabel dimana motivasi belajar sebagai variabel Y, sedangkan peneliti saat ini menggunakan 3 variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar sebagai variable X dan prestasi akademik sebagai variabel Y.

3. Jurnal penelitian yang berjudul *Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Universitas Sains Cut Nyak Dhien* oleh Ina Rahawa dan Nurhayati Ningsih. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dari 60 responden, 41 responden (68,3%) memiliki prestasi akademik dengan kategori sangat memuaskan (IPK 3,01-3,50), sementara 4 responden (6,7%) memiliki prestasi akademik dengan kategori pujian

¹⁹ Edty Rohaya Tinambunan, 'Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal', Jurnal Ilmiah Kebidanan Dan Kespro, Vol. 2 No. 2, Maret 2020.

(IPK 3,51-4,00) dan 4 responden (6,7%) dengan kategori kurang memuaskan (IPK $\leq 2,75$). Penelitian menunjukkan bahwa 36 responden (60%) positif dalam menggunakan *gadget* untuk mendukung pembelajaran. Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dan prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien.²⁰ Dengan hasil yang demikian maka penelitian ini diterima. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *gadget* sebagai variabel X dan Prestasi Akademik sebagai variabel Y. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan 2 variabel dimana penggunaan *gadget* sebagai variabel X, sedangkan peneliti saat ini menggunakan 3 variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar sebagai variabel X dan prestasi akademik sebagai variabel Y.

4. Jurnal penelitian yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa oleh Monika Sidabutar, Muhammad Ridho Aidilisyah. Penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa dan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, sementara uji linearitas menunjukkan adanya hubungan linear antara motivasi belajar dan prestasi akademik. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai thitung sebesar 17,837, yang lebih tinggi dari ttabel (2,000) dengan nilai

²⁰ Ina Rahawa, Nurhayati Ningsih, 'Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Universitas Sains Cut Nyak Dhien', Teewan Journal Solutions, Volume 3 Number 3, Juli 2024.

signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berhubungan dengan peningkatan prestasi akademik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *gadget* sebagai variabel X dan Prestasi Akademik sebagai variable Y.²¹ Dengan hasil yang demikian maka penelitian ini diterima. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan 2 variabel dimana penggunaan *gadget* sebagai variabel X, sedangkan peneliti saat ini menggunakan 3 variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget*, motivasi belajar sebagai variable X dan prestasi akademik sebagai variable Y.

5. Jurnal penelitian dengan judul Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan prestasi belajar siswa MTsN 3 Tegal oleh Susi Muryani. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan prestasi belajar siswa di MTs N 3 Tegal. Penelitian ini menggunakan desain deskripsi korelasi dengan pendekatan cross sectional. Sampel dalam penelitian ini adalah 114 siswa yang diambil dengan teknik Simple random. Berdasarkan hasil analisis korelasi Kendall's Tau didapatkan p value = 0,00 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan prestasi belajar siswa MTsN 3 Tegal. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang positif dan bersignifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, secara optimal akan memberikan manfaat yang

²¹ Monika Sidabutar, Muhammad Ridho Aidilisyah, Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa, Jurnal Epistema, Vol. 1 No. 2, Oktober 2020.

positif yaitu untuk menambah wawasan pengetahuan, melakukan referensi mata pelajaran di sekolah dan sumber lainnya yang ada di internet.²² Perbedaan terletak pada jumlah variabel penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu intensitas penggunaan *smartphone* (X) dan prestasi belajar (Y) dan penelitian peneliti terdapat 3 variabel.

6. Jurnal penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Sukoharjo yang di tulis oleh Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, Jumiyanto Widodo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas angket yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Selain itu, penelitian ini ingin memberikan gambaran tentang pengaruh kedua variabel tersebut terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Tingkat motivasi belajar siswa tercatat sebesar 75,57%, sedangkan tingkat penggunaan *gadget* adalah 74,2%. Selain itu, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh positif motivasi belajar terhadap prestasi belajar dapat diterima, dengan nilai thitung

²² Susi Muryani, Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget*, Midwifery and Nursing, Volume 1, Nomor 1, hal. 18-22, 2023

2,360 yang lebih besar dari tabel 1,633.²³ Dengan hasil yang demikian maka penelitian ini diterima . Persamaan dan perbedaan penelitian ini terletak pada variable yang sama yaitu intensitas penggunaan *gadget* (X), dan motivasi belajar (X) dengan hasil belajar (Y). dan perbedaannya terletak pada peneliti terdapat pada responden penelitian dimana peneliti sebelumnya menggunakan responden siswa kelas V SD dan peneliti saat ini menggunakan responden mahasiswa.

7. Jurnal penelitian yang berjudul Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Harapan Pati oleh Sentika Puasanti, Luh Putu Shanti K. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMK Tunas Harapan Pati. Hasil penelitian menunjukkan Hipotesis ditolak karena tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan faktor-faktor yang dijelaskan oleh Woolfolk motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik meliputi kebutuhan, minat/interest, rasa ingin tahu. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi faktor lingkungan seperti kondisi lingkungan belajar dan juga tekanan sosial. Penyebab kemungkinan tidak adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar dikarenakan pengaruh lingkungan sekolah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa bangunan berserakan di lingkungan sekolah. Kondisi inilah yang kemungkinan mempengaruhi tinggi

²³ Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, Jumiyanto Widodo, 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Sukoharjo', Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran, Volume 2, No 4, Agustus 2019

rendahnya motivasi belajar siswa. Dengan hasil yang demikian maka penelitian ini ditolak. Persamaan dan perbedaan penelitian ini terletak pada variable yang sama yaitu intensitas penggunaan *gadget* (X), dan motivasi belajar (Y).²⁴ dan perbedaannya terletak pada jumlah variabel, penelitian ini menggunakan 2 variabel sedangkan penelitian peneliti menggunakan 3 variabel.

8. Jurnal penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas di Mi Miftahul Huda Kapanjen oleh Manzilatul Hasanah, Isna Nurul Inayati. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan korelasional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan 3 variabel, yaitu 2 variabel bebas (intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar) dan 1 variabel terikat (prestasi belajar siswa). Dari analisis regresi linier yang telah diujikan diperoleh nilai t hitung sebesar $(1,425) < t \text{ tabel } 1,664$ dan signifikansi $(0,158) > (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak. Sehingga secara parsial hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI MI Miftahul Huda Mojosari Kapanjen. Dari hasil penelitian ini maka H_0 ditolak karena tidak ada pengaruh positif signifikan antara intensitas

²⁴ Sentika Puasanti, Luh Putu Shanti K, Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Harapan Pati, Jurnal Konferensi Ilmiah Mahasiswa UNISSULA (KIMU), 2019.

penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar.²⁵ Perbedaan pada penelitian ini terletak pada jumlah variabel, penelitian ini menggunakan 2 variabel sedangkan penelitian peneliti menggunakan 3 variabel.

9. Jurnal penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi SMAN 2 Tembilahan oleh Haryati Astuti. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa/siswi SMAN 2 Tembilahan Tahun 2018. Penelitian ini bersifat Diskriptif dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa/siswi kelas XI dan XII, dengan metode pengambilan sampel dilakukan dengan secara proportionate stratified random sampling yaitu sebanyak 117 sampel, dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2018. Hasil penelitian ini yang positif menggunakan gadget mayoritas memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 41 orang (56,2%) dan yang negatif menggunakan gadget mayoritas juga memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 52 orang (71,2%).²⁶ Perbedaan pada penelitian ini terletak pada jumlah variabel, penelitian ini menggunakan 2 variabel sedangkan penelitian peneliti menggunakan 3 variabel.
10. Jurnal penelitian yang berjudul Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah di SD Kartika X-5 Kalideres Jakarta X-5 Kalideres Jakarta Barat oleh Nur Khasanah, Siti Rochmani. Dengan tujuan Untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan

²⁵ Manzilatul Hasanah, Isna Nurul Inayati, Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas di MI Miftahul Huda Kepanjen, *Proceeding Internasional Seminar on Islamic Education and Peace* Volume 2, 2022.

²⁶ Haryati Astuti, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi SMAN 2 Tembilahan, *Jurnal Selodang Mayang*, Vol. 5 No. 3, 2019.

prestasi belajar pada anak usia sekolah, mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah, prestasi belajar pada anak usia sekolah, intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar. Metode untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah, mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah, prestasi belajar pada anak usia sekolah, intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar. Hasil: Dari hasil analisa bivariat dengan menggunakan uji chi square di dapatkan hasil nilai p-value $0,318(\geq 0,05)$ sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SD Kartika X-5. Kesimpulan: Hasil dari responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 115 siswi dan laki-laki sebanyak 39 siswa. Hasil responden penggunaan gadget intensitas tinggi sebanyak 9,7%, intensitas sedang 27,3%, intensitas rendah 63%.²⁷ Perbedaan pada penelitian ini terletak pada jumlah variabel, penelitian ini menggunakan 2 variabel sedangkan penelitian peneliti menggunakan 3 variabel.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diamati melalui proses pengamatan. Definisi ini kemudian dirumuskan menjadi sebuah konsep dalam bentuk pernyataan yang menggambarkan suatu perilaku sehingga memungkinkan untuk diamati dan diuji oleh orang lain. Definisi ini berguna untuk menentukan dan menetapkan

²⁷ Nur Khasanah, Siti Rochmani, Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah di SD Kartika X-5 Kalideres Jakarta X-5 Kalideres Jakarta Barat, Nusantara Hasana Jurnal, Volume 1 No. 10, 2022.

informasi terkait kriteria yang dapat diamati serta didefinisikan secara jelas.²⁸

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1 Intensitas Penggunaan *Gadget*

Merupakan frekuensi dan durasi penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau laptop dalam kegiatan sehari-hari, yang dapat diukur dalam jam per hari dan jenis aktivitas yang dilakukan, seperti belajar, bersosialisasi, atau hiburan. Pengukuran dapat dilakukan melalui kuesioner yang menanyakan waktu yang dihabiskan untuk setiap jenis penggunaan *gadget*.²⁹

2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri maupun faktor luar yang mendorong individu untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini melibatkan berbagai aspek, seperti penetapan tujuan, minat terhadap pembelajaran, serta keinginan untuk meraih keberhasilan akademik. Motivasi belajar dapat dievaluasi melalui skala yang mengidentifikasi berbagai elemen yang memengaruhi semangat belajar mahasiswa, seperti aspirasi untuk sukses, dukungan dari lingkungan sosial, dan keterkaitan materi dengan kebutuhan atau tujuan mereka.³⁰

²⁸ Jonathan Sarwono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif', 2006.

²⁹ Ayu Imasria Wahyuliarmy, Citra Ayu Kumala Sari, Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial, *Journal Of Clinical, Industrial, Social And Educational Psychology*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2021.

³⁰ Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: Mcgraw-Hill Education, Hlm. 169

3 Prestasi Belajar

Merupakan hasil yang dicapai oleh mahasiswa dalam kegiatan akademik, yang biasanya diukur melalui nilai atau IPK (Indeks Prestasi Kumulatif). Prestasi akademik mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran yang diajarkan. Data prestasi akademik dapat diperoleh dari catatan akademik resmi yang dikeluarkan oleh institusi pendidikan.³¹

³¹ Rais Dera Pua Rawi Dkk, Prestasi Akademik Mahasiswa, Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.