



---

## **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Tirta Kencana Bekasi**

<b><u>INFO PENULIS</u></b>	<b><u>INFO ARTIKEL</u></b>
Amanda Devina Universitas Panca Sakti Bekasi <a href="mailto:Amandadevina903@gmail.com">Amandadevina903@gmail.com</a>  Eka Putri Universitas Panca Sakti Bekasi <a href="mailto:ekaputri.15juni92@gmail.com">ekaputri.15juni92@gmail.com</a>	ISSN: 3046-8507 Vol. 3, No. 1, Maret 2026 <a href="https://almufi.com/index.php/ASH">https://almufi.com/index.php/ASH</a>

© 2026 Almufi All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Devina, A., & Putri, E. (2026). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Tirta Kencana Bekasi. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 3(1), 36-40.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Tirta Kencana Bekasi. Analisis data menggunakan uji t melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $7.402 > 1.678$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,533, yang menggambarkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar berada pada kategori cukup kuat. Selain itu, nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,730 mengindikasikan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 53,3% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya 46,7 % dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, meskipun terdapat faktor-faktor lain yang turut berkontribusi.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Penggunaan Gadget, Akuntansi

### Abstract

This study aims to determine the effect of gadget use on student learning motivation in accounting at SMK Tirta Kencana Bekasi. Data analysis using the t-test through SPSS shows that the calculated t-value is greater than the t-table value ( $7.402 > 1.678$ ) and the significance value is less than  $\alpha = 0.05$ . Thus,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is a significant effect between the use of gadgets and student learning motivation. The correlation analysis results show that the R value is 0.533, which indicates that the relationship between the use of gadgets and learning motivation is in the fairly strong category. In addition, the coefficient of determination ( $R^2$ ) value of 0.730 indicates that gadget use contributes 53.3% to student learning motivation, while the remaining 46.7% is influenced by other factors outside the variables in this study. Thus, this study concludes that gadget use has a significant effect on student learning motivation, even though there are other contributing factors.

**Keywords:** Learning Motivation, Gadget Use, Accountancy

### A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan besar dalam cara manusia memperoleh informasi, berkomunikasi, serta menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, teknologi memberikan peluang baru dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Salah satu inovasi yang paling menonjol di era digital ini adalah penggunaan gadget. Gadget seperti smartphone dan tablet kini sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan pelajar. Kehadiran gadget memberikan berbagai kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta mendukung berbagai aktivitas belajar. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia terus meningkat, dan mayoritas penggunaannya adalah remaja dan pelajar. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital, khususnya gadget, telah menjadi bagian penting dalam kehidupan generasi muda. Kondisi tersebut membuat gadget memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap aktivitas belajar siswa.

Meskipun gadget menawarkan berbagai kemudahan dan akses informasi yang luas, namun pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan media pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar melalui aksesibilitas informasi, interaksi sosial, dan penggunaan aplikasi pendidikan. Melalui gadget, siswa dapat memperoleh berbagai sumber belajar secara cepat dan mudah. Selain itu, berbagai aplikasi pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.

Namun di sisi lain, ada juga penelitian yang menyatakan bahwa gadget dapat mengalihkan perhatian siswa dan menurunkan konsentrasi dalam belajar. Banyak siswa yang menggunakan gadget untuk bermain game, mengakses media sosial, atau aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya fokus siswa terhadap kegiatan belajar. Dalam konteks ini, penting untuk memahami sejauh mana pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa. Pemahaman tersebut diperlukan agar penggunaan gadget dapat diarahkan secara positif dalam mendukung proses pembelajaran.

Melihat fenomena tersebut, penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam konteks pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana gadget mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada bulan September 2025 di SMK Tirta Kencana Bekasi diketahui masih banyak siswa yang bermain gadget pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di lingkungan sekolah masih belum sepenuhnya terkontrol dengan baik. Beberapa siswa mengaku melakukan perilaku tidak disiplin dengan bermain gadget hingga pagi hari yang mengakibatkan mereka datang terlambat atau bahkan tidak mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini tentu

saja dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa serta kedisiplinan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

Selain itu, terdapat juga siswa yang sengaja datang terlambat ke sekolah karena belum menyelesaikan tugas sekolah. Padahal menurut mereka gadget merupakan sebuah aplikasi yang dapat menghibur mereka ketika sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, khususnya tugas yang berjumlah cukup banyak. Tentu saja adanya permasalahan tersebut menjadi motivasi bagi lembaga pendidikan dan peserta didik untuk selalu menekankan kedisiplinan dalam belajar. Pihak sekolah perlu memberikan arahan serta pengawasan terhadap penggunaan gadget agar tidak mengganggu proses pembelajaran siswa.

Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan yang memengaruhi seseorang untuk belajar dan berusaha mencapai tujuan belajar (Samrin et al., 2020). Selain itu, motivasi merupakan salah satu elemen kunci dalam proses belajar yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti karakteristik kepribadian siswa serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu (Biyati Akhu Arumi, 2021). Menurut Ryan dan Deci dalam teori Self-Determination (SDT), motivasi belajar siswa dapat dibagi menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari keinginan siswa untuk belajar karena merasa tertarik pada proses belajar itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar seperti nilai, penghargaan, atau harapan dari orang lain (Ryan & Deci, 2020)..

## **B. Metodologi**

Metode penelitian merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu penelitian. Penentuan metode penelitian dilakukan dengan menggunakan cara ilmiah yang bertujuan untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rumusan masalah asosiatif. Penelitian kuantitatif menurut Suharsimi Arikunto (2014) adalah penelitian yang banyak menggunakan angka mulai dari proses pengumpulan data, penafsiran terhadap data, hingga penyajian hasil penelitiannya.

Rumusan masalah asosiatif menurut Sugiyono (2020) adalah suatu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis regresi sederhana. Analisis regresi sederhana menurut Riduwan dan Sunarto (2015) merupakan suatu proses untuk memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki, sehingga kesalahannya dapat diperkecil.

Kegunaan regresi dalam penelitian menurut Riduwan dan Sunarto (2015) adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (X) yaitu gadget dan variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar. Sedangkan teknik penulisan dalam penelitian ini mengacu pada buku panduan penulisan skripsi dan publikasi karya ilmiah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Bekasi.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013), populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Tirta Kencana Bekasi. Jumlah populasi penelitian kelas X berjumlah 28 siswa, kelas XI berjumlah 8 dan kelas XII berjumlah 14 jadi total keseluruhan populasi 50 siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2017). Karena jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa, maka seluruh populasi tersebut dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 50 siswa.

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian analisis kuantitatif asosiatif dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah awal penelitian mengenai Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi di Smk Tirta Kencana Bekasi.

Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran akuntansi di Smk Tirta Kencana Bekasi. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh thitung sebesar 7.402 ttabel sebesar 1.678 dengan signifikansi sebesar 0,000, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 jadi signifikan, maka hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh R adalah 0,533 . Hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa adalah 53.3% Sedangkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,730. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi penggunaan gadget (X) terhadap motivasi belajar (Y) adalah 53.3% sedangkan sisanya 46,7% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Tirta Kencana Bekasi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, hasil analisis kuantitatif asosiatif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 7,402 lebih besar dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,678 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Tirta Kencana Bekasi dapat diterima.

Kedua, berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS diperoleh nilai R sebesar 0,533 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan atau tingkat pengaruh antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang cukup kuat dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Ketiga, nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar siswa sebesar 53,3%, sedangkan sisanya sebesar 46,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor lain tersebut dapat berupa faktor internal maupun eksternal, seperti minat belajar, lingkungan keluarga, metode pembelajaran yang digunakan guru, lingkungan sekolah, serta pengaruh teman sebaya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki peran yang cukup penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa. Apabila gadget dimanfaatkan secara positif sebagai sarana pembelajaran, maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun sebaliknya, apabila penggunaan gadget tidak dikontrol dengan baik, maka dapat menurunkan fokus dan konsentrasi siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta pemanfaatan gadget secara bijak baik oleh guru maupun siswa agar penggunaan teknologi tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

### E. Referensi

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Pt. Rineka Cipta, Jakarta.
- Biyati Akhu Arumi. (2021). *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Babat Kabupaten Lamongan*. 1-74. <http://etheses.uin-malang.ac.id/33607/%0Ahttp://etheses.uin-malang.ac.id/33607/1/17410011.pdf>
- Kurniawati, N. (2024). Dampak Penggunaan Gaway Berlebihan terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa: Tinjauan Kritis Studi Kualitatif. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2). <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/102>
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar statistika*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions.

<https://doi.org/10.1016/j.Cedpsych.2020.101860>.

Sa'diyah, S. K. (2024). *Dampak gadget terhadap aspek perkembangan anak di Dusun Sumbergong*. 2(8), 653–657.

Samrin, S., Syahrul, S., Kadir, S. F., & Maknun, D. R. L. (2020). Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Shautut Tarbiyah*, 26(2), 250.  
<https://doi.org/10.31332/str.v26i2.2400>

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA, CV.