

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perubahan era pada abad ke-21 ditandai dengan kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat memberikan dampak langsung pada kehidupan manusia, abad ini pun seringkali disebut dengan era digital (Nuryani, Abidin, & Herlambang, 2019). Pada masa kini teknologi informasi dan komunikasi berkembang sehingga terjadi penyempurnaan pada era revolusi industri 4.0 menjadi era *society 5.0*. *Society 5.0* memiliki konsep bahwa manusia memiliki peran yang besar dalam mengolah big data menjadi suatu kearifan yang baru, pada akhirnya dapat mengembangkan kemampuan manusia untuk mencapai pada kehidupan yang bermakna (Dinna Ririn Agustina, 2019). Pada era *society 5.0* teknologi menjadi bagian dari kehidupan manusia. Teknologi berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, namun dapat memudahkan manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Sehingga kehidupan manusia menjadi lebih praktis dan otomatis (Ariani & Syahrani, 2022).

Teknologi berkembang sangat pesat dan semakin canggih, sehingga mengarahkan dunia pada era globalisasi yang modern serta maju. Pada masa ini manusia diharuskan serba praktis, efektif dan efisien dalam kehidupannya (Saniyyah, Setiawan, & Ismaya, 2021). Dengan perkembangan yang pesat terdapat berbagai ciptaan teknologi yang canggih, *gadget* merupakan salah satu contohnya. Masyarakat sudah tidak asing lagi dengan elektronik yang bernama *gadget*, hampir semua kalangan menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari, dimulai dari kalangan dewasa hingga anak-anak (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Gadget dapat dikatakan sebuah perangkat yang kecil dengan memiliki kemampuan khusus dan menghadirkan teknologi baru yaitu, *Iphone*, *Ipad*, *netbook* atau laptop, telepon seluler atau *smartphone* (Sihura, 2018). *Gadget*

memiliki peran penting dalam kehidupan manusia seperti untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi atau sumber pengetahuan dengan mudah (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Selain itu, dalam bidang pendidikan dengan *gadget* dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengakses materi pelajaran dari berbagai sumber (Hamzah, 2021). Namun, pada kenyataannya penggunaan *gadget* seringkali disalahgunakan, sehingga berdampak pada akademik siswa (Tinambunan, 2020).

Ketika pandemi covid-19 meluas di Indonesia pembelajaran di sekolah dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh, yang mana pada kegiatan pembelajaran tersebut sangat membutuhkan adanya *gadget* dan jaringan internet (Handarini & Wulandari, 2020). Sehingga siswa SD/MI sudah terbiasa dengan penggunaan *gadget*. Serta tak jarang mereka memiliki *gadget* dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-harinya.

Pada penelitian (Suryani, 2020) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena *gadget* dapat berdampak buruk bagi siswa seperti ketergantungan, kurangnya bersosialisasi, mengganggu waktu istirahat. Sedangkan dalam penelitian (Porang & Mulhamah, 2023) bahwa hal yang dapat mempengaruhi dalam motivasi belajar ialah penggunaan *gadget*. Jika siswa menggunakan *gadget* dengan sering, maka dapat mengalami kecanduan. Sehingga mengakibatkan penurunan pada motivasi belajarnya. Seperti yang dinyatakan oleh (Wijanarko & Setiawati, 2016) bahwa dengan menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak buruk bagi pengguna seperti mengakibatkan kecanduan, serta dapat berpengaruh negatif pada perilaku, kemampuan anak dan lainnya. Kecanduan pada *gadget* merupakan penggunaan *gadget* yang dilakukan secara berulang dan sering, tanpa adanya batasan pada penggunaannya sehingga mengakibatkan ketergantungan (Sholihah, Nurpratiwiningsih, & Muamar, 2022).

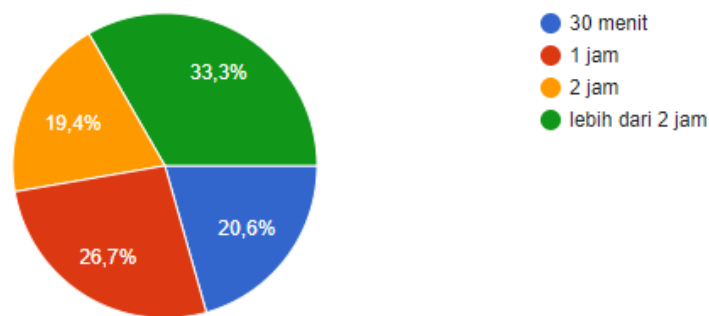
Penggunaan *gadget* yang termasuk ke dalam intensitas tinggi yaitu berada pada durasi 75-120 menit lebih dalam satu hari, dimana pada penggunaannya dalam satu hari dapat berkali-kali atau lebih dari tiga kali

penggunaan. Sedangkan pada penggunaan *gadget* yang termasuk pada kategori sedang, berada pada durasi 40-60 menit dalam satu hari, artinya intensitas penggunaan dalam sehari terdapat satu kali penggunaan atau 2-3 kali penggunaan. Durasi penggunaan yang dapat menyebabkan kecanduan yaitu berada pada durasi 30-75 menit penggunaan *gadget* (Wahyuni, Siahaan, Arfa, Alona, & Nerdy, 2019). Kecanduan pada *gadget* dapat menjadikan individu yang sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat berpengaruh pada motivasi belajar (Tinambunan, 2020).

Motivasi yang baik pada siswa yaitu siswa memperoleh dorongan belajar yang dapat dipengaruhi oleh adanya dorongan pada diri siswa atau dengan kata lain dorongan itu bersumber dari dalam diri individu itu sendiri. Motivasi belajar dapat menurun apabila terdapat pengaruh dari berbagai faktor (Tinambunan, 2020). Faktor-faktor yang dapat memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa yaitu berasal dari faktor dalam diri atau luar atau lingkungan. Motivasi belajar yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam atau intrinsik yaitu, seperti terdapat ambisi dan keinginan untuk berhasil serta terdapat dorongan dalam belajar, adanya ambisi untuk tercapainya cita-cita. Sedangkan yang dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik yaitu, penghargaan atau *rewards*, kondusifnya lingkungan belajar, dan kegiatan belajar yang menarik (Hariyadi & Darmuki, 2019).

Menurut Kompri (2019) menyatakan bahwa motivasi ialah kemampuan suatu individu yang bersumber dari dalam diri maupun luar yang bertujuan untuk berhasil dalam melakukan suatu kegiatan dengan antusias yang tinggi. Sehingga motivasi pada kategori tinggi dalam kegiatan belajar akan mempengaruhi prestasi serta antusias pada kegiatan pembelajaran, artinya dengan motivasi belajar siswa yang termasuk pada kategori tinggi, maka prestasi belajar pun akan tinggi juga. Pada dasarnya penggunaan *gadget* pada siswa diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam menambah ilmu pengetahuan dan informasi yang belum di dapat dari penjelasan guru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Falah banyak siswa siswi kelas tinggi telah memiliki *gadget*, akan tetapi pihak sekolah tidak menganjurkan siswa siswinya untuk membawa *gadget*. Namun, terdapat beberapa guru yang mengizinkan siswa membawanya dengan catatan bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran atau kebutuhan individu sebagai alat komunikasi dengan orang tua, tetapi sekolah lebih menganjurkan untuk tidak membawanya. Sehingga tidak jarang terdapat siswa siswi kelas tinggi yang membawa *gadget*, selain itu terdapat dari beberapa siswa yang terkadang memainkan *gadgetnya* di kelas. Hal ini diperoleh melalui wawancara bersama salah satu wali kelas IV, V, dan VI. Seluruh siswa MI Miftahul Falah memiliki *gadget*, namun pada siswa kelas rendah banyak yang masih menggunakan *gadget* orangtuanya. Berdasarkan angket yang disebar, diperoleh hasil mengenai intensitas penggunaan *gadget* sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Diagram Intensitas Penggunaan Gadget di MI Miftahul Falah

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada siswa MI Miftahul Falah yang termasuk ke dalam intensitas tinggi terdapat 52,7% siswa, yang mana dalam menggunakan *gadget*-nya dilakukan selama 2 jam atau lebih, yaitu 19,4% siswa menggunakan *gadget* selama 2 jam dan 33,3% siswa yang menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Siswa.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah. Adapun rumusan masalah yang diteliti oleh penulis diantaranya yaitu,

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi MI Miftahul Falah?
2. Bagaimana motivasi belajar pada siswa kelas tinggi MI Miftahul Falah?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas tinggi MI Miftahul Falah?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu,

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi MI Miftahul Falah
2. Untuk mengetahui motivasi belajar pada siswa kelas tinggi MI Miftahul Falah
3. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas tinggi MI Miftahul Falah..

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis, seagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi sumber pengetahuan atau informasi untuk masyarakat mengenai intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa, terutama bagi pendidikan guru SD atau MI

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini untuk siswa, orang tua, guru, dan sekolah. Berikut ialah manfaat praktis pada penelitian ini yaitu,

a. Siswa

Diharapkan penelitian ini akan memberikan informasi penting untuk siswa, sehingga dapat mengarahkan siswa pada penggunaan *gadget* yang lebih baik dan bermanfaat.

b. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan atau informasi bagi orang tua, sehingga mampu memaksimalkan perannya dalam memperhatikan intensitas penggunaan *gadget* serta motivasi belajar pada anak.

c. Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran untuk guru dalam menuntun serta memberi motivasi kepada siswa agar tidak berlebihan dalam penggunaan *gadget*. Serta dapat menjadikan *gadget* sebagai alat untuk kontribusi positif dalam kegiatan belajar agar motivasi belajar siswa meningkat.

d. Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran, masukan untuk sekolah khususnya mengenai penggunaan *gadget* pada siswa di lingkungan sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Pada masa kini teknologi sudah berkembang semakin pesat, berbagai teknologi yang telah diciptakan salah satu diantaranya ialah *gadget*. Kehidupan sehari-hari setiap individu dapat dipermudah dengan adanya *gadget*, seperti siswa dapat dengan mudah menemukan berbagai informasi serta ilmu pengetahuan yang belum didapatkan dari penjelasan guru, atau pun informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran. Namun dalam penggunaan *gadget* perlu diperhatikan intensitas penggunaannya agar tidak berdampak negatif.

Menurut KBBI (2022) Intensitas merupakan keadaan tingkat atau ukuran intensitasnya. Sedangkan menurut Masrinda Mar'atul Janah, Muhibuddin Fadhli (2019) intensitas ialah lamanya waktu seseorang dalam menggunakan media tertentu dengan durasi atau waktu tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas ialah tingkat lamanya waktu atau seberapa sering seseorang dalam menggunakan suatu media dengan durasi atau waktu tertentu.

Gadget ialah sebuah perangkat elektronik yang didalamnya terdapat fitur-fitur dan aplikasi-aplikasi yang menampilkan teknologi baru, sehinggasin dapat menunjang kehidupan manusia menjadi lebih mudah serta memiliki fungsi khusus (Subarkah, 2019). Sehingga intensitas penggunaan gadget merupakan kadar keseringan atau lama waktu seseorang dalam menggunakan *gadget* untuk dimanfaatkan pada berbagai fungsi dan tujuannya (Rozalia, 2017).

Indikator intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini mengacu pada intensitas penggunaan internet menurut Hasibuan (2019) diantaranya frekuensi dan durasi. Frekuensi merupakan jumlah penggunaan dalam kurun waktu satu hari, sedangkan durasi merupakan lama waktu penggunaan dalam jangka waktu satu hari (Hasibuan, 2019).

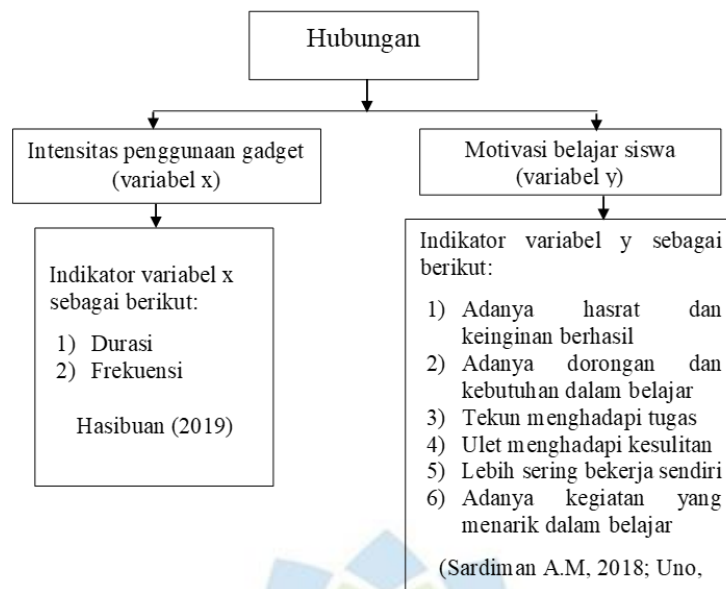
Selain bermanfaat, *gadget* memiliki efek yang kurang baik untuk siswa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan, dimana seseorang akan melakukannya secara berulang dan sering, tanpa adanya batasan yang mengakibatkan ketergantungan. Sehingga dengan itu dapat menjadikan pribadi siswa yang sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak mepedulikan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar

Motivasi secara etimologi memiliki arti keinginan atau kemauan, dorongan, kehendak. Sehingga motivasi ialah energi yang membangkitkan serta mengarahkan pada perbuatan atau kegiatan individu (Nurjan, 2016). Sedangkan menurut (Uno, 2021) motivasi ialah dorongan yang bermula dari dalam diri maupun luar karena terdapat rangsangan atau dorongan, sehingga

dapat membuat seseorang memiliki keinginan agar tingkah laku yang dimilikinya dapat berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Motivasi belajar ialah dorongan belajar pada siswa yang bersumber dari dalam atau luar, yang bertujuan agar merubah tingkah laku sebelumnya. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2021). Sedangkan, indikator motivasi belajar menurut (Sardiman A.M, 2018) diantaranya, (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; (4) lebih sering bekerja sendiri; (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini; (8) sering memecahkan masalah soal-soal.

Pada intensitas penggunaan *gadget* yang dapat berdampak buruk bagi siswa ialah penggunaan pada durasi 2 jam lebih atau dalam satu hari menggunakan sebanyak 3-5 kali atau lebih, salah satu dampaknya ialah kecanduan. Sehingga dapat melalaikan kewajiban sekolah bahkan dapat mengganggu fokus pada saat belajar. Sehingga Intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Bagi siswa yang menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan yang termasuk ke dalam kategori tinggi, maka dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Begitu pun sebaliknya, apabila intensitas penggunaan *gadget* rendah, maka motivasi belajar akan akan meningkat. Sehingga dengan semakin sering atau intens dalam menggunakan *gadget*, maka konsentrasi belajar siswa akan terpengaruh atau terganggu. Hal itu dapat mempengaruhi pada motivasi belajar.



Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Berpikir Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013) hipotesis adalah dugaan sementara terhadap jawaban rumusan masalah penelitian yang diajukan. Hipotesis nol dan hipotesis kerja merupakan jenis-jenis dari hipotesis. Hipotesis kerja didasarkan pada teori yang handal, sedangkan hipotesis nol dirumuskan karena teori yang digunakan masih diragukan kehadirannya.

Hipotesis penelitian ini yaitu:

1. H_a : Terdapat hubungan yang signifikan pada intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di kelas tinggi MI Miftahul Falah
2. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan pada intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di kelas tinggi MI Miftahul Falah.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah Kusumastuti, yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020.”** Menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki

pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap sosial siswa kelas tinggi SD Negeri Brahu dengan nilai sebesar 0,001. Sedangkan pengaruh antara pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dengan diperoleh nilai sebesar 0,043, serta secara bersamaan antara intensitas penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap sosial siswa kelas tinggi dengan diperoleh nilai sebesar 0,002. Persamaan yang peneliti temukan terletak pada pembahasan intensitas penggunaan *gadget*, serta objek penelitian yaitu siswa SD/MI, dan perbedaannya terletak pada variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian Fauziah Kusumastuti menggunakan dua variabel bebas yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dan variabel terikat yang membahas sikap sosial pada siswa, sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas yaitu intensitas penggunaan *gadget*, serta variabel terikat yang membahas motivasi belajar.

2. Penelitian oleh Intan Fitria, yang berjudul **“Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis.”** Menyatakan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis memiliki hubungan yang signifikan, dapat diketahui dari penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,041. Persamaan yang peneliti temukan terletak pada pembahasan intensitas penggunaan *gadget*, dan perbedaannya terletak pada variabel terikat, objek penelitian. Pada penelitian Fitria menggunakan variabel terikat yaitu prestasi belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan motivasi belajar serta objek peneliti Fitria ialah siswa SMA/MA, sedangkan pada penelitian ini objek yang diteliti ialah siswa SD/MI.
3. Penelitian oleh Fauzia Farida, yang berjudul **“Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.”** Menunjukkan bahwa pada disiplin belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas

VIII SMP dengan nilai signifikan sebesar 0,02. Sementara itu, intensitas penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS dengan diperoleh nilai signifikan sebesar 0,379. Selain itu, disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersamaan terdapat pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII SMP dengan diperoleh nilai signifikan, dengan diperoleh nilai signifikansi 0,003. Persamaan yang peneliti temukan terletak pada pembahasan intensitas penggunaan *gadget*, dan terletak perbedaan pada variabel terikat, objek penelitian. Pada penelitian Fauzia Farida variabel terkaitnya ialah hasil belajar, sementara itu pada penelitian ini menggunakan motivasi belajar serta objek peneliti Fauzia ialah siswa SMP, sedangkan pada penelitian ini objek yang diteliti ialah siswa MI.

4. Penelitian oleh Mirna Intan Sari, dengan judul penelitian "***Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.***" Menyatakan bahwa motivasi belajar pada siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk ke dalam kriteria tinggi dengan presentase 47,5%, sedangkan pada hasil belajar pada siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk ke dalam kriteria sedang dengan presentase 55%, serta intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di pada siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk ke dalam kriteria tinggi dengan presentase 85%. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar, dengan hasil pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar sebesar $0,707 > 0,05$ dan hasil pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar sebesar $0,244 > 0,05$. Persamaan yang peneliti temukan terletak pada variabel terkait dan variabel bebas. Perbedaan terletak pada penggunaan dua variabel terkait yaitu motivasi belajar dan hasil belajar, serta objek penelitian Mirna terfokus pada kelas V saja, sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan satu variabel terkait yaitu motivasi belajar serta objek penelitian terfokus pada seluruh kelas tinggi.

5. Penelitian oleh Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, dan Erika Aditia Ismaya, yang berjudul “**Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus.**” Meyatakan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi yaitu pemakaian selama 3-6 jam sehari. *Tiktok*, *youtibe* dan permainan adalah aplikasi yang kerap digunakan anak-anak. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak yang baik, misalnya dapat menambahkan pengetahuan, memudahkan untuk berkomunikasi, dan menginspirasi kreativitas pada anak. Selain itu terdapat dampak negatif seperti mata menjadi lebih sensitif, waktu belajar yang singkat serta anak dapat mengalami gangguan pada emosionalnya. Perilaku sosial anak masih tergolong pada kategori baik, misalnya menghargai orang lain, suka menolong, sopan, namun dengan orang sekitar mereka cenderung tidak peka dan peduli. Persamaan yang peneliti temukan terletak pada pembahasan penggunaan *gadget*, dan perbedaannya terletak pada variabel terikat dan memfokuskan pada intensitas penggunaannya, serta metode penelitiannya. Pada penelitian Latifatus Saniyyah,dkk menggunakan variabel terikat yaitu perilaku sosial anak, sedangkan penelitian ini membahas motivasi belajar serta metode penelitian yang digunakann oleh Latifatus Saniyyah,dkk ialah siswa metode kualitatif studi kasus, sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode korelasi.
6. Penelitian oleh Tedty Rohaya Tinambunan, dengan judul “**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.**” Menyatakan bahwa penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 Siabu tergolong pada kategori tinggi, serta pada motivasi belajar tergolong pada kategori kurang. Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu, dengan hasil signifikansi 0,003 ($P < 0,05$). Persamaan yang peneliti temukan terletak pada variabel terkait dan variabel bebas. Perbedaan terletak pada objek penelitian. Pada penelitian Tedty menggunakan siswa SMP, sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada siswa MI kelas tinggi.