

**PERANAN PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 2
BUSUNGBIU**

Oleh:

Desak Made Dwi Widia Astuti, NIM 1917011063

Program Studi: Pendidikan Ekonomi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi hasil belajar siswa dan bagaimana motivasi belajar berperan dalam proses tersebut. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data primer dikumpulkan dari siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Busungbiu, sedangkan data sekunder melibatkan teori dan literatur terkait penggunaan gadget, motivasi belajar, dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Gadget yang digunakan secara bijaksana untuk tujuan pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar, sementara penggunaan yang berlebihan untuk hiburan dapat mengganggu fokus belajar. Motivasi belajar juga terbukti berpengaruh besar terhadap hasil belajar; siswa dengan motivasi yang tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar menunjukkan bahwa keduanya saling mempengaruhi hasil belajar secara bersamaan.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Siswa SMA

ABSTRACT

This research aims to understand how the use of gadgets affects student learning outcomes and how learning motivation plays a role in this process. This research method uses a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews and documentation. Primary data was collected from class Gadgets used wisely for educational purposes can improve learning outcomes, while excessive use for entertainment can disrupt learning focus. Learning motivation has also been proven to have a big influence on learning outcomes; students with high motivation show better learning outcomes. In addition, the relationship between gadget use and learning motivation shows that both influence learning outcomes simultaneously.

Keywords: Gadget Use, Learning Motivation, Learning Results, High School Students