

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 14 KOTA PADANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Pendidikan Strata 1 Keperawatan



oleh

Angelya Vanesha Surya
2214201066

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ALIFAH PADANG
TAHUN 2026**

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama Lengkap	: Angelya Vanesha Surya
NIM	: 2214201066
Tempat/ tgl lahir	: Padang, 15 Maret 2004
Tahun Masuk	: 2022
Program Studi	: S-1 Keperawatan
Nama Pembimbing Akademik	: Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep
Nama Pembimbing I	: Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep
Nama Pembimbing II	: Ns. Deni Maisa Putra, S.Kep.,M.Kep

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul **“Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang”**. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, dalam penulisan skripsi ini, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, Agustus 2026



Angelya Vanesha Surya

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Angelya Vanesha Surya
NIM : 2214201066
Program Studi : S-1 Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang

Telah berhasil diseminarkan dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Seminar Hasil Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Teknologi Informasi Universitas Alifah Padang.

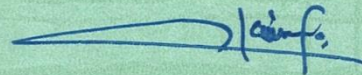
Padang, Agustus 2026

Pembimbing I



Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep

Pembimbing II

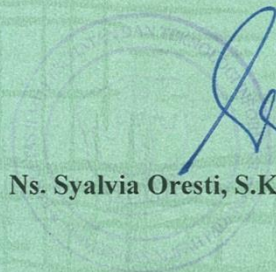


Ns. Deni Maisa Putra, S.Kep.,M.Kep

Disahkan oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Teknologi Informasi
Universitas Alifah Padang



Ns. Syalvia Oresti, S.Kep, M.Kep, Ph.D

PERNYATAAN PENGUJI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Angelya Vanesha Surya
NIM : 2214201066
Program Studi : S-1 Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan Penguji Seminar Hasil pada Program Studi Keperawatan Universitas Alifah Padang.

Padang, Agustus 2026

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep

(.....)

Pembimbing II

Ns. Deni Maisa Putra, S.Kep.,M.Kep

(.....)

Penguji I

Ns. Helmanis Suci, S.Kep.,M.Kep

(.....)

Penguji II

Ns. Rifahatul Mahmudah, S.Kep.,M.Kep

(.....)

Disahkan oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Teknologi Informasi
Universitas Alifah Padang

Ns. Syalvia Oresti, S.Kep, M.Kep, Ph.D

UNIVERSITAS ALIFAH PADANG

Skripsi, Agustus 2026

Angelya Vanesha Surya

Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

xiv + 62 halaman + 9 tabel + 2 gambar + 13 lampiran

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* pada remaja semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak pada minat serta motivasi belajar. Di SMA Negeri 14 Kota Padang, sebagian besar siswa jarang memanfaatkan *gadget* untuk belajar dan sulit berkonsentrasi saat belajar, yang ditandai dengan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran, kebiasaan menunda tugas, serta menurunnya minat dan motivasi belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga berkaitan dengan kesehatan perilaku dan psikososial remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *cross sectional*. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret-Agustus tahun 2026. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 16 Juli-17 Juli 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII yang berjumlah 352 siswa. Sampel berjumlah 78 responden yang dipilih menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *Chi-Square* dengan derajat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *gadget* kategori tinggi sebanyak 48 responden (61,5%), minat belajar kategori rendah sebanyak 46 responden (59,0%), dan motivasi belajar kategori rendah sebanyak 38 responden (48,7%). Hasil uji *Chi-Square* menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar serta terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026. Diharapkan pihak sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan, khususnya perawat, dapat meningkatkan edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijaksana agar dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap minat dan motivasi belajar siswa dapat diminimalkan.

Daftar Pustaka : 46 Referensi (2019–2026)

Kata Kunci : Kecanduan *Gadget*, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Siswa SMA.

ALIFAH UNIVERSITY PADANG

Undergraduate Thesis, August 2026

Angelya Vanesha Surya

The Relationship Between Gadget Addiction and Learning Interest and Motivation Among Students at SMA Negeri 14 Padang City in 2026

xiv + 62 pages + 9 tables + 2 figures + 13 appendices

ABSTRACT

Gadget usage among adolescents is increasing alongside technological advancements. Excessive use can lead to addiction and impact learning interest and motivation. At SMA Negeri 14 Padang, the majority of students rarely utilize gadgets for academic purposes and struggle to concentrate while studying; this is evidenced by low engagement in learning, a tendency to procrastinate on assignments, and declining interest and motivation to learn. This situation indicates that gadget usage affects not only academic aspects but also the behavioral and psychosocial health of adolescents. This study aims to determine the relationship between gadget addiction and learning interest and motivation among students at SMA Negeri 14 Padang in 2026.

This study employs a quantitative approach with a cross-sectional design. Data collection was conducted between March and August 2026, with the study itself taking place on July 16–17, 2026. The study population consisted of all 352 Grade XII students. A sample of 78 respondents was selected using proportionate stratified random sampling. Data analysis was performed using univariate and bivariate methods, specifically the Chi-Square test, with a significance level of 95% ($\alpha = 0.05$).

The results indicate that the majority of respondents fell into the high category for gadget addiction (48 respondents or 61.5%), the low category for learning interest (46 respondents or 59.0%), and the low category for learning motivation (38 respondents or 48.7%). The Chi-Square test results yielded a p-value of 0.000 ($p < 0.05$); thus, it can be concluded that there is a significant relationship between gadget addiction and both learning interest and learning motivation among students at SMA Negeri 14 Padang City in 2026.

In summary, this study demonstrates a significant relationship between gadget addiction and students' learning interest and motivation at SMA Negeri 14 Padang City in 2026. It is hoped that schools, parents, and healthcare professionals—particularly nurses—will enhance education regarding the wise use of gadgets to minimize the negative impact of gadget usage on students' learning interest and motivation.

References : 46 References (2019–2026)

Keywords : Gadget addiction, learning interest, learning motivation, high school students.

RIWAYAT PENELITI



Identitas Pribadi

Nama : Angelya Vanesha Surya
NIM : 2214201066
Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 15 Maret 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : S-1 Keperawatan
Agama : Islam
Anak ke : 3 (tiga)
Jumlah Bersaudara : 3 (tiga)
Alamat : Komplek Dangau Teduh, Kel. Cangkeh Nan
XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang,
Sumatera Barat

Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Zuhirman Architec
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Elmina Luthan, SH
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Riwayat Pendidikan

1. SDN 30 Cengkeh 2010 - 2016
2. SMPN 21 Padang 2016 - 2019
3. SMAN 14 Padang 2019 - 2022
4. Universitas Alifah Padang 2022 - Sekarang

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia- Nya, tak lupa shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan Pendidikan seperti sekarang ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Hubungan Kecanduan Gadget dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti menyadari skripsi ini tidak akan selesai jika tidak mendapat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, memberikan dukungan, meluangkan waktu, serta kesabaran yang luar biasa dalam membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ns. Deni Maisa Putra, S.Kep.,M.Kep selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, memberikan dukungan, meluangkan waktu, serta kesabaran yang luar biasa dalam membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ns. Helmanis Suci, S.Kep.,M.Kep selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi peneliti.

4. Ibu Ns. Rifahatul Mahmudah, S.Kep.,M.Kep selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi peneliti.
5. Ibu Dr. Fanny Ayudia, S.Si.T, M.Biomed selaku Rektor Universitas Alifah Padang.
6. Ibu Ns. Syalvia Oresti, M.Kep, Ph.D selaku Dekan Universitas Alifah Padang.
7. Ibu Ns. Hidayatul Rahmi, S.Kep.,M.Kep selaku Ka. Prodi Keperawatan Universitas Alifah Padang.
8. Bapak/Ibu staff dan dosen pengajar di Universitas Alifah Padang yang telah banyak memberikan ilmu kepada peneliti selama proses perkuliahan.
9. Bapak Evidel, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 14 Padang beserta staff yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Siswa/siswi kelas XII SMA Negeri 14 Padang yang telah bersedia menjadi responden selama penelitian.
11. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, yang biasa peneliti panggil dengan sebutan papi dan mami, sosok yang akan selalu hidup dalam ingatan dan hati peneliti. Kasih sayang, doa dan semua pengorbanan mereka akan selalu menjadi dasar terkuat dalam hidup. Setiap pencapaian yang peneliti raih adalah wujud dari dedikasi dan harapan, agar mereka bangga. Terimakasih telah mengusahakan segala hal baik yang bersifat materi, dsb untuk putri bungsu ini. Semoga selalu diberi kesehatan agar terus membersamai peneliti.
12. Teruntuk abang dan kakak ipar, terima kasih karena selalu hadir dan membantu dalam berbagai fase kehidupan peneliti. Terima kasih atas segala

dukungan, perhatian dan doa yang telah diberikan menjadi sumber motivasi bagi peneliti untuk terus berusaha.

13. Last but not least, untuk diri sendiri, gadis kecil yang telah berjuang begitu jauh hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun banyak hal terasa begitu berat untuk dijalani. Terima kasih karena tetap bertahan di tengah lelah, tangis, kecewa, dan berbagai keadaan yang tidak mudah. Perjalanan ini bukan perjalanan yang sederhana, ada banyak hal yang harus dikorbankan, banyak air mata yang jatuh diam-diam, serta banyak tenaga dan waktu yang dikeluarkan demi bisa terus melanjutkan pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena sudah mampu melewati hari-hari yang sulit, tetap berdiri meskipun berkali-kali merasa runtuh, dan tetap percaya bahwa semua perjuangan ini akan menemukan akhirnya. Karya sederhana ini menjadi bukti bahwa peneliti berhasil sampai di titik yang dulu hanya bisa dipeluk lewat doa dan harapan.

Semoga semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat.

Padang, Agustus 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN PENGUJI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
RIWAYAT PENELITIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Konsep Remaja.....	12
B. Konsep Kecanduan <i>Gadget</i>	16
C. Konsep Minat Belajar	20
D. Konsep Motivasi Belajar	25
E. Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dan Minat Belajar	28
F. Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar	29
G. Kerangka Teori	31

H. Kerangka Konsep	32
I. Definisi Operasional	33
J. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Desain Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel.....	36
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Pengolahan Data	42
F. Teknik Analisa Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Karakteristik Responden.....	46
C. Hasil Analisis Univariat.....	46
D. Hasil Analisis Bivariat.....	48
BAB V PEMBAHASAN	50
A. Analisis Univariat.....	50
B. Analisis Bivariat	54
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Definisi Operasional	33
Tabel 3. 1 Sampel.....	38
Tabel 3. 2 Pengumpulan Data	41
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi berdasarkan Karakteristik Responden	46
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Siswa.....	46
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pada Siswa.....	47
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Siswa	47
Tabel 4. 5 Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dengan Minat Belajar Pada Siswa	48
Tabel 4. 6 Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dengan Motivasi Belajar Pada Siswa..	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	32
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep	33



DAFTAR LAMPIRAN

1. Gantt Chart
2. Permohonan Menjadi Responden
3. Informed Consent (Format Persetujuan)
4. Kuesioner Penelitian
5. Surat Izin Pengambilan Data Awal dari Universitas Alifah Padang
6. Surat Izin Pengambilan Data Awal dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat
7. Surat Izin Penelitian dari Universitas Alifah Padang
8. Surat Selesai Penelitian dari SMA Negeri 14 Padang
9. Surat Layak Etik
10. Master Tabel
11. Output SPSS
12. Dokumentasi
13. Lembar Bimbingan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah dijangkau, terutama oleh remaja usia sekolah. Salah satu bentuk perkembangannya adalah meningkatnya penggunaan *gadget*, khususnya *smartphone*, yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, hiburan, media sosial, pencarian informasi, serta pendukung pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, *gadget* memiliki potensi mendukung proses belajar apabila digunakan secara bijak dan terkontrol (Ramadhani et al., 2025).

Permasalahan utama dalam pendidikan saat ini bukan pada keberadaan *gadget*, tetapi pada kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* merupakan perilaku adiktif yang ditandai dengan penggunaan berlebihan, ketidakmampuan mengendalikan durasi dan tujuan penggunaan, rasa tidak nyaman saat tidak menggunakan *gadget*, serta kecenderungan mengabaikan aktivitas penting termasuk belajar. Kondisi ini berpotensi mengganggu proses belajar, menurunkan konsentrasi, serta melemahkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada remaja sebagai pengguna teknologi digital paling aktif (Ramadhani et al., 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang paling rentan terhadap permasalahan kecanduan *gadget*. Menurut *World Health Organization* (2024), remaja merupakan individu yang berada pada rentang usia

10-19 tahun. Populasi remaja dari keseluruhan penduduk di dunia yaitu sekitar 1,3 miliar atau sekitar 16% (WHO, 2024). Di Indonesia, penggunaan *gadget* menunjukkan tren yang terus meningkat, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. Badan Pusat Statistik mencatat bahwa tahun 2023 proporsi individu usia 15-24 tahun yang memiliki telepon seluler mencapai sekitar 92,14% (BPS, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari rutinitas dan gaya hidup generasi muda. Hasil survei nasional menunjukkan bahwa 74,64% remaja usia 15 – 24 tahun di Indonesia menggunakan *gadget* (Lathiifah et al., 2023).

Sejalan dengan tingginya penggunaan tersebut, peningkatan penggunaan *gadget* serta kecenderungan kecanduan di kalangan remaja tidak hanya terpusat di wilayah perkotaan, tetapi juga telah menyebar ke daerah lainnya. Pada tingkat regional, khususnya di Provinsi Sumatera Barat, permasalahan kecanduan *gadget* pada remaja juga menunjukkan angka yang cukup tinggi. Didukung oleh penelitian (Sarfika et al., 2024) yang menunjukkan bahwa sekitar 72,1% remaja usia sekolah mengalami gejala kecanduan *gadget*. Ditemukan bahwa 67,5% remaja laki-laki dan 75,1% remaja perempuan mengalami kecanduan *gadget*. Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan lebih cenderung mengalami kecanduan *gadget* dibandingkan laki-laki.

Di Kota Padang, penggunaan *gadget* pada siswa sekolah menengah juga menunjukkan kecenderungan yang tinggi. Beberapa penelitian pada remaja di Kota Padang menunjukkan bahwa sekitar 54,5% remaja mengalami kecenderungan kecanduan *gadget* atau game online, yang ditandai dengan

penggunaan *smartphone* dalam waktu yang lama setiap hari serta berkurangnya interaksi sosial dan aktivitas belajar. Kondisi tersebut dapat berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa di sekolah (Refnandes et al., 2022).

Tingginya penggunaan *gadget* pada remaja dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap proses belajar siswa. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta meningkatnya distraksi selama proses pembelajaran. Selain itu, kecanduan *gadget* juga dapat memengaruhi aspek psikologis siswa, seperti menurunnya motivasi belajar, berkurangnya ketertarikan terhadap kegiatan akademik, serta munculnya kebiasaan menunda penyelesaian tugas sekolah. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penurunan prestasi akademik, serta terganggunya perkembangan perilaku belajar yang positif (Kamaruddin et al., 2023).

Minat dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri siswa yang ditandai dengan rasa tertarik, senang, dan perhatian terhadap kegiatan belajar sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Fitri et al., 2022). Sementara itu, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan, mengarahkan, serta mempertahankan perilaku belajar siswa untuk mencapai tujuan akademik tertentu. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi

cenderung lebih fokus, tekun, dan mampu mengelola waktu belajar dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah cenderung mudah terdistraksi oleh berbagai aktivitas lain, termasuk penggunaan *gadget* yang berlebihan (Rinancy & Putri, 2023).

Rendahnya minat dan motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk menggunakan *gadget* secara berlebihan sebagai bentuk pelarian dari tuntutan akademik. Dalam kondisi tersebut, *gadget* sering dimanfaatkan untuk aktivitas hiburan yang memberikan kepuasan instan, seperti bermain game online, mengakses media sosial dan menonton video. Kebiasaan tersebut dapat memperkuat perilaku adiktif terhadap *gadget*. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi cenderung mampu mengendalikan penggunaan *gadget* dan memanfaatkannya secara lebih positif untuk menunjang kegiatan belajar (Rinancy & Putri, 2023; Syah et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Hariet Rinancy dan Rima Berlian Putri (2023) dengan judul "*Smartphone Addiction Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*" menunjukkan bahwa kecanduan smartphone dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian pada 81 siswa SMP Negeri 5 Bukittinggi menunjukkan bahwa sebanyak 42 siswa (51,9%) memiliki motivasi belajar kurang baik. Kecanduan smartphone ditandai dengan kesulitan mengendalikan diri untuk tidak terus-menerus menggunakan smartphone, sehingga mengganggu aktivitas belajar, konsentrasi, fungsi sosial, dan hubungan dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar serta menghambat pencapaian prestasi akademik siswa (Rinancy & Putri, 2023).

Penelitian (Nasution et al., 2023) dengan judul “*Pengaruh Gadget terhadap Minat dan Motivasi Belajar Peserta Didik*” menyatakan bahwa dari 45 responden ditemukan sebanyak 16 siswa (36%) berada pada kategori sangat tinggi pada variabel *gadget*, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Penggunaan *gadget* berlebihan dapat berdampak pada proses belajar serta kecanduan media sosial dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar. Penelitian (Fitri et al., 2022) juga melaporkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa, sehingga penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian (Syah et al., 2025) dengan judul “*Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya*” menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki keterkaitan terhadap motivasi belajar, di mana penggunaan *gadget* dapat memengaruhi dorongan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan *gadget* pada siswa tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga berkaitan dengan kesehatan perilaku dan psikososial remaja. Permasalahan ini tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah dan orang tua, tetapi juga tenaga kesehatan, khususnya perawat komunitas dan perawat sekolah. Dalam konteks ini, peran perawat komunitas dan perawat sekolah menjadi sangat penting, khususnya dalam upaya promotif dan preventif melalui edukasi kesehatan, pembinaan

perilaku penggunaan *gadget* yang sehat, peningkatan literasi digital, serta penguatan motivasi dan minat belajar siswa (Rinancy & Putri, 2023; Yunita et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi perawat komunitas dan perawat sekolah dalam menyusun program promotif dan preventif terkait penggunaan *gadget* yang sehat pada remaja, khususnya di lingkungan sekolah.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji hubungan penggunaan *gadget* dengan minat atau motivasi belajar secara terpisah, namun sebagian besar masih berfokus pada intensitas penggunaan, bukan pada kecanduan *gadget* sebagai perilaku adiktif. Selain itu, penelitian yang mengkaji minat dan motivasi belajar sebagai dua variabel dependen secara simultan dalam satu kerangka analisis masih terbatas, khususnya pada jenjang sekolah menengah atas. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah atas.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus mengkaji kecanduan *gadget* sebagai perilaku adiktif, tidak hanya sebatas intensitas penggunaan, serta menguji dampaknya terhadap minat dan motivasi belajar secara simultan dalam satu kerangka analisis pada konteks sekolah yang spesifik. Penelitian mengenai hubungan kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang penting untuk dilakukan guna memperoleh gambaran yang lebih jelas dan komprehensif, serta menjadi dasar bagi sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan, khususnya perawat, dalam mengelola penggunaan *gadget* secara bijak guna meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2025/2026 jumlah SMA Negeri dan Swasta di Sumatera Barat sebanyak 359 sekolah, terkhususnya di Kota Padang terdapat 19 sekolah negeri dan 42 sekolah swasta (BPS, 2025). Berdasarkan Data Pokok Pendidikan (2025), tercatat SMAN 14 Padang memiliki siswa/siswi terbanyak dengan jumlah 1.104 siswa dan memiliki akreditasi A. Studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa SMA dan SMK di Kota Padang menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan *gadget* pada siswa cukup tinggi. Menurut Veolina et al., (2024), SMA Pertiwi 1 Padang memiliki prevalensi kecanduan *gadget* sebesar 56,02%. Hasil penelitian lain oleh Zaharatul (2023) menunjukkan bahwa SMK Negeri 1 Padang memiliki prevalensi sebesar 56,1%. Sementara itu, di SMA Negeri 14 Padang memiliki tingkat kecanduan *gadget* mencapai 70% terutama pada kategori durasi penggunaan yang lama.

Survei awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas XII SMA Negeri 14 Padang melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta pembagian kuesioner kepada 11 orang siswa untuk memperoleh gambaran penggunaan *gadget* dan kondisi minat serta motivasi belajar siswa. Guru BK menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* yang cukup tinggi pada sebagian siswa sering memengaruhi konsentrasi belajar selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil survei awal terhadap 11 responden, diperoleh bahwa 4 orang siswa menggunakan *gadget* secara lebih terkontrol dengan durasi rata-rata 2–4 jam per hari dan masih memanfaatkan *gadget* untuk menunjang pembelajaran serta mampu mengatur waktu belajar dengan baik. Namun, 7 orang

siswa menunjukkan kecenderungan kecanduan *gadget* yang ditandai dengan penggunaan dalam durasi yang cukup lama setiap hari. Sebanyak 2 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 8-9$ jam per hari karena lebih sering mengakses media sosial dan merasa sulit membatasi waktu penggunaan. Sebanyak 2 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 7-8$ jam per hari untuk bermain game sehingga mengurangi waktu belajar dan sering menunda pengerjaan tugas. Selanjutnya, 1 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 6-7$ jam per hari untuk menonton video hiburan yang menyebabkan penurunan fokus saat pembelajaran. Sebanyak 1 orang siswa menggunakan *gadget* selama ± 8 jam per hari karena merasa bosan dan menjadikan *gadget* sebagai sarana mengisi waktu luang. Sedangkan 1 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 9-10$ jam per hari yang dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di rumah. Sebagian besar siswa juga mengaku jarang memanfaatkan *gadget* untuk pembelajaran dan mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran, kebiasaan menunda tugas, serta menurunnya minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data-data dan studi pendahuluan yang diperoleh, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 14 Padang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri

14 Padang tahun 2026?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi frekuensi kecanduan *gadget* pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.
- b. Diketahui distribusi frekuensi minat belajar dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.
- c. Diketahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam memahami hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada remaja, khususnya siswa sekolah menengah atas, serta menjadi sarana penerapan ilmu keperawatan komunitas.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber data ilmiah bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian

terkait kecanduan *gadget* serta faktor-faktor yang memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

2. Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi institusi pendidikan dalam menyusun kebijakan dan program yang mendukung penggunaan *gadget* secara bijak serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Bagi SMA Negeri 14 Padang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam melakukan pembinaan dan pengawasan penggunaan *gadget* yang lebih terarah guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak kecanduan *gadget* terhadap minat dan motivasi belajar, sehingga siswa dapat lebih bijak dalam mengelola waktu dan penggunaan *gadget* untuk mendukung keberhasilan akademik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas tentang hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026. Variabel independen pada penelitian ini adalah kecanduan *gadget*,

sedangkan variabel dependen meliputi minat belajar dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Padang. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret-Agustus tahun 2026, sedangkan penelitian dilakukan pada tanggal 16 Juli-17 Juli 2026. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada responden. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XII di SMA Negeri 14 Padang yang berjumlah 352 siswa dan jumlah sampel 78 siswa dengan teknik pengambilan sampel *proportionate stratified random sampling*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode pendekatan analitik korelasional menggunakan desain *cross sectional*. Penelitian ini dibatasi pada variabel yang diteliti dan tidak membahas faktor lain yang dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dalam bentuk analisa univariat dan bivariat. Data diuji menggunakan *Chi-square* dengan nilai ($p\text{-value} < 0,05$).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Remaja

1. Definisi Remaja

Remaja didefinisikan sebagai periode peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang ditandai dengan adanya pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek biologis, psikologis, maupun sosial. Pada masa remaja, kondisi seksual dan fisik mencapai tahap yang optimal dengan disertai kematangan kedewasaan sehingga remaja mampu membuat keputusan sendiri terkait dirinya (Supini et al., 2024).

World Health Organization (WHO) menyebutkan remaja berada pada usia 10-19 tahun (WHO, 2024). Sedangkan menurut (Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014 Tentang Upaya Kesehatan Anak, 2014) batasan usia remaja yaitu usia 10-18 tahun dan rentang usia remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) adalah 10-24 tahun (Yuliati et al., 2023).

2. Fase-Fase pada Remaja

Fase remaja terjadi pada usia 12-21 tahun dimana pada masa ini remaja akan mengalami pubertas dengan ditandainya *nocturnal emission* (mimpi basah) pada lelaki dan *menarche* (menstruasi pertama) pada perempuan. Fase remaja dibagi menjadi beberapa tahap yaitu (Suryana et al., 2022):

a. Fase Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Fase ini berada pada usia 10-12 tahun dimana remaja masih bingung pada perubahan yang terjadi pada hidupnya. Pada fase ini remaja mulai mengembangkan pemikiran baru, muncul ketertarikan kepada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis. Fase remaja awal akan muncul tanda seks primer maupun sekunder pada remaja. Perubahan yang terjadi menyebabkan kepekaan berlebih pada remaja ditambah berkurangnya kendali terhadap ego. Perasaan labil atau ketidakstabilan emosi terkadang menyebabkan remaja awal sulit dimengerti oleh orang dewasa.

b. Fase Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Fase ini berlangsung pada usia 13-15 tahun dimana remaja merasa sangat membutuhkan teman. Ada kecenderungan "narastic" atau mencintai diri sendiri, senang berteman dengan individu yang memiliki sifat atau karakter yang mirip dengan dirinya. Pada fase ini juga remaja berada pada kondisi kebingungan untuk memilih mana yang baik untuk dirinya seperti sifat peka/tidak peduli, ramai/sendiri, optimis/pesimis maupun idealist/materialist.

c. Fase Remaja Akhir (*Late Adolesence*)

Fase ini berlangsung pada usia 16-19 tahun dimana usia ini merupakan masa/usia menuju periode dewasa dimana ditandai hal berikut:

- 1) Semakin yakin dengan minat terkait fungsi intelektual
- 2) Mencari kesempatan untuk menjalin hubungan dengan orang baru
- 3) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi
- 4) Sikap egosentris atau memusatkan perhatian pada diri sendiri berubah menjadi keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain
- 5) Mulai memisahkan urusan pribadi (*private*) dan masyarakat umum (*public*).

3. Tugas Perkembangan Remaja

Menurut Erikson dalam (Herdiani et al., 2025) menyebutkan bahwa perkembangan kepribadian seseorang berasal dari pengalaman sosial yang dialami seseorang sepanjang hidupnya sehingga dikenal sebagai perkembangan psikososial. Pada setiap tahap perkembangan psikososial, setiap tahapan memiliki tugas perkembangannya masing-masing. Apabila terjadi kegagalan dalam memenuhi tugas perkembangan pada setiap tahapan, maka akan berdampak pada tahap perkembangan di usia selanjutnya. Remaja juga memiliki tugas perkembangan yang perlu dipenuhi.

Menurut Erikson dalam (Herdiani et al., 2025), tugas perkembangan psikososial remaja yaitu berada pada tahap identitas dan kekacauan identitas. Pada tahap ini, remaja akan mencari jati dirinya, bertanya siapa dirinya, dan berusaha mencari jawaban terkait dirinya. Remaja akan merasakan suatu perasaan tentang identitas dirinya sebagai individu yang

unik. Ia mulai menyadari sifat yang melekat pada dirinya seperti hal yang disukai maupun tidak disukai, mulai menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menyadari kekuatan dan keinginan untuk mengontrol kehidupan sendiri serta siap memiliki peran di Masyarakat. Apabila tugas perkembangan ini tidak terpenuhi, maka dampak yang akan ditimbulkan yaitu munculnya kekacauan identitas maupun isolasi sosial.

Beberapa aspek perkembangan psikososial remaja yaitu (Kurniawan et al., 2024):

a. Aspek Kognitif

Pada aspek ini, kemampuan berpikir remaja mulai meningkat. Remaja mulai dapat berpikir logis terkait gagasan yang ada, mampu membuat keputusan dan memecahkan depan. Remaja dapat membantah apa yang dirasa tidak masuk akal atau tidak sesuai dengan pemikirannya. Remaja juga seringkali menolak keinginan orang tua, lebih menyukai penilaian teman sebaya serta mampu mengembangkan ide mereka sendiri. Peningkatan kemampuan berpikir pada remaja memungkinkan remaja untuk memodifikasi perilakunya sehingga menyebabkan remaja dituntut untuk memperlihatkan peran yang mandiri.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap yang menunjukkan penerimaan maupun penolakan terhadap sesuatu. Pada tahap krisis, muncul identitas pada remaja seperti

memiliki kepekaan terhadap rangsangan dari luar dan biasanya respon remaja akan berlebihan. Pada aspek ini remaja juga mudah tersinggung, mudah merasa senang, sulit mengontrol diri, menyendiri sehingga merasa terasing dan mudah marah. Perasaan yang muncul pada remaja pada tahap krisis ini karena mereka ingin memperluas pemikiran remaja dengan merasakan kesempatan dan pengalaman baru.

c. Aspek Konatif

Aspek konatif atau dikatakan sebagai perilaku dalam bersikap akan menunjukkan kecenderungan perilaku maupun sikap yang berkaitan dengan dirinya. Remaja yang mampu berperilaku sesuai tahapannya, tidak hanya mengejar kepuasan fisik tetapi akan meningkatkan sikap lainnya seperti rasa diterima, dihargai dan penilaian positif dari orang lain.

B. Konsep Kecanduan *Gadget*

1. Pengertian Kecanduan *Gadget*

Secara umum, kecanduan adalah kondisi psikologis ketika seseorang mengalami ketergantungan yang kuat terhadap suatu zat atau perilaku, sehingga muncul dorongan terus-menerus untuk melakukannya dan sulit untuk berhenti, meskipun telah menyadari dampak negatifnya. Dalam konteks perilaku (*behavioral*), kecanduan dapat berupa kebiasaan tidak sehat yang tetap dilakukan walaupun merugikan diri sendiri (Azzahra et al., 2025).

Gadget adalah suatu alat elektronik yang terbaru yang memiliki fungsi khusus dalam kehidupan manusia, dimana fungsi tersebut menggunakan fitur yang berbeda. Adapun jenis-jenis *gadget* yang muncul saat ini yaitu, *smartphone*, laptop, tablet, dan lain-lain (Laia et al., 2023).

Seseorang dapat dikategorikan mengalami kecanduan *gadget* apabila menggunakan *gadget* secara berlebihan, umumnya lebih dari 6 jam per hari, disertai kesulitan untuk mengurangi penggunaan, merasa gelisah atau tidak nyaman ketika tidak menggunakan *gadget*, serta lebih memprioritaskan penggunaan *gadget* dibandingkan aktivitas penting lainnya, seperti belajar, berinteraksi sosial, atau beristirahat. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* memiliki durasi penggunaan lebih dari 6 jam per hari (57,4%) (Ginting et al., 2025).

2. Aspek-Aspek Kecanduan *Gadget*

Berdasarkan model teori kecanduan perilaku yang dikemukakan oleh Griffiths (2005) dalam (Jameel et al., 2019), terdapat enam aspek utama yang menunjukkan seseorang mengalami kecanduan *gadget*:

a. *Salience* (Keunggulan Kognitif dan Perilaku)

Perilaku *gadget* menjadi prioritas utama dalam kehidupan seseorang, sehingga aktivitas penggunaannya mendominasi pikiran, perhatian, serta kegiatan sehari-hari secara signifikan.

b. *Mood Modification* (Perubahan Suasana Hati)

Penggunaan *gadget* dimanfaatkan sebagai mekanisme untuk mengatur atau memperbaiki kondisi emosional, seperti mencapai perasaan senang maupun menghindari emosi negatif.

c. *Tolerance* (Peningkatan Durasi Penggunaan)

Seiring berjalannya waktu, individu memerlukan durasi penggunaan yang lebih lama terhadap *gadget* untuk memperoleh efek yang serupa dengan penggunaan awal.

d. *Withdrawal Symptoms* (Gejala Saat Tidak Menggunakan)

Munculnya ketidaknyamanan, kegelisahan, atau perubahan suasana hati negatif ketika individu tidak dapat mengakses *gadget*.

e. *Conflict* (Konflik Intrapersonal dan Interpersonal)

Penggunaan *gadget* berpotensi menimbulkan konflik dalam diri sendiri (misalnya, penyesalan akibat menghabiskan waktu berlebihan) maupun konflik sosial (seperti gangguan dalam hubungan dengan keluarga atau teman).

f. *Relapse* (Kambuhnya Pola Perilaku)

Meskipun telah dilakukan upaya untuk mengurangi penggunaan, individu cenderung kembali kepada pola penggunaan *gadget* yang serupa seperti sebelumnya.

3. Dampak Kecanduan *Gadget*

Penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik penggunanya, dengan tingkat

kerentanan yang lebih tinggi pada kelompok usia anak-anak dan remaja. Beberapa dampak negatif yang timbul akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan meliputi:

- a. Kecanduan *gadget*
- b. Gangguan pola tidur
- c. Kelelahan mata
- d. Postur tubuh yang buruk
- e. Gangguan penglihatan jarak dekat
- f. Penurunan fungsi kognitif (Kamaruddin et al., 2023)

Menurut (Saniyyah et al., 2021) mengatakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah dengan berkirim pesan melalui whatsapp, tiktok dan game.

4. Cara Mengatasi Kecanduan Gadget

Menurut (Putri et al., 2024), beberapa cara untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada remaja adalah sebagai berikut:

- a. Perbanyak waktu bersama teman
- b. Matikan *gadget* sebelum tidur
- c. Menghapus aplikasi yang menjadi pemicu ketergantungan
- d. Memahami dampak kecanduan *gadget*

5. Pengukuran Kecanduan Gadget

Pengukuran variabel kecanduan *gadget* dalam penelitian ini menggunakan *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) yang

dikembangkan oleh Kwon et al., (2013). Instrumen ini merupakan versi singkat dari *Smartphone Addiction Scale* yang dirancang untuk mengidentifikasi tingkat kecenderungan adiksi smartphone pada remaja. SAS-SV terdiri dari 10 item pernyataan dengan menggunakan Skala Likert 4 poin, yaitu: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju. Skor total diperoleh dari penjumlahan seluruh item, semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* yang dimiliki responden (Marini et al., 2025).

C. Konsep Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2017) dalam (Hidayah et al., 2023), minat diartikan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Slameto (2015) dalam (Hidayah et al., 2023) minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada paksaan dari pihak lain.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dalam Belajar

a. Faktor Internal (Dalam Diri)

1) Motivasi Intrinsik

Menurut Haq (2018) dalam (Furqon, 2024) motivasi intrinsik mengacu pada dorongan bahwa setiap orang harus melakukan sesuatu, dan motivasi untuk melakukan sesuatu bahkan tanpa rangsangan dari luar. Dalam konteks pembelajaran, motivasi disebut intrinsik apabila diarahkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan

siswa, serta mencapai penguasaan nilai-nilai yang terdapat dalam materi pelajaran.

Motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk melaksanakan suatu kegiatan karena mereka merasa tertarik atau puas dengan kegiatan tersebut. Dalam situasi belajar, siswa yang termotivasi secara intrinsik belajar karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri, bukan karena menginginkan imbalan atau adanya tekanan dari luar. Motivasi intrinsik ini erat kaitannya dengan rasa ingin tahu dan perlunya pemahaman yang mendalam.

2) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar merupakan kondisi yang menunjukkan kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal. Persiapan ini mencakup kemampuan berpikir atau keterampilan kognitif, kestabilan emosi, serta kondisi fisik yang memadai agar siswa dapat berkonsentrasi dan memahami materi pelajaran dengan baik. Selain itu, motivasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman siswa sebelumnya serta pengetahuan yang telah dimilikinya.

Sangat penting bagi seluruh siswa untuk memahami betapa pentingnya kesiapan akademik, karena kesiapan yang matang dan menyeluruh akan memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran yang dicapai. Kondisi kesiapan yang baik juga dapat

membantu siswa merasa lebih tenang dan menjalankan proses belajar dengan penuh semangat. Perlu dipahami bahwa pemberian respons atau jawaban dapat dipengaruhi oleh perubahan keadaan yang dialami siswa. Kondisi kesiapan ini mengintegrasikan tiga aspek secara menyeluruh, yaitu keadaan tubuh, pikiran, dan jiwa (Hamzah et al., 2024).

3) Minat Pribadi

Menurut Li & Xibin dalam (Furqon, 2024) minat pribadi dapat diartikan sebagai kecenderungan atau kesukaan yang dimiliki individu terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu, yang telah terbentuk sebelum individu tersebut memulai proses pembelajaran. Pembentukan minat tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya pengalaman sebelumnya yang pernah dialami individu, lingkungan keluarga tempat individu tumbuh dan berkembang serta paparan terhadap berbagai media informasi. Siswa yang memiliki ketertarikan khusus terhadap suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam berbagai aktivitas pembelajaran, yang akhirnya memberikan dampak positif pada pencapaian akademis mereka.

Minat belajar menggambarkan hasrat seorang siswa untuk menimba ilmu. Para psikolog mengklasifikasikan minat belajar menjadi minat pribadi dan situasional. Minat pribadi bersifat unik,

relatif stabil, dan mengacu pada kecenderungan seseorang untuk memperhatikan rangsangan, objek, atau topik tertentu.

b. Faktor Eksternal (Luar Diri)

1) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai berbagai kondisi dan tempat yang memberikan dukungan terhadap terlaksananya kegiatan pembelajaran. Secara Lingkungan belajar dapat diartikan dalam dua pengertian. Satu mengacu pada lingkungan fisik, sementara yang lainnya merujuk pada suasana belajar non fisik yang diciptakan oleh lembaga pendidikan dan praktisi. Lingkungan belajar yang kondusif sangat krusial bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat aktivitas mereka lebih menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi selama belajar (Pemba et al., 2022).

2) Pengaruh Guru

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam memicu dan mempertahankan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Penggunaan metode pengajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi pembelajaran yang tepat, serta terjalinnya hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa merupakan faktor-faktor yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru

yang memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap materi yang diajarkannya pada umumnya mampu mendorong minat belajar siswa.

Pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru bertujuan untuk mendorong minat belajar siswa. Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan meliputi penerapan berbagai metode pengajaran oleh guru, memberikan motivasi kepada siswa, mengelola kelas dengan efektif, merancang media pembelajaran yang efisien, memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa, serta pembentukan kelompok belajar sebagai bentuk dukungan terhadap proses pembelajaran siswa (Rahmasari & Islam, 2023).

3) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sosial yang bersifat mendukung, yang mencakup dorongan positif dari orang tua serta teman, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, interaksi sosial yang berlangsung dalam kelompok belajar dan diskusi kelompok juga berpotensi membantu meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi (Furqon, 2024).

3. Indikator-Indikator Minat Belajar

Menurut Edy Syahputra dalam (Hidayah et al., 2023) terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Indikator-indikator tersebut meliputi:

- a. Keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran

- b. Rasa ketertarikan terhadap kegiatan belajar
- c. Memiliki partisipasi dan keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran
- d. Pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran
- e. Memiliki rasa perhatian yang lebih tinggi dalam pembelajaran dibandingkan hal lain.

4. Pengukuran Minat Belajar dan Motivasi Belajar

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur minat belajar dan motivasi belajar adalah angket atau kuesioner dengan menggunakan Skala Likert. Skala ini dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang. Skala ini memberikan beberapa alternatif jawaban kepada responden mulai dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang diberi skor 1–4. Jumlah item pada angket minat belajar dan motivasi belajar adalah 22 item dengan kombinasi pernyataan favourable (positif) dan unfavourable (negatif) untuk menghindari bias jawaban responden. Pernyataan positif diberi rentangan nilai 4–1 dan pernyataan negatif dilakukan pembalikan skor (*reverse scoring*). Skor total diperoleh dengan menjumlahkan seluruh item, semakin tinggi skor menunjukkan semakin tinggi minat dan motivasi belajar (Dinia, 2022).

D. Konsep Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018) dalam (Hidayah et al., 2023) motivasi adalah sesuatu yang kompleks, motivasi menyebabkan perubahan terjadinya perubahan energi pada diri manusia yang berhubungan dengan proses

kejiwaan, perasaan, dan juga emosi yang digunakan pada saat melakukan suatu tindakan. Sedangkan menurut Ngilim (2017) dalam (Hidayah et al., 2023) motivasi merupakan hal mutlak bagi siswa ketika belajar.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Kurniadin dan Machali (2018) dalam (Hidayah et al., 2023) fungsi motivasi belajar yaitu:

- a. Motivasi berfungsi sebagai energi atau motor penggerak bagi siswa
- b. Motivasi berfungsi untuk mengatur dalam memilih alternatif di antara dua atau lebih kegiatan yang bertentangan
- c. Motivasi berfungsi sebagai pengatur atau menentukan arah tujuan dalam melakukan aktivitas.

3. Macam-Macam Motivasi Belajar

Sebagai kekuatan mental, motivasi dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder:

- a. Motivasi Primer merupakan motivasi yang berlandaskan pada motif-motif dasar yang dimiliki individu. Motif-motif tersebut pada umumnya berasal dari kebutuhan biologis dan jasmani seseorang. Kategori motivasi ini mencakup pemeliharaan kesehatan, minum, istirahat, pertahanan diri, keamanan, serta dorongan untuk membangun keluarga dan berhubungan lawan jenis.

- b. Motivasi Sekunder merupakan motivasi yang bersifat dipelajari atau diperoleh melalui pengalaman dan interaksi sosial. Jenis motivasi ini meliputi kebutuhan organisme seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk memperoleh kecakapan, dorongan untuk berprestasi, serta motif-motif sosial seperti kasih sayang, kekuasaan, dan kebebasan.

Motivasi juga dapat dibedakan berdasarkan sifatnya menjadi dua kategori, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang bersumber dari dalam diri individu. Jenis motivasi ini merupakan dorongan yang mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai kepuasan yang terkandung dalam kegiatan itu sendiri. Motivasi ini muncul ketika peserta didik menyadari pentingnya proses pembelajaran dan berkomitmen untuk belajar secara mandiri tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Dengan demikian, motivasi intrinsik berkaitan erat dengan kebutuhan belajar yang dirasakan oleh peserta didik secara personal.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang bersumber dari luar diri individu. Jenis motivasi ini merupakan dorongan terhadap perilaku seseorang yang berasal dari faktor-faktor eksternal terhadap tindakan yang dilakukannya. Seseorang melakukan suatu tindakan karena adanya dorongan dari luar, antara lain: pemberian hadiah oleh guru, pujian,

ancaman hukuman, penetapan nilai tinggi terhadap prestasi yang dicapai, memberikan kritik terbuka terhadap pekerjaan atau jawaban peserta didik meskipun belum memenuhi standar yang diharapkan, penciptaan suasana belajar yang memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi peserta didik, dan sebagainya (Fernando et al., 2024).

4. Indikator-Indikator Motivasi Belajar

Menurut Wena (2018) dalam (Hidayah et al., 2023), indikator-indikator motivasi belajar pada siswa meliputi:

- a. Kesadaran siswa untuk mengikuti pembelajaran
- b. Tingkat keinginan siswa untuk memiliki nilai bagus
- c. Tingkat keinginan siswa dalam mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
- d. Tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

E. Hubungan Kecanduan Gadget dan Minat Belajar

Hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dapat dijelaskan melalui *Behavioral Addiction Theory* yang dikemukakan oleh Mark D. Griffiths. Teori ini menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya berkaitan dengan zat, tetapi juga dapat terjadi pada perilaku tertentu, termasuk penggunaan teknologi digital seperti smartphone atau *gadget*. Dalam konteks pendidikan, kecanduan *gadget* merupakan bentuk perilaku penggunaan perangkat digital secara berlebihan yang dapat menimbulkan ketergantungan serta memicu distraksi, sehingga perhatian siswa lebih banyak tertuju pada aktivitas hiburan digital dibandingkan kegiatan akademik. Kondisi tersebut

dapat mengalihkan fokus siswa dari proses pembelajaran dan mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya minat belajar.

Sejalan dengan teori tersebut, beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget*, maka minat belajar siswa cenderung semakin rendah. Hal ini disebabkan oleh tingginya intensitas penggunaan *gadget* yang dapat menimbulkan ketergantungan, mengurangi waktu belajar, serta menurunkan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, perhatian siswa lebih banyak tersita pada aktivitas digital seperti media sosial, permainan daring, maupun hiburan lainnya sehingga ketertarikan terhadap kegiatan belajar menjadi berkurang. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta pengelolaan penggunaan *gadget* secara bijak agar teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran tanpa mengurangi minat belajar siswa (Sari & Syahtiani, 2025).

F. Hubungan Kecanduan *Gadget* dan Motivasi Belajar

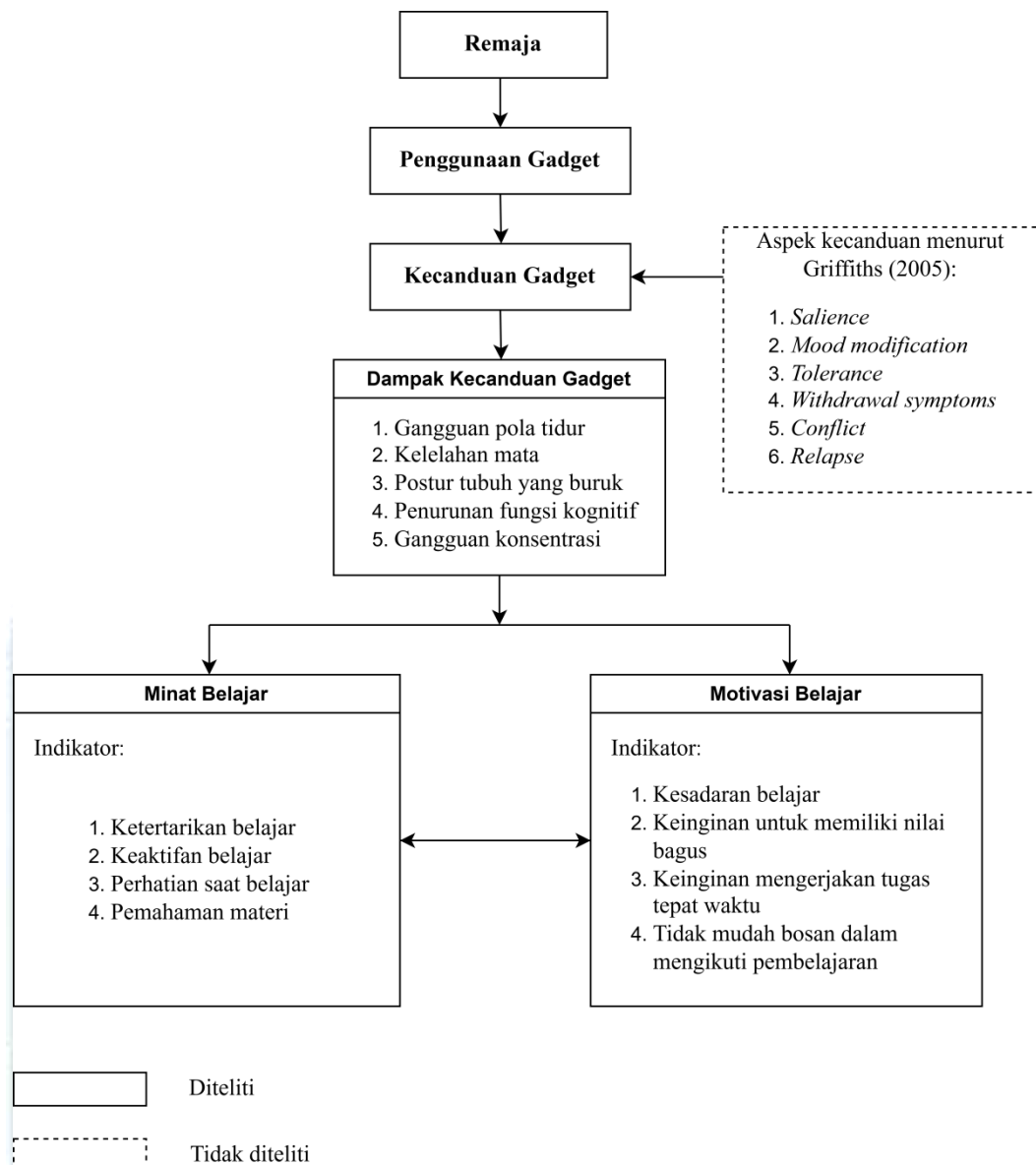
Hubungan antara kecanduan *gadget* dan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi individu dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan psikologis dasar, seperti otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*). Dalam konteks pembelajaran, kecanduan *gadget* dapat mengganggu pemenuhan kebutuhan tersebut karena penggunaan *smartphone*

yang berlebihan cenderung mengalihkan perhatian siswa dari tujuan akademik serta melemahkan pengendalian diri dalam mengatur aktivitas belajar (Tarumingkeng, 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar. Semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa, semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan motivasi belajar. Hal ini dipengaruhi oleh meningkatnya distraksi, berkurangnya waktu belajar, serta rendahnya pengendalian diri dalam penggunaan teknologi digital. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu dikelola secara bijak agar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran tanpa menurunkan motivasi belajar siswa (Sari & Syahtiani, 2025).

G. Kerangka Teori





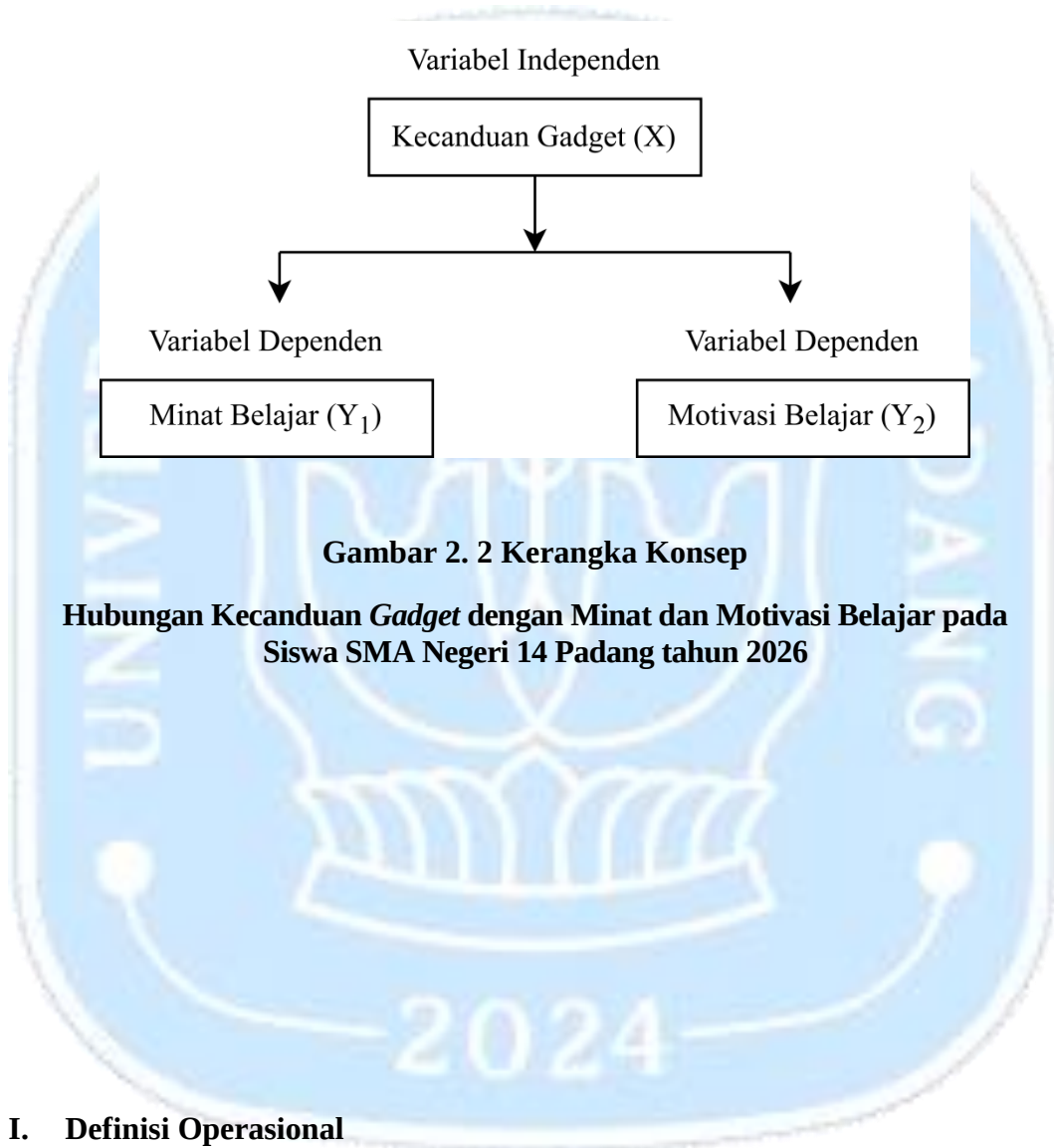
Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber: (Hidayah et al., 2023; Jameel et al., 2019; Kamaruddin et al., 2023; Supini et al., 2024)

H. Kerangka Konsep

Dalam penelitian ini, kecanduan *gadget* diposisikan sebagai variabel bebas (X), yaitu variabel yang diduga memengaruhi variabel lainnya. Adapun minat

belajar (Y_1) dan motivasi belajar (Y_2) diposisikan sebagai variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa, maka diduga semakin rendah minat dan motivasi belajarnya.



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep
Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026

I. Definisi Operasional

Tabel 2. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
----------	----------------------	-----------	-----------	------------	------------

Kecanduan <i>Gadget</i> (Independen)	Tingkat ketergantungan siswa terhadap penggunaan <i>gadget</i> yang ditandai dengan penggunaan berlebihan, kesulitan mengontrol waktu, gangguan aktivitas belajar, serta perasaan cemas saat tidak menggunakan <i>gadget</i> .	Kuesioner	Angket	Rendah (10–20) Sedang (21–30) Tinggi (31–40)	Ordinal
Minat Belajar (Dependen)	Tingkat ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perhatian, rasa senang, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.	Kuesioner	Angket	Rendah (22–44) Sedang (45–66) Tinggi (67–88)	Ordinal
Motivasi Belajar (Dependen)	Dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa untuk belajar yang ditunjukkan melalui ketekunan, usaha, tanggung jawab, dan semangat mencapai prestasi.	Kuesioner	Angket	Rendah (22–44) Sedang (45–66) Tinggi (67–88)	Ordinal

J. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih, hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_a Terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan
: motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan analitik korelasional menggunakan desain *cross sectional*. Desain *cross sectional* merupakan penelitian yang dilakukan pada satu waktu tertentu untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen secara bersamaan (Sugiyono, 2023).

Dalam penelitian ini, variabel independen adalah kecanduan *gadget* dan variabel dependen adalah minat belajar dan motivasi belajar.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian telah dilakukan di SMA Negeri 14 Padang. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret-Agustus tahun 2026, sedangkan penelitian dilakukan pada tanggal 16 Juli-17 Juli 2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XII di SMA Negeri 14 Padang yang berjumlah 352 siswa tahun 2026.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh populasi (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini, sampel diambil dari sebagian siswa-siswi kelas XII di SMA Negeri 14 Padang yang memenuhi

kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Teknik pengambilan sampel ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{(1 + N(e)^2)}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = populasi

1 = ketentuan

e^2 = *margin of error* (tingkat kesalahan) (0,1)

Maka:

$$n = \frac{352}{(1 + 352(0,1)^2)}$$

$$n = \frac{352}{(1 + 352(0,01))}$$

$$n = \frac{352}{(1 + 3,52)}$$

$$n = \frac{352}{4,52}$$

$n = 77,87$ jika dibulatkan menjadi 78

Jadi, sampel pada penelitian ini berjumlah 78 orang.

Rumus sampel:

$$\frac{\text{Jumlah siswa masing-masing kelas}}{\text{Populasi}} \times \text{Jumlah sampel}$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka sampel yang didapatkan dari kelas XII adalah:

Tabel 3. 1 Sampel

No	Kelas	Jumlah	Rumus	Jumlah Sampel
1	XII.F1	36	$\frac{36}{352} \times 78$	8 orang
2	XII.F2	36	$\frac{36}{352} \times 78$	8 orang
3	XII.F3	36	$\frac{36}{352} \times 78$	8 orang
4	XII.F4	35	$\frac{35}{352} \times 78$	8 orang
5	XII.F5	36	$\frac{36}{352} \times 78$	8 orang
6	XII.F6	36	$\frac{36}{352} \times 78$	8 orang
7	XII.F7	34	$\frac{34}{352} \times 78$	7 orang
8	XII.F8	34	$\frac{34}{352} \times 78$	7 orang
9	XII.F9	33	$\frac{33}{352} \times 78$	7 orang
10	XII.F10	36	$\frac{36}{352} \times 78$	9 orang
Jumlah		352		78 orang

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *proportionate stratified random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan memperhatikan strata dalam populasi. Populasi penelitian dibagi berdasarkan strata kelas yaitu kelas XII. Selanjutnya peneliti menentukan jumlah sampel pada masing-masing kelas secara proporsional. Pemilihan responden dilakukan secara acak dengan metode undian, yaitu dengan menuliskan nama seluruh siswa pada kertas kecil kemudian digulung dan dimasukkan ke dalam wadah. Selanjutnya dilakukan pengundian sesuai jumlah sampel yang dibutuhkan pada setiap kelas, nama siswa yang terpilih melalui undian tersebut menjadi responden dalam penelitian ini. Dengan menggunakan teknik ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel sehingga sampel yang diperoleh dapat mewakili populasi penelitian.

4. Kriteria Sampel

a. Kriteria Inklusi

- 1) Siswa yang bersedia menjadi responden
- 2) Siswa yang hadir saat pengambilan data
- 3) Siswa kelas XII di SMA Negeri 14 Padang

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Siswa yang tidak patuh dan tidak mengikuti tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian
- 2) Siswa yang tidak hadir saat pengambilan data

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Kuesioner Kecanduan *Gadget*

Kuesioner kecanduan *gadget* menggunakan *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) versi Indonesia yang terdiri dari 10 item dengan skala likert 4 poin, mulai dari (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju.

b. Kuesioner Minat Belajar dan Motivasi Belajar

Kuesioner minat belajar dan motivasi belajar menggunakan skala likert 4 poin dengan jawaban pada skala ini yaitu: (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) tidak setuju, (1) sangat tidak setuju. Instrumen penelitian terdiri atas pernyataan favourable (positif) dan unfavourable (negatif) untuk menghindari bias jawaban responden. Pernyataan favourable diberi rentangan nilai 4-1 dan pernyataan yang bersifat unfavourable diberi rentangan nilai 1-4.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

a. Data Primer

Data diperoleh langsung dari responden melalui pengisian kuesioner kecanduan *gadget*, minat belajar dan motivasi belajar.

b. Data Sekunder

Data diperoleh dari SMA Negeri 14 Padang.

c. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan:

- 1) Sebelum melakukan pengumpulan data, peneliti mengajukan permohonan surat izin penelitian terlebih dahulu kepada bagian Siadak Universitas Alifah Padang.
- 2) Menyerahkan surat izin penelitian kepada bagian TU SMA Negeri 14 Padang, serta menyampaikan maksud dan tujuan datang ke SMA Negeri 14 Padang.
- 3) Surat diterima di TU dan di ACC oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 14 Padang untuk melakukan penelitian.
- 4) Peneliti melakukan penelitian selama 2 hari dengan tahap sebagai berikut:
 - a) Memperkenalkan diri kepada responden
 - b) Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian
 - c) Penandatanganan *informed consent* oleh responden
 - d) Pembagian kuesioner yang telah disiapkan untuk responden
 - e) Kegiatan penelitian

Tanggal 16 Juli 2026, peneliti melakukan pengumpulan data pada kelas XII sebanyak 4 kelas.

Tabel 3. 2 Pengumpulan Data

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XII.F1	8 siswa
2	XII.F2	8 siswa
3	XII.F3	8 siswa
4	XII.F4	8 siswa
Jumlah		32 siswa

Tanggal 17 Juli 2026, peneliti melakukan pengumpulan data pada kelas XII sebanyak 6 kelas.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XII.F5	8 siswa
2	XII.F6	8 siswa
3	XII.F7	7 siswa
4	XII.F8	7 siswa
5	XII.F9	7 siswa
6	XII.F10	9 siswa
Jumlah		46 siswa

- f) Mengucapkan terima kasih kepada responden atas ketersediaan waktunya untuk ikut serta dalam penelitian ini.

E. Teknik Pengolahan Data

Dalam teknik pengolahan data terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Editing dilakukan dengan memeriksa kembali kelengkapan jawaban responden pada kuesioner. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh butir pertanyaan telah diisi dengan lengkap dan tidak terdapat jawaban yang tidak terbaca atau ganda. Kuesioner yang tidak lengkap tidak akan diikutsertakan dalam proses analisis.

2. Pengkodean Data (*Coding*)

Peneliti memberikan kode pada variabel kecanduan *gadget* yaitu (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Untuk variabel minat belajar dan motivasi belajar jika pernyataan favourable jika menjawab Sangat Setuju (SS) diberi kode 4, Setuju (S) diberi kode 3, Tidak Setuju (TS) diberi kode 2, Sangat Tidak Setuju

(STS) diberi kode 1. Sedangkan untuk pernyataan unfavourable dilakukan pembalikan skor (*reverse scoring*).

3. Memasukkan Data (*Entry*)

Seluruh data yang telah di *coding* dimasukkan ke dalam program pengolahan statistik, yaitu SPSS.

4. Tabulasi Data (*Tabulating*)

Peneliti menjumlahkan jawaban masing-masing responden, kemudian di pindahkan dalam bentuk tabel yaitu tabel univariat untuk masing-masing variabel dan bivariat untuk menghubungkan kedua variabel.

5. Pembersihan Data (*Cleaning data*)

Proses *cleaning* data dilakukan setelah seluruh data kuesioner dimasukkan ke dalam program SPSS. Peneliti memeriksa kemungkinan adanya kesalahan input (*entry error*), data ganda (*double entry*), serta jawaban yang tidak lengkap.

F. Teknik Analisa Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk melihat distribusi frekuensi dari masing-masing variabel penelitian dengan menyajikan distribusi frekuensi variabel independen dan variabel dependen. Variabel Independen Kecanduan *Gadget* dan Variabel Dependen Minat Belajar dan Motivasi Belajar.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat hubungan antara dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen dengan menggunakan uji statistik *Chi-square* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini ditemukan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) artinya ada hubungan kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMA Negeri 14 Padang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang berada di Jalan Batu Gadang, Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. SMA Negeri 14 Padang memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10303482 dan telah terakreditasi A.

Pemilihan SMA Negeri 14 Padang sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang cukup besar dan karakteristik peserta didik yang sesuai dengan tujuan penelitian. SMA Negeri 14 Padang memiliki 1.104 siswa dan merupakan sekolah dengan jumlah siswa yang cukup besar dibandingkan beberapa sekolah lain yang menjadi pertimbangan dalam penelitian. Selain itu, penelitian ini juga didasarkan pada adanya permasalahan penggunaan gadget pada siswa yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya keterkaitannya dengan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, SMA Negeri 14 Padang dipandang sesuai sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik populasi remaja yang aktif menggunakan gadget dan ditemukan adanya permasalahan terkait penggunaan gadget serta kondisi minat dan motivasi belajar siswa.

B. Karakteristik Responden

Tabel 4. 1
Distribusi Frekuensi berdasarkan Karakteristik Responden
di SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Karakteristik Responden	<i>f</i>	%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	30	38,5
Perempuan	48	61,5
Umur		
17 tahun	43	55,1
18 tahun	35	44,9
Total	78	100,0

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa karakteristik berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah perempuan sebesar 61,5%, sedangkan laki-laki sebesar 38,5%. Berdasarkan umur, sebagian besar berusia 17 tahun sebesar 55,1%, sedangkan usia 18 tahun sebesar 44,9%.

C. Hasil Analisis Univariat

Tabel 4. 2
Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Siswa
SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Kecanduan <i>Gadget</i>	<i>f</i>	%
Rendah	12	15,4
Sedang	18	23,1
Tinggi	48	61,5
Total	78	100,0

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui bahwa dari 78 responden, sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *gadget* kategori tinggi, yaitu sebanyak 48 (61,5%), sedangkan paling sedikit memiliki tingkat kecanduan *gadget* kategori rendah, yaitu sebanyak 12 responden (15,4%).

Tabel 4. 3
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pada Siswa
SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Minat Belajar	<i>f</i>	%
Rendah	46	59,0
Sedang	19	24,4
Tinggi	13	16,7
Total	78	100,0

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa dari 78 responden, sebagian besar memiliki minat belajar kategori rendah, yaitu sebanyak 46 responden (59,0%), sedangkan paling sedikit memiliki minat belajar kategori tinggi, yaitu sebanyak 13 responden (16,7%).

Tabel 4. 4
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Siswa
SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Motivasi Belajar	<i>f</i>	%
Rendah	38	48,7
Sedang	25	32,1
Tinggi	15	19,2
Total	78	100,0

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa dari 78 responden, sebagian besar memiliki motivasi belajar kategori rendah, yaitu sebanyak 38 responden (48,7%), sedangkan paling sedikit memiliki motivasi belajar kategori tinggi, yaitu sebanyak 15 responden (19,2%).

D. Hasil Analisis Bivariat

Tabel 4. 5
Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat Belajar Pada Siswa
SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Variabel	Minat Belajar								P
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total		
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
Kecanduan <i>Gadget</i>									
Rendah	4	33,3	4	33,3	4	33,3	12	100,0	
Sedang	4	22,2	9	50,0	5	27,8	18	100,0	
Tinggi	38	79,2	6	12,5	4	8,3	48	100,0	
Total	46	59,0	19	24,4	13	16,7	78	100,0	0,000

Berdasarkan Tabel 4.5, terlihat bahwa responden dengan kecanduan *gadget* tinggi lebih banyak memiliki minat belajar rendah, yaitu 38 dari 48 responden (79,2%). Persentase tersebut jauh lebih besar dibandingkan responden dengan kecanduan *gadget* sedang yang memiliki minat belajar rendah, yaitu 4 dari 18 responden (22,2%), maupun responden dengan kecanduan *gadget* rendah, yaitu 4 dari 12 responden (33,3%). Sebaliknya, minat belajar sedang lebih banyak ditemukan pada responden dengan kecanduan *gadget* sedang (50,0%), sedangkan minat belajar tinggi memiliki proporsi yang relatif rendah pada kelompok kecanduan *gadget* tinggi (8,3%) dibandingkan kelompok kecanduan *gadget* sedang (27,8%) dan rendah (33,3%).

Berdasarkan hasil uji *Chi-square* di dapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar pada siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.

Tabel 4. 6

**Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa
SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026**

Variabel	Motivasi Belajar								P
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total		
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
Kecanduan <i>Gadget</i>									
Rendah	1	8,3	7	58,3	4	33,3	12	100,0	
Sedang	2	11,1	7	38,9	9	50,0	18	100,0	
Tinggi	35	72,9	11	22,9	2	4,2	48	100,0	
Total	38	48,7	25	32,1	15	19,2	78	100,0	0,000

Berdasarkan Tabel 4.6, terlihat bahwa responden dengan kecanduan *gadget* tinggi lebih banyak memiliki motivasi belajar rendah, yaitu 35 dari 48 responden (72,9%). Persentase tersebut lebih tinggi dibandingkan responden dengan kecanduan *gadget* sedang (11,1%) maupun kecanduan *gadget* rendah (8,3%). Sebaliknya, motivasi belajar tinggi lebih banyak dimiliki oleh responden dengan kecanduan *gadget* sedang, yaitu 9 dari 18 responden (50,0%), sedangkan pada responden dengan kecanduan *gadget* tinggi hanya 2 dari 48 responden (4,2%). Pada kelompok kecanduan *gadget* rendah, sebagian besar responden memiliki motivasi belajar sedang (58,3%).

Berdasarkan hasil uji *Chi-square* di dapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Univariat

1. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 78 responden diperoleh bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *gadget* kategori tinggi yaitu sebesar 61,5%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Saparwati et al., 2026), yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tingkat kecanduan *gadget* tinggi, yaitu sebanyak 58 (65,2%). Penelitian ini juga sejalan dengan (Jayusman et al., 2025), hasil penelitian menunjukkan bahwa 107 responden (66,05%) berada pada kategori tingkat kecanduan *gadget* tinggi.

Menurut *Behavioral Addiction Theory* yang dikemukakan oleh Mark D. Griffiths (2005) dalam (Jameel et al., 2019), kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap suatu aktivitas tanpa melibatkan zat adiktif. Griffiths menjelaskan bahwa kecanduan perilaku memiliki enam komponen utama, yaitu *salience* (aktivitas menjadi pusat perhatian), *mood modification* (aktivitas memberikan perubahan suasana hati), *tolerance* (membutuhkan durasi yang semakin lama), *withdrawal symptoms* (muncul rasa tidak nyaman ketika aktivitas dihentikan), *conflict* (mengganggu aktivitas lain), dan *relapse* (kecenderungan mengulangi perilaku setelah

berhenti). Dalam konteks penelitian ini, tingginya tingkat kecanduan *gadget* menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mengalami ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* menjadi aktivitas yang lebih diprioritaskan dibandingkan kegiatan belajar.

Berdasarkan teori tersebut, tingginya persentase kecanduan *gadget* pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui komponen *salience* dan *conflict*, dimana penggunaan *gadget* telah menjadi aktivitas utama dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga mengurangi waktu belajar, menurunkan konsentrasi, serta menghambat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Jameel et al., 2019). Kondisi ini juga terlihat dari tingginya proporsi siswa yang memiliki kecanduan *gadget* kategori tinggi (61,5%), yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* telah memengaruhi perilaku belajar siswa.

Berdasarkan asumsi peneliti, tingginya tingkat kecanduan *gadget* dalam penelitian ini dipengaruhi oleh kemudahan akses internet, perkembangan media sosial, permainan daring, serta minimnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di luar jam sekolah. *Gadget* yang seharusnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan sehingga menimbulkan perilaku adiktif. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru serta edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijak agar siswa mampu mengendalikan penggunaan *gadget* dan memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 78 responden diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar kategori rendah yaitu sebesar 59,0%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Saputra et al., 2022) dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa 41% memiliki minat belajar kategori rendah.

Menurut Slameto (2015) dalam (Hidayah et al., 2023), minat belajar merupakan rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan seseorang terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari orang lain. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi pelajaran, aktif mengikuti pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan baru. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Berdasarkan asumsi peneliti, rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kecanduan *gadget*. Berdasarkan hasil analisis kuesioner minat belajar, masih terdapat siswa yang menunjukkan kurangnya antusias dan ketertarikan dalam mengikuti kegiatan belajar, yang dapat dilihat dari item nomor 5 mengenai semangat siswa ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan item nomor 10 mengenai antusias siswa ketika guru memberikan tugas mingguan. Selain itu, item nomor 4 menunjukkan kecenderungan siswa yang belajar hanya

ketika diberikan tugas. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan karena dapat mengurangi perhatian, konsentrasi, dan waktu siswa untuk belajar sehingga minat belajar menjadi menurun. Oleh karena itu, diperlukan peran sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan dalam mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijaksana serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan minat belajar siswa.

3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 78 responden diketahui bahwa 48,7% responden memiliki motivasi belajar kategori rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rizki et al., 2023) yang menunjukkan bahwa 52,6% memiliki motivasi belajar kategori rendah.

Menurut *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan dalam (Tarumingkeng, 2025), motivasi belajar dipengaruhi oleh terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterhubungan). Apabila ketiga kebutuhan tersebut terpenuhi, maka motivasi intrinsik siswa akan berkembang dengan baik. Sebaliknya, apabila perhatian siswa lebih banyak tersita oleh penggunaan *gadget* untuk aktivitas nonakademik, maka pemenuhan kebutuhan psikologis tersebut dapat terganggu sehingga motivasi belajar menjadi menurun.

Teori *Self-Determination Theory* juga menjelaskan bahwa motivasi intrinsik muncul ketika siswa belajar karena adanya minat, rasa ingin tahu, dan kepuasan dalam memahami materi, bukan karena dorongan atau tekanan dari luar. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga motivasi intrinsik berangsur menurun. Sebaliknya, apabila *gadget* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif, maka motivasi belajar dapat meningkat karena siswa merasa lebih mandiri, mampu, dan terlibat dalam proses belajar (Tarumingkeng, 2025).

Berdasarkan asumsi peneliti, hampir setengah siswa memiliki motivasi belajar yang masih rendah. Rendahnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, metode pembelajaran, serta penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga perhatian siswa lebih banyak tertuju pada aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan belajar.

B. Analisis Bivariat

1. Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa dari 78 responden, siswa dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi lebih banyak memiliki minat belajar kategori rendah yaitu sebesar 79,2% dibandingkan dengan minat belajar kategori sedang sebesar 12,5% dan kategori tinggi sebesar 8,3%. Setelah dilakukan uji *Chi-square* diperoleh nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$) artinya terdapat hubungan yang bermakna

antara Kecanduan *Gadget* dengan Minat Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Susana & Putri, 2026) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar siswa dengan nilai ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Jannah et al., 2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar siswa ($p < 0,05$).

Menurut *Behavioral Addiction Theory* yang dikemukakan oleh Mark D. Griffiths (2005) dalam (Jameel et al., 2019), kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap suatu aktivitas tanpa melibatkan zat adiktif. Griffiths menjelaskan bahwa kecanduan perilaku memiliki enam komponen utama, yaitu *salience* (aktivitas menjadi pusat perhatian), *mood modification* (aktivitas memberikan perubahan suasana hati), *tolerance* (membutuhkan durasi yang semakin lama), *withdrawal symptoms* (muncul rasa tidak nyaman ketika aktivitas dihentikan), *conflict* (mengganggu aktivitas lain), dan *relapse* (kecenderungan mengulangi perilaku setelah berhenti). Dalam konteks penelitian ini, tingginya tingkat kecanduan *gadget* menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mengalami ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* menjadi aktivitas yang lebih diprioritaskan dibandingkan kegiatan belajar.

Menurut Slameto (2015) dalam (Hidayah et al., 2023), minat belajar merupakan rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan seseorang terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari orang lain. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi pelajaran, aktif mengikuti pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan baru. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Menurut asumsi peneliti, adanya hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa dengan kecanduan *gadget* tinggi memiliki minat belajar rendah. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan *gadget* secara berlebihan menyebabkan siswa lebih mudah terdistraksi, mengurangi waktu belajar, serta menurunkan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran. Masih terdapat siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang menyukai tugas yang diberikan, serta memiliki ketertarikan yang rendah terhadap kegiatan belajar. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan karena perhatian siswa lebih banyak tertuju pada aktivitas di luar pembelajaran. Namun demikian, minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dukungan orang tua,

lingkungan sekolah, metode pembelajaran, teman sebaya, dan kondisi pribadi siswa. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara sekolah, orang tua, guru, dan tenaga kesehatan, khususnya perawat komunitas, dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijaksana serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

2. Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa dari 78 responden, siswa dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi lebih banyak mengalami motivasi belajar kategori rendah yaitu sebesar 72,9% dibandingkan dengan motivasi belajar kategori sedang sebesar 22,9% dan kategori tinggi sebesar 4,2%. Setelah dilakukan uji *Chi-square* diperoleh nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$) artinya terdapat hubungan yang bermakna antara Kecanduan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Safitri & Ritonga, 2025) yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar siswa dengan nilai $p = 0,001$. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Syah et al., 2025) juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar siswa dengan nilai $p = 0,001$.

Menurut *Behavioral Addiction Theory* yang dikemukakan oleh Mark D. Griffiths (2005) dalam (Jameel et al., 2019), kecanduan perilaku

(*behavioral addiction*) merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap suatu aktivitas tanpa melibatkan zat adiktif. Griffiths menjelaskan bahwa kecanduan perilaku memiliki enam komponen utama, yaitu *salience* (aktivitas menjadi pusat perhatian), *mood modification* (aktivitas memberikan perubahan suasana hati), *tolerance* (membutuhkan durasi yang semakin lama), *withdrawal symptoms* (muncul rasa tidak nyaman ketika aktivitas dihentikan), *conflict* (mengganggu aktivitas lain), dan *relapse* (kecenderungan mengulangi perilaku setelah berhenti). Dalam konteks penelitian ini, tingginya tingkat kecanduan *gadget* menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mengalami ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* menjadi aktivitas yang lebih diprioritaskan dibandingkan kegiatan belajar.

Menurut *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan dalam (Tarumingkeng, 2025), motivasi belajar akan berkembang apabila tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterhubungan), dapat terpenuhi. Siswa yang memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri, merasa mampu menyelesaikan tugas, dan memperoleh dukungan dari lingkungan akan memiliki motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Sebaliknya, apabila perhatian siswa lebih banyak tersita pada penggunaan *gadget* untuk aktivitas nonakademik, maka kebutuhan psikologis tersebut menjadi kurang terpenuhi sehingga motivasi belajar dapat menurun.

Berdasarkan hasil penelitian, tingginya persentase siswa dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi yang memiliki motivasi belajar rendah menunjukkan adanya kecenderungan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget*, semakin rendah motivasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat siswa lebih banyak mengalokasikan waktu dan perhatian untuk aktivitas nonakademik, seperti bermain media sosial, bermain game, atau menonton video, sehingga waktu dan konsentrasi untuk belajar menjadi berkurang. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, kurang terdorong menyelesaikan tugas, dan kurang memiliki keinginan untuk mencapai tujuan akademik. Sebaliknya, siswa yang mampu mengontrol penggunaan *gadget* memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memusatkan perhatian pada kegiatan belajar.

Menurut asumsi peneliti, adanya hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa dengan kecanduan *gadget* tinggi memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan *gadget* secara berlebihan menyebabkan siswa lebih mudah terdistraksi, mengurangi waktu belajar, serta menurunkan keinginan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Selain itu, masih terdapat siswa yang belajar hanya ketika ada ulangan atau PR, yang menunjukkan bahwa dorongan siswa untuk belajar secara

konsisten masih rendah. Namun demikian, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dukungan orang tua, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, dan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara sekolah, orang tua, guru, dan tenaga kesehatan, khususnya perawat komunitas, dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijaksana serta mendorong siswa memiliki kebiasaan belajar yang lebih teratur sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 78 responden mengenai **“Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026”**, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa memiliki tingkat kecanduan *gadget* kategori tinggi, yaitu sebanyak 48 siswa (61,5%).
2. Sebagian besar siswa memiliki minat belajar kategori rendah, yaitu sebanyak 46 siswa (59,0%).
3. Sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar kategori rendah, yaitu sebanyak 38 siswa (48,7%).
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar siswa, dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$).
5. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar siswa, dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$).

B. Saran

1. Bagi SMA Negeri 14 Padang

Sekolah diharapkan dapat menyusun kebijakan mengenai penggunaan *gadget* secara bijaksana selama kegiatan pembelajaran. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui organisasi Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK-R) di sekolah dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan

edukasi dan sosialisasi mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dan bijaksana. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui penyuluhan, diskusi kelompok, kampanye penggunaan *gadget* secara bijak, maupun kegiatan edukatif lainnya yang dilaksanakan secara berkala dengan pendampingan guru pembina. Dengan demikian, PIK-R diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung pengendalian penggunaan *gadget* serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran secara terarah. Guru juga perlu melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di rumah dengan membatasi durasi penggunaan, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, serta memberikan dukungan dan motivasi agar anak lebih tertarik dalam kegiatan belajar.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menggunakan *gadget* secara lebih bijaksana dengan memprioritaskan kegiatan yang mendukung proses pembelajaran serta mengurangi penggunaan *gadget* untuk aktivitas hiburan yang berlebihan agar minat dan motivasi belajar dapat meningkat.

5. Bagi Universitas Alifah Padang

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan dan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa Universitas Alifah Padang. Sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan dan lebih dikembangkan untuk penelitian yang baru.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda, seperti metode kualitatif melalui wawancara dan observasi, serta melibatkan variabel lain yang dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, manajemen waktu, dan prestasi akademik agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, A., Darmawan, I., Karlina, I., Lampung, U., & Lampung, K. B. (2025). *Analisis Dampak Kecanduan Gadget Sebagai Pemicu*. 3(6).
- BPS. (2024). *Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen)*, 2023.
- BPS. (2025). *Jumlah Satuan Pendidikan, Kepala Sekolah dan Guru, serta Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA) di Bawah Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Sumatera Barat, 2025/2026*.
- Dinia, A. N. (2022). *Universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan juni 2022*.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya*. 1(3).
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar* (A. Febryanti & A. Asari (eds.)). PT Mafy Media Literasi Indonesia. <https://share.google/uES6GdaSUGZA6sop9>
- Ginting, H., Utami, A., Roslita, R., Hang, U., & Pekanbaru, T. (2025). *Gambaran Kecanduan Smartphone Pada Remaja*. 14, 131–137.
- Hamzah, R. A., Mesra, R., Karo, K. B., Alifah, N., Hartini, A., Agusta, H. T. G. P., Yusuf, F. M., Subroto, D. E., Febriyanti, F., & Santi, Y. (2024). *Strategi pembelajaran abad 21*. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).
- Herdiani, R. T., Sugarni, M., Shoufiah, R., Islamarida, R., Romina, F., Widayati, K., Liza, R. G., Bahriyah, F., Setiyani, A., Rasdianah, N., & Realita, F. (2025). *Kesehatan Mental Remaja* (T. Marliana & I. Hafizah (eds.)). Eureka Media Aksara, Januari 2025. <https://books.google.co.id/books?id=x-GuEQAAQBAJ&lpg=PR1&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>
- Hidayah, S. N., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). *Pengaruh minat belajar, motivasi belajar, dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan di smk negeri 46 jakarta*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KIA/issue/view/728>.
- Jameel, S., Shahnawaz, M. G., & Griffiths, M. D. (2019). *Smartphone addiction*

in students : A qualitative examination of the components model of addiction using face-to-face interviews. 8(4), 780–793.
<https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.57>

Jannah, R. R., Suryadi, & Mulyani, R. R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan.* 9(2), 220–227.

Jayusman, A. N., Husin, U. A., & Ismawati. (2025). *Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Siswa SMP Negeri 5 Cimahi Tahun 2024.* 5.

Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, M., & Zulfikhar, R. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah.* 06(01), 307–316.

Kurniawan, H. D., Sriwiyati, L., Hartono, M., Dharma, Y. P. T., & Nursanti, A. L. D. (2024). *Upaya Meningkatkan Kesehatan Mental di Kalangan Remaja: Efforts To Improve Mental Health Among Youth.* JAMAS: Jurnal Abdi Masyarakat, 2(2), 564–568.

Laia, E., Fau, S., Telaumbanua, K., Prodi, M., Konseling, B., Universitas, D., Raya, N., Gadget, K., & Remaja, A. (2023). *Studi Kasus Kecanduan Gadget pada Anak Remaja Usia 12-18 Tahun di Desa Hilisataro Raya serta Implikasi.* 2(2).

Lathiifah, D. A., Qodariah, L., & Abidin, F. A. (2023). *Problematic Smartphone Use In Adolescents: Parental Structure and Parental Psychological Control As Predictors Problematic Smartphone Use pada Remaja : Parental Structure dan Parental Psychological Control sebagai Prediktor.* 16(1), 50–60.

Marini, L., Hendriani, W., & Wulandari, P. Y. (2025). *Validation of the Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) for Measuring Problematic Smartphone Use in Indonesian Adolescents.* 255–269.
<https://doi.org/10.18502/kss.v10i9.18498>

Nasution, A. N., Fatihah, A., & Al Ghifari, M. (2023). *Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik.* 3.

Pemba, Y., Menengah, S., Katolik, K., Studi, P., Teknik, P., Makassar, U. N., Kusuma, N. R., & Belajar, K. (2022). *Peran Lingkungan Belajar terhadap Konsentrasi Belajar Peserta.* 2(September), 12–20.

Pendidikan, D. P. (2025). *Data Pokok Pendidikan (DAPODIK).*
<https://dapo.kemendikdasmen.go.id/sp/2/086100>

Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014 Tentang Upaya

- Kesehatan Anak (2014).
[https://peraturan.bpk.go.id/Download/108349/Permenkes Nomor 25 Tahun 2014.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/108349/Permenkes%20Nomor%2025%20Tahun%202014.pdf)
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Yunariyah, B., Surabaya, P. K., & Perilaku, P. (2024). *Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku*. 3, 376–383.
- Rahmasari, D., & Islam, P. A. (2023). *Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar*. 3, 1075–1079.
- Ramadhani, Y., Ruswandi, M. R., & Iman, A. K. (2025). *Pengaruh Kecanduan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar*. 1(2), 56–62.
- Refnandes, R., Fajria, L., & Nelwati. (2022). *Analisis Hubungan Kondisi Psikologis dengan Kecanduan Gadget pada Remaja Selama Masa Pandemi Covid 19 di Kota Padang*. 22(2), 1318–1321.
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2361>
- Rinancy, H., & Putri, R. B. (2023). *Smartphone Addiction Mempengaruhi Motivasi Belajar*. 2(3), 140–147.
- Rizki, V. Y., Ervina, I., & Handayani, P. K. (2023). *Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa SMP Negeri 1 Sukowono*. 1, 1–10.
- Safitri, I., & Ritonga, L. A. (2025). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII-A di SMP IT Adzkia P. Berandan*. 3(2), 293–302.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus*. 3(4), 2132–2140.
- Saparwati, M., Trimawati, Wahid, A., & Syaifudin, A. (2026). *Skrining dan Edukasi Kecanduan Gadget dalam Upaya Membangun Generasi yang Sehat & Sejahtera di SMA Negeri 1 Ambarawa*. 8, 24–30.
- Saputra, P. N. B., Astra, K. B., Satyawan, M., Artanayasa, I. W., & Sptyanawati, N. L. P. (2022). *Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring PJOK Kelas X Sekolah Menengah Atas*. 4, 154–163.
- Sarfika, R., Wijaya, A., Putri, Z. M., Moh, I. M., & Saifudin, Y. (2024). *Smartphone addiction and adolescent mental health : a cross- sectional study in West Sumatra province*. 13(2), 521–527.
<https://doi.org/10.11591/ijphs.v13i2.23318>
- Sari, P. A., & Syahtiani, Y. (2025). *Hubungan Prokrastinasi Akademik , Motivasi Belajar Dan*. 9, 13225–13231.

- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supini, P., Ryoga, A., Gandakusumah, P., Asyifa, N., & Nadzifah, Z. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Mental pada Remaja*. 2(1), 166–172.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928.
- Susana, Y., & Putri, N. A. (2026). *Jurnal Kebiasaan Penggunaan Smartphone terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMP Negeri 10 Semarang*. 16(2), 80–88.
- Syah, A. R., Prihanto, J. B., & Surabaya, U. N. (2025). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya*. 9, 21736–21741.
- Tarumingkeng, R. C. (2025). *Teori Motivasi: Self-Determination Theory (SDT)*.
- WHO. (2024). *The adolescent health indicators recommended by the Global Action for Measurement of Adolescent health: Guidance for monitoring adolescent health at country, regional and global levels*. World Health Organization.
- Yuliati, I. F., Cahyani, R. A., & Anshori, I. Al. (2023). *Metadata Indikator Kinerja Komponen (IKK) BKKBN Tahun 2023*.
- Yunita, W., Khairi, A., & Ulfasari, N. (2025). *Membangun Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Gadget Berlebihan: Strategi Edukasi dan Digital Detox*. 07(01), 1–7.
- Zaharatul, A. (2023). *Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di SMK Negeri 1 Padang*.

Lampiran 1

Gantt Chart Penelitian
Hubungan Kecanduan Gadget dengan Minat dan Motivasi Belajar
pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026

Nama : Angelya Vanesha Surya

NIM : 2214201066

No.	Uraian kegiatan	Maret 2026				April 2026				Mei 2026				Juni 2026				Juli 2026				Agustus 2026			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Persiapan Proposal	■																							
2.	Seminar Proposal		■	■	■																				
3.	Perbaikan Proposal dan Penyerahan Pengesahan Proposal		■	■	■	■																			
4.	Penelitian dan Konsultasi Penelitian						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
5.	Pendaftaran dan Ujian Hasil																				■	■	■	■	■
6.	Perbaikan Skripsi dan Penyerahan Pengesahan Skripsi																					■	■	■	■

Pembimbing I



(Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep)

Pembimbing II



(Ns. Deni Maisa Putra, S.Kep.,M.Kep)

Padang, Agustus 2026

Mahasiswa



(Angelya Vanesha Surya)

Lampiran 1

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Responden

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Keperawatan Universitas Alifiah Padang :

Nama : Angelya Vanesha Surya

NIM : 2214201066

Instansi : Universitas Alifiah Padang

Menyatakan bahwa akan mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang”. Untuk itu saya meminta kesediaan saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian ini.

Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi saudara/i sebagai responden. Kerahasiaan semua informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya untuk kepentingan penelitian. Apabila saudara/i menyetujui, maka dengan ini saya mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar kuesioner yang saya berikan.

Atas perhatian dan kesediaan saudara/i menjadi responden, saya ucapkan terima kasih.

Padang, Agustus 2026

Peneliti

(Angelya Vanesha Surya)

Lampiran 2

INFORMED CONSENT (FORMAT PERSETUJUAN)

Dengan ini saya sampaikan bahwa saya:

Nama :

Umur :

Alamat :

Setelah membaca penjelasan lembaran pertama diatas saya mengerti, bahwa penelitian ini tidak berakibat buruk pada saya serta identitas dan informasi yang saya berikan dijaga kerahasiannya dan betul-betul hanya diinginkan untuk kepentingan peneliti.

Maka saya menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa Program Studi S-1 Keperawatan Universitas Alifah Padang yang bernama:

Nama : Angelya Vanesha Surya

NIM : 2214201066

Judul : Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang

Untuk bermanfaatnya penelitian ini, saya berjanji akan memberikan jawaban yang sebenarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Agustus 2026

Responden

Peneliti

()

(Angelya Vanesha Surya)

Lampiran 3

KUESIONER PENELITIAN

“Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Padang”

Identitas Responden

Nama :

Umur : tahun

Kelas :

Jenis kelamin : L / P

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah identitas anda dengan benar sebelum mengisi angket ini.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat dan jawab pertanyaan sesuai keadaan saudara dengan memilih jawaban yang sudah disediakan.
3. Beri tanda checklist (✓) pada jawaban yang saudara pilih.
4. Koreksi kembali jawaban saudara sebelum dikumpulkan. Usahakan tidak ada jawaban yang kosong.
5. Jawaban yang saudara berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai saudara di sekolah.

Keterangan:

STS	: Sangat Tidak Setuju	1
TS	: Tidak Setuju	2
S	: Setuju	3
SS	: Sangat Setuju	4

Padang,

2026

Responden

Angket Kecanduan Gadget
Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Melewatkan pekerjaan (tugas) yang sudah direncanakan disebabkan oleh penggunaan <i>smartphone</i> .				
2	Sulit berkonsentrasi di kelas atau saat mengerjakan tugas karena penggunaan <i>smartphone</i> .				
3	Merasa nyeri di pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan <i>smartphone</i> .				
4	Tidak akan tahan jika tidak memiliki <i>smartphone</i> .				
5	Merasa tidak sabar dan gelisah saat saya tidak memegang <i>smartphone</i> saya.				
6	Terus memikirkan <i>smartphone</i> saya, bahkan ketika saya tidak menggunakannya.				
7	Saya tidak akan berhenti menggunakan <i>smartphone</i> saya, meskipun kehidupan sehari-hari saya sudah sangat terpengaruh olehnya.				
8	Selalu mengecek <i>smartphone</i> saya agar tidak ketinggalan percakapan atau notifikasi di media sosial.				
9	Menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya inginkan atau rencanakan.				
10	Orang-orang disekitar saya mengatakan bahwa saya menggunakan <i>smartphone</i> terlalu sering.				

Skor minimum = $10 \times 1 = 10$

Skor maksimum = $10 \times 4 = 40$

Kategori	Skor
Rendah	10 – 20
Sedang	21 – 30
Tinggi	31 – 40

Angket Minat Belajar

Keterangan:

	Positif (+)	Negatif (-)
SS : Sangat Setuju	4	1
S : Setuju	3	2
TS : Tidak Setuju	2	3
STS : Sangat Tidak Setuju	1	4

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu membuat catatan ringkasan materi untuk memudahkan saya belajar.				
2	Saya tidak mencatat materi di buku catatan karena menurut saya sudah ada dibuku paket.				
3	Saya selalu mengulangi materi yang diberikan oleh guru.				
4	Saya belajar pada saat diberikan tugas saja, karena saya sangat sibuk.				
5	Saya lebih bersemangat jika pembelajaran dilakukan secara tatap muka.				
6	Ketika belajar saya menggunakan aplikasi belajar seperti ruang guru atau lainnya agar saya lebih memahami materi.				
7	Ketika ada tugas sekolah saya lebih memilih mengerjakan di awal waktu.				
8	Saya selalu memberikan pendapat ketika kegiatan diskusi di grup whatsapp berlangsung.				
9	Ketika diskusi kelompok di grup whatsapp saya lebih banyak diam.				
10	Saya selalu antusias ketika guru memberikan tugas mingguan untuk dikerjakan dirumah.				
11	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas mingguan.				

12	Saya jarang membaca buku online karena terlalu sibuk dengan hal lain.				
13	Saya selalu bertanya kepada guru melalui chat pribadi apabila tidak memahami materi.				
14	Saya selalu bertanya kepada teman sebaya yang lebih mengerti materi.				
15	Saya sering menggunakan waktu luang untuk tertidur daripada belajar.				
16	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan guru tepat waktu.				
17	Saya merasa takut nilai saya berkurang apabila terlambat mengumpulkan tugas.				
18	Saya tidak takut terlambat mengumpulkan tugas.				
19	Ketika guru memberikan tugas yang banyak saya merasa tertantang untuk menyelesaikan dengan cepat.				
20	Saya tidak senang ketika diberi tugas yang banyak.				
21	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengerjakan latihan soal yang ada dibuku pelajaran.				
22	Saya lebih suka menggunakan waktu luang untuk bersantai.				

Sumber: Adaptasi dari Sri Maya Lestari (2021) dalam Arshinta Nurul Dinia (2022)

Skor minimum = $22 \times 1 = 22$

Skor maksimum = $22 \times 4 = 88$

Kategori	Skor
Rendah	22 – 44
Sedang	45 – 66
Tinggi	67 – 88

Angket Motivasi Belajar

Keterangan:

		Positif (+)	Negatif (-)
SS	: Sangat Setuju	4	1
S	: Setuju	3	2
TS	: Tidak Setuju	2	3
STS	: Sangat Tidak Setuju	1	4

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bertanya dan mengajak teman berdiskusi ketika mengalami kesulitan belajar.				
2	Saya selalu mengajukan pertanyaan karena ingin dipuji guru dan teman-teman.				
3	Saya bertanya kepada orang tua jika memiliki tugas yang tidak di mengerti.				
4	Ketika belajar dirumah saya akan mengulangi pelajaran yang diberikan guru disekolah.				
5	Meskipun tidak ada ulangan saya akan belajar setiap hari.				
6	Saya belajar hanya ketika ada ulangan atau PR saja.				
7	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru ketika guru sedang menjelaskan.				
8	Apabila ada materi yang belum dimengerti, maka saya akan bertanya kepada bapak dan ibu guru.				
9	Jika terdapat hal-hal baru yang belum saya mengerti saya malas untuk membahasnya.				
10	Saya akan membuat contekan saat ujian untuk mendapat nilai yang maksimal, agar selalu dipuji teman dan orang tua.				
11	Saya akan mengerjakan tugas dengan segera jika diberi tugas oleh guru.				

12	Saya rajin mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.				
13	Saya bosan mendengarkan penjelasan guru jika pelajaran itu tidak saya sukai.				
14	Saya tekun belajar agar dapat meraih cita-cita.				
15	Saya akan rajin belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus.				
16	Saya selalu melaporkan hasil ulangan saya kepada orang tua.				
17	Saya merasa sangat sedih jika mendapat nilai jelek.				
18	Saya rajin belajar meskipun tidak ada yang mengetahui dan memuji keberhasilan saya.				
19	Saya senang jika mendapat pujian dari orang tua.				
20	Jika mendapatkan tugas ketika guru berhalangan hadir, maka saya akan mengerjakan dengan teman dan berusaha maksimal untuk dapat mengerjakan.				
21	Jika bapak/ibu guru memberi tugas rumah (PR), saya lebih memilih meniru jawaban teman supaya tidak terkena hukuman.				
22	Saya senang belajar di luar kelas karena mendapatkan pengalaman baru.				

Sumber: (Adaptasi dari Sri Maya Lestari (2021) dalam Arshintia Nurul Dinia (2022))

Skor minimum = $22 \times 1 = 22$

Skor maksimum = $22 \times 4 = 88$

Kategori	Skor
Rendah	22 – 44
Sedang	45 – 66
Tinggi	67 – 88

Lampiran 4



UNIVERSITAS ALIFAH PADANG

Izin Perubahan Bentuk Kemendikbudristek RI No. 613/E.O/2024
Jl. Khatib Sulaiman No. 52 B Kel. Belanti Padang Telp : (0751) 7059 849 , Fax : (0751) 7059 849
Email : official@alifah.ac.id | Website : www.alifah.ac.id
Kode Pos 25134 Provinsi Sumatera Barat



Nomor : 307/WRI.I-UNIVA/I/2026

Padang, 24 Januari 2026

Lampiran : ---

Permohonan: Permohonan Izin Pengambilan data awal

Kepada Yth :

Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat

Di

Tempat

Dengan hormat,

Bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak/ Ibu bahwa kami bermaksud menugaskan seorang mahasiswa Program Studi KEPERAWATAN :

Nama : ANGELYA VANESHA SURYA

NIM : 2214201066

Judul Proposal/Karya Ilmiah : Hubungan Kecanduan Gadget dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 14 Padang

Tanggal : 27 Januari 2026 s/d 27 Februari 2026

Data yang Butuhkan : 1. izin survei/pengambilan data awal

Tempat Penelitian : SMA Negeri 14 Padang

Untuk itu yang bersangkutan perlu data-data yang berhubungan dengan judul diatas. Besar harapan kami Bapak/ Ibu dapat berkenan memberikan data yang diperlukan sesuai judul diatas.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Rektor



Dr. Fanny Ayudia, S.Si.T, M.Biomed

NIP/NIDN : 1011118401

Lampiran 6



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT DINAS PENDIDIKAN

Jalan Jenderal Sudirman Nomor 52, Padang Timur, Padang, Sumatera Barat 25129
Laman: disdik.sumbarprov.go.id, Pos-el: disdik@sumbarprov.go.id

Nomor : 000.9.2/1010/PSMASLB/DISDIK-2026 Padang, 5 Februari 2026
Lampiran : -
Perihal : Izin Pengambilan Data Awal

Kepada Yth,
Rektor
Universitas Alifiah Padang
di
Tempat

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor:307/WRIJ-UNIVA/I/2026 Tanggal 24 Januari 2026 perihal, Izin Melakukan Pengambilan Data Awal dengan judul "**Hubungan Kecanduan Gadget dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 14 Padang**", atas nama :

Nama : Angelya Vanesha Surya
NIM/TM : 2214201066 / 2022
Program Studi : Ilmu Keperawatan S1
Tempat : SMAN 14 Padang
Waktu : 27 Januari s.d 27 Februari 2026

Berkaitan dengan hal tersebut Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat pada prinsipnya tidak keberatan memberi izin kepada Mahasiswa yang namanya diatas untuk melaksanakan Penelitian, namun diharapkan selama kegiatan dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Berkoordinasi dengan Kepala Satuan Pendidikan terkait
2. Tidak mengganggu kegiatan Proses Belajar dan Mengajar
3. Tidak memberatkan pembiayaan kepada Peserta Didik dalam bentuk apapun
4. Pengambilan data/observasi yang dilakukan sepenuhnya untuk kepentingan Pendidikan dan tidak untuk dipublikasikan secara umum
5. Data yang diambil sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku
6. Setelah selesai melaksanakan kegiatan agar menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.

Demikianlah surat izin ini kami berikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Bidang PSMA dan PSLB



Mahyan, S.Pd, MM
NIP.19741115 200012 1 002

Lampiran 7



UNIVERSITAS ALIFAH PADANG

Izin Perubahan Bentuk Kemendikbudristek RI No. 673/E/O/2024
Jl. Khatib Sulaiman No. 52 B Kel. Belantil Padang Telpun : (0751) 7059 849 . Fax : (0751) 7059 849
Email : official@alifah.ac.id | Website : www.alifah.ac.id
Kode Pos 25134 Provinsi Sumatera Barat



Nomor : 2401/WRI.I-UNIVA/VII/2026
Lampiran : ---
Permohonan : Permohonan Izin Penelitian

Padang, 08 Juli 2026

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SMAN 14 Padang
Di

Tempat

Dengan hormat,

Bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak/ Ibu bahwa kami bermaksud menugaskan seorang mahasiswa Program Studi KEPERAWATAN

Nama : ANGELIA VANESHA SURYA
NIM : 2214201066
Tanggal : 13 Juli 2026 s/d 20 Juli 2026
Data yang dibutuhkan : Data siswa kelas XI
Tempat Penelitian : SMA Negeri 14 Padang

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan/ penyusunan skripsi dengan judul

HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 14 KOTA PADANG

Untuk itu yang bersangkutan perlu melakukan penelitian yang berhubungan dengan judul diatas. Sehubungan dengan itu, kami harapkan Bapak/ Ibu dapat berkenan memberikan izin yang bersangkutan untuk melakukan penelitian pada instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Rektor



Dr. Fanny Ayudia, S.Si.T, M.Biomed
NIP/NIDN : 1011118401

Lampiran 8

	PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT DINAS PENDIDIKAN SMAN 14 PADANG	
Alamat : Jln. Batu Gadang - Lubuk Kilangan Kode Pos (25236) Telpn : (0751) 71128 Website : http://www.sman14-padang.sch.id E-Mail : sman14padang@yahoo.com NPSN : 10303482		
 <u>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</u> NOMOR. 000.9/533/SMAN.14/2026 		
Yang bertandatangan dibawah ini :		
Nama	: Evidel, S.Pd	
NIP	: 196712071994031007	
Pangkat/Golongan	: Pembina Utama Muda / IV.c	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Instansi	: SMAN 14 Padang	
Dengan ini menerangkan :		
Nama	: Angelya Vanesha Surya	
NIM	: 2214201066 / 2022	
Program Studi	: Keperawatan / S1	
Fakultas/Perguruan Tinggi	: Ilmu Kesehatan dan Teknologi Infomasi / Universitas Alifah Padang	
Judul Penelitian	: <i>"Hubungan Kecanduan Gadget dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang".</i>	
telah selesai melakukan penelitian di SMAN 14 Padang pada bulan Juli 2026.		
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Padang, <u>14 Agustus 2026</u>		
KEPALA SEKOLAH		
		
Evidel, S.Pd Pembina Utama Muda IV.c NIP.196712071994031007		
Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).		

Lampiran 9



Komite Etik Penelitian Research Ethics Committee Surat Layak Etik Research Ethics Approval



No:006120/KEP Universitas Alifiah Padang/2026

Peneliti Utama : ANGELYA VANESHA SURYA
Principal Investigator
Peneliti Anggota : -
Member Investigator
Nama Lembaga : Universitas Alifiah Padang
Name of The Institution
Judul : Hubungan Kecanduan Gadget dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa
Title SMA Negeri 14 Kota Padang
The Relationship between Gadget Addiction and Learning Interest and Motivation in Students of State Senior High School 14, Padang City

Atas nama Komite Etik Penelitian (KEP), dengan ini diberikan surat layak etik terhadap usulan protokol penelitian, yang didasarkan pada 7 (tujuh) Standar dan Pedoman WHO 2011, dengan mengacu pada pemenuhan Pedoman CIOMS 2016 (lihat lampiran). *On behalf of the Research Ethics Committee (REC), I hereby give ethical approval in respect of the undertakings contained in the above mention research protocol. The approval is based on 7 (seven) WHO 2011 Standard and Guidance part III, namely Ethical Basis for Decision-making with reference to the fulfilment of 2016 CIOMS Guideline (see enclosed).*

Kelayakan etik ini berlaku satu tahun efektif sejak tanggal penerbitan, dan usulan perpanjangan diajukan kembali jika penelitian tidak dapat diselesaikan sesuai masa berlaku surat kelayakan etik. Perkembangan kemajuan dan selesainya penelitian, agar dilaporkan. *The validity of this ethical clearance is one year effective from the approval date. You will be required to apply for renewal of ethical clearance on a yearly basis if the study is not completed at the end of this clearance. You will be expected to provide mid progress and final reports upon completion of your study. It is your responsibility to ensure that all researchers associated with this project are aware of the conditions of approval and which documents have been approved.*

Setiap perubahan dan alasannya, termasuk indikasi implikasi etis (jika ada), kejadian tidak diinginkan serius (KTD/KTDS) pada partisipan dan tindakan yang diambil untuk mengatasi efek tersebut; kejadian tak terduga lainnya atau perkembangan tak terduga yang perlu diberitahukan; ketidakmampuan untuk perubahan lain dalam personel penelitian yang terlibat dalam proyek, wajib dilaporkan. *You require to notify of any significant change and the reason for that change, including an indication of ethical implications (if any); serious adverse effects on participants and the action taken to address those effects; any other unforeseen events or unexpected developments that merit notification; the inability to any other change in research personnel involved in the project.*

24 July 2026
Chair Person

Masa berlaku:
24 July 2026 - 24 July 2027



Desi Sarli, S.SiT, M.Keb, Ph.D

Resume Penilaian

1. Justifikasi, latar belakang, rationale, dan manfaat

Latar belakang dan alasan penelitian sudah jelas terkait meningkatnya penggunaan gadget pada remaja dan dampaknya terhadap minat serta motivasi belajar. Kerangka teori sesuai, namun referensi perlu diperkuat. Manfaat penelitian bagi siswa, sekolah, dan masyarakat telah dijelaskan.

2. Tujuan, pertanyaan, dan hipotesis

Tujuan, pertanyaan penelitian, dan hipotesis sudah sesuai dengan variabel penelitian serta desain cross-sectional.

3. Metode penelitian

Penelitian menggunakan metode observasional kuantitatif dengan desain cross-sectional menggunakan kuesioner.

4. Alokasi intervensi dan kontrol

Tidak terdapat kelompok intervensi maupun kontrol karena penelitian bukan penelitian eksperimen.

5. Populasi dan kelompok rentan

Subjek penelitian adalah siswa SMA. Sebagian responden dapat berusia <18 tahun sehingga termasuk kelompok rentan dan membutuhkan perlindungan khusus.

6. Pengumpulan data dan analisis

Pengumpulan data menggunakan kuesioner, dengan pengelolaan data melalui coding, entry, cleaning, dan analisis statistik menggunakan SPSS.

7. Rekrutmen dan persetujuan subjek

Rekrutmen dilakukan melalui pihak sekolah dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Keikutsertaan bersifat sukarela dengan informed consent dan perlindungan terhadap responden.

8. Isu etik penelitian

Isu etik meliputi kerahasiaan data, kenyamanan responden saat mengisi kuesioner, dan potensi stigma terkait kecanduan gadget.

9. Risiko dan mitigasi

Risiko penelitian minimal berupa ketidaknyamanan psikologis. Mitigasi dilakukan dengan menjaga kenyamanan, privasi, dan hak responden untuk berhenti.

10. Privasi dan kerahasiaan data

Identitas responden dijaga menggunakan kode, data disimpan secara aman, dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

11. Diseminasi hasil penelitian

Hasil penelitian akan diberikan kepada pihak sekolah sebagai dasar edukasi penggunaan gadget sehat dan pengembangan program peningkatan motivasi belajar dan rencana untuk publikasi ilmiah.

Lampiran 10

MASTER TABEL

HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 14 KOTA PADANG

TAHUN 2026

No	Kode Responden	Jenis Kelamin	Kode JK	Umur	Kelas	Kode Kelas	KECANDUAN GADGET										MINAT BELAJAR																						MOTIVASI BELAJAR																																
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor Gadget	Kategori Gadget	Kode Gadget	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Skor Minat	Kategori Minat	Kode Minat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Skor Motivasi	Kategori Motivasi	Kode Motivasi		
1	R01	L	1	18	XII.F.1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	4	39	Rendah	1	1	1	3	1	2	2	2	2	1	3	1	1	4	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	37	Rendah	1
2	R02	P	2	18	XII.F.1	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	Tinggi	3	1	2	3	1	1	1	3	2	1	1	1	3	4	2	3	3	3	2	3	1	1	43	Rendah	1	2	2	3	2	4	1	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	39	Rendah	1				
3	R03	L	1	18	XII.F.1	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	Tinggi	3	4	1	3	4	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	39	Rendah	1	1	1	2	1	2	2	4	1	3	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	35	Rendah	1					
4	R04	P	2	17	XII.F.1	1	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	34	Tinggi	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	3	31	Rendah	1	1	4	3	1	2	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	3	36	Rendah	1					
5	R05	L	1	18	XII.F.1	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	33	Tinggi	3	3	2	3	2	2	1	1	3	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	42	Rendah	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	44	Rendah	1			
6	R06	P	2	17	XII.F.1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	14	Rendah	1	2	4	2	2	2	1	1	2	4	1	2	2	1	3	1	2	1	1	3	3	2	43	Rendah	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	60	Sedang	2			
7	R07	P	2	17	XII.F.1	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	Tinggi	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	61	Sedang	2	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	70	Tinggi	3							
8	R08	P	2	17	XII.F.1	1	4	3	3	3	2	2	2	3	2		27	Sedang	2	4	2	3	2	3	1	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	3	2	47	Sedang	2	3	3	2	3	2	1	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	2	4	63	Sedang	2										
9	R09	L	1	18	XII.F.2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	4	2	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	4	70	Tinggi	3	2	3	2	3	2	3	1	1	1	2	4	3	3	4	2	1	2	4	1	3	1	3	43	Rendah	1				
10	R10	L	1	17	XII.F.2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	Tinggi	3	1	2	2	1	2	2	1	3	4	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	40	Rendah	1	2	2	2	1	3	4	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	3	2	1	1	2	41	Rendah	1				
11	R11	P	2	18	XII.F.2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	1	1	1	1	2	4	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	35	Rendah	1	2	2	1	2	2	4	1	2	1	1	2	2	2	1	4	1	1	41	Rendah	1									
12	R12	P	2	17	XII.F.2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	26	Sedang	2	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	30	Rendah	1	3	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	39	Rendah	1							
13	R13	L	1	17	XII.F.2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4		37	Tinggi	3	2	1	2	2	1	4	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	43	Rendah	1	2	2	4	2	2	3	1	4	2	1	1	1	2	3	2	1	1	3	1	44	Rendah	1								
14	R14	P	2	17	XII.F.2	2	2	3	3	4	4	2	2	2	1		25	Sedang	2	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	3	1	1	3	3	1	3	53	Sedang	2	4	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67	Tinggi	3							
15	R15	L	1	17	XII.F.2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2		20	Rendah	1	1	1	2	2	1	2	2	1	3	4	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	40	Rendah	1	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	63	Sedang	2							
16	R16	P	2	17	XII.F.2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3		25	Sedang	2	4	3	4	3	4	2	2	2	4	2	3	2	2	3	4	4	3	2	2	65	Sedang	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	71	Tinggi	3							
17	R17	P	2	17	XII.F.3	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2		17	Rendah	1	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	74	Tinggi	3	3	4	1	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	1	3	4	2	3	4	3	64	Sedang	2								
18	R18	P	2	18	XII.F.3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4		38	Tinggi	3	1	1	1	1	3	1	1	4	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	31	Rendah	1	4	3	1	3	2	3	2	3	1	2	3	1	3	3	4	3	1	3	4	2	2	3	56	Sedang	2				
19	R19	L	1	18	XII.F.3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4		36	Tinggi	3	2	4	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	4	3	2	2	42	Rendah	1	3	4	2	4	3	2	4	1	3	3	2	2	3	4	2	1	4	2	2	2	2	57	Sedang	2						
20	R20	P	2	17	XII.F.3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3		35	Tinggi	3	4	2	1	1	4	4	4	3	1	4	4	2	4	4	3	4	2	4	3	67	Tinggi	3	4	3	1	3	2	3	2	3	1	2	3	3	4	3	1	3	4	3	2	2	3	56	Sedang	2						
21	R21	P	2	18	XII.F.3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4		37	Tinggi	3	2	3	1	1	1	4	2	4	2	2	3	2	2	4	3	2	2	4	3	1	1	3	51	Sedang	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	1	1	3	2	2	4	2	2	3	3	1	50	Sedang	2				
22	R22	P	2	17	XII.F.3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4		39	Tinggi	3	1	1	1	2	3	1	2	3	3	3	3	1	4	2	1	4	1	3	1	2	2	3	47	Sedang	2	3	4	2	4	3	2	4	2	1	3	3	2	2	3	4	2	1	4	2	2	2	57	Sedang	2			
23	R23	P	2	18	XII.F.3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2		24	Sedang	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	3	1	3	2	1	2	1	1	2	3	39	Rendah	1	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	59	Sedang	2							
24	R24	P	2	17	XII.F.4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3		35	Tinggi	3	2	1	1	4	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	4	39	Rendah	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	4	1	1	1	3	1	3	41	Rendah	1			
25	R25	L	1	18	XII.F.4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3		34	Tinggi	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	2	28	Rendah	1	2	1	2	1	3	2	2</																					

41	R41	P	2	17	XII.F.6	6	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32	Tinggi	3	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	30	Rendah	1	1	1	2	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	1	1	1	2	3	40	Rendah	1				
42	R42	L	1	18	XII.F.6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	1	1	1	1	3	1	1	4	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	31	Rendah	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	4	1	2	2	3	1	2	2	1	40	Rendah	1			
43	R43	P	2	17	XII.F.6	6	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	Tinggi	3	2	4	2	1	1	1	2	3	1	2	2	3	1	1	1	2	4	2	1	1	2	4	67	Rendah	1	2	1	1	2	2	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	35	Rendah	1						
44	R44	P	2	17	XII.F.6	6	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	29	Sedang	2	4	4	3	2	4	2	4	3	3	4	3	2	3	2	1	4	4	4	4	2	4	1	67	Tinggi	3	4	4	2	3	3	2	4	3	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	75	Tinggi	3		
45	R45	L	1	17	XII.F.6	6	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	25	Sedang	2	1	1	2	3	3	3	2	2	2	3	1	1	1	3	3	1	4	1	3	1	47	Sedang	2	3	1	2	3	2	1	3	3	2	1	4	2	3	3	3	2	3	3	1	3	53	Sedang	2				
46	R46	P	2	18	XII.F.6	6	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	25	Sedang	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	1	3	3	3	2	1	4	4	3	3	1	2	55	Sedang	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	59	Sedang	2				
47	R47	P	2	17	XII.F.6	6	1	2	1	2	2	2	1	3	1	1	16	Rendah	1	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	59	Sedang	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	83	Tinggi	3				
48	R48	L	1	18	XII.F.7	7	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32	Tinggi	3	1	1	1	3	3	1	2	1	3	2	3	1	1	2	3	3	2	1	1	1	1	4	41	Rendah	1	2	3	3	3	2	2	3	1	2	2	1	1	3	3	2	2	4	2	2	3	1	50	Sedang	2		
49	R49	L	1	18	XII.F.7	7	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	34	Tinggi	3	2	4	2	2	3	1	4	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3	3	2	2	1	1	43	Rendah	1	4	3	1	3	2	3	2	3	1	2	3	1	3	3	4	3	1	3	4	2	2	3	56	Sedang	2
50	R50	L	1	17	XII.F.7	7	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	31	Tinggi	3	1	4	1	3	4	2	1	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	38	Rendah	1	2	2	4	3	3	3	1	1	3	3	2	2	4	2	2	1	3	3	1	2	51	Sedang	2			
51	R51	P	2	18	XII.F.7	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	4	3	2	1	3	4	4	4	4	3	1	2	1	1	3	4	1	4	1	2	2	58	Sedang	2	3	4	2	4	3	2	4	2	1	3	3	2	2	3	4	2	1	4	2	2	2	57	Sedang	2		
52	R52	L	1	17	XII.F.7	7	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33	Tinggi	3	1	2	3	2	1	3	4	4	4	3	1	1	1	2	2	4	4	2	4	1	4	2	55	Sedang	2	3	4	2	2	2	1	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	67	Tinggi	3
53	R53	P	2	17	XII.F.7	7	2	3	2	3	3	2	1	4	1	1	22	Sedang	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	1	4	2	2	3	1	4	4	4	4	3	2	68	Tinggi	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	75	Tinggi	3		
54	R54	L	1	17	XII.F.7	7	2	2	1	2	1	2	1	2	3	3	19	Rendah	1	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	59	Sedang	2	4	1	3	4	1	3	4	2	3	3	4	3	1	3	1	3	2	3	1	2	3	3	57	Sedang	2	
55	R55	P	2	18	XII.F.8	8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	Tinggi	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	2	28	Rendah	1	2	1	1	1	1	3	3	1	1	3	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3	37	Rendah	1			
56	R56	P	2	17	XII.F.8	8	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37	Tinggi	3	3	1	4	1	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	Rendah	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	4	2	1	1	2	3	1	2	1	40	Rendah	1			
57	R57	L	1	18	XII.F.8	8	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	36	Tinggi	3	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	33	Rendah	1	1	3	3	1	2	1	1	2	2	1	3	3	1	1	2	4	2	2	2	4	1	44	Rendah	1		
58	R58	L	1	17	XII.F.8	8	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	35	Tinggi	3	1	1	2	2	3	1	2	3	1	2	1	2	1	2	4	1	2	1	1	2	1	38	Rendah	1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	2	3	1	2	1	2	38	Rendah	1	
59	R59	L	1	18	XII.F.8	8	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	22	Sedang	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	4	2	3	2	40	Rendah	1	3	2	1	1	1	2	3	1	4	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	38	Rendah	1			
60	R60	L	1	17	XII.F.8	8	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	Tinggi	3	2	2	4	3	3	4	4	4	1	4	4	2	4	3	4	4	1	4	3	3	4	3	70	Tinggi	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	1	3	2	1	3	4	3	2	3	1	2	2	51	Sedang	2
61	R61	L	1	17	XII.F.8	8	1	3	1	1	1	1	1	4	4	1	18	Rendah	1	4	3	4	4	3	4	2	4	4	1	4	3	1	3	3	3	3	4	3	4	70	Tinggi	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	65	Sedang	2				
62	R62	P	2	17	XII.F.8	8	2	3	4	1	1	1	1	3	2	1	19	Rendah	1	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	75	Tinggi	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	75	Tinggi	3							
63	R63	L	1	17	XII.F.9	9	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	Tinggi	3	3	2	1	1	1	3	1	4	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	3	1	2	40	Rendah	1	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	4	3	2	2	4	1	2	43	Rendah	1	
64	R64	L	1	18	XII.F.9	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	29	Rendah	1	3	1	1	4	3	1	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	3	2	44	Rendah	1					
65	R65	P	2	17	XII.F.9	9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	Tinggi	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	3	2	1	2	1	1	1	4	1	2	1	36	Rendah	1	1	1	2	1	3	1	1	3	1	2	4	2	3	4	1	1	2	1	1	2	2	3	42	Rendah	1	
66	R66	L	1	17	XII.F.9	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Tinggi	3	1	1	1	1	3	3	2	2	1	3	2	3	1	1	2	4	1	1	1	1	2	1	38	Rendah	1	2	1	2	2	1	1	3	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	38	Rendah	1	
67	R67	P	2	18	XII.F.9	9	4	3	2	2	1	1	1	3	2	2	21	Sedang	2	3	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	1	2	72	Tinggi	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	4	3	1	3	2	4	4	3	1	1	2	3	1	56	Sedang	2		
68	R68	P	2	17	XII.F.9	9	2	2	1	4	3	2	3	1	3	2	23	Sedang	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	85	Tinggi	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	2	2	2	4	3	4	2	3	3	2	3	3	62	Sedang	2			
69	R69	P	2	17	XII.F.9	9	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	16	Rendah	1	2	2	4	2	4	4	4	2	1	2	3	1	2	4	1	1	4	1	4	1	55	Sedang	2	1	2	3	1	2	2	4	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	55	Sedang	2			
70	R70	P	2	17	XII.F.10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	Tinggi	3	1	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1																																	

Lampiran 11

```

GET DATA
  /TYPE=XLS
  /FILE='C:\Users\WINDOWS 10\Documents\master tabel angel fixx 1.xls'
  /SHEET=name 'Master Data'
  /CELLRANGE=full
  /READNAMES=on
  /ASSUMEDSTRWIDTH=32767.
EXECUTE.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
FREQUENCIES VARIABLES=KodeJK KodeKelas KodeGadget KodeMinat KodeMotivasi
  /ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

Notes		
Output Created		02-AUG-2026 17:56:13
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22956
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=KodeJK KodeKelas KodeGadget KodeMinat KodeMotivasi /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.06
	Elapsed Time	00:00:00.06

[DataSet1]

Statistics						
		Kode JK	Kode Kelas	Kode Gadget	Kode Minat	Kode Motivasi
N	Valid	78	78	78	78	78
	Missing	22878	22878	22878	22878	22878

Frequency Table

Kode JK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	30	.1	38.5	38.5
	Perempuan	48	.2	61.5	100.0
	Total	78	.3	100.0	
Missing	System	22878	99.7		
Total		22956	100.0		

Kode Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	XII.F.1	8	.0	10.3	10.3
	XII.F.2	8	.0	10.3	20.5
	XII.F.3	7	.0	9.0	29.5
	XII.F.4	8	.0	10.3	39.7
	XII.F.5	8	.0	10.3	50.0
	XII.F.6	8	.0	10.3	60.3
	XII.F.7	7	.0	9.0	69.2
	XII.F.8	8	.0	10.3	79.5
	XII.F.9	7	.0	9.0	88.5
	XII.F.10	9	.0	11.5	100.0
	Total	78	.3	100.0	
Missing	System	22878	99.7		
Total		22956	100.0		

Kode Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	12	.1	15.4	15.4
	Sedang	18	.1	23.1	38.5
	Tinggi	48	.2	61.5	100.0
	Total	78	.3	100.0	
Missing	System	22878	99.7		
Total		22956	100.0		

Kode Minat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	46	.2	59.0	59.0
	Sedang	19	.1	24.4	83.3
	Tinggi	13	.1	16.7	100.0
	Total	78	.3	100.0	
Missing	System	22878	99.7		
Total		22956	100.0		

Kode Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	38	.2	48.7	48.7
	Sedang	25	.1	32.1	80.8
	Tinggi	15	.1	19.2	100.0
	Total	78	.3	100.0	
Missing	System	22878	99.7		
Total		22956	100.0		

```

CROSSTABS
  /TABLES=KodeGadget BY KodeMinat
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /STATISTICS=CHISQ
  /CELLS=COUNT EXPECTED ROW
  /COUNT ROUND CELL.

```

Crosstabs

Notes

Output Created		02-AUG-2026 17:57:20
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22956
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=KodeGadget BY KodeMinat /FORMAT=AVALUE TABLES /STATISTICS=CHISQ /CELLS=COUNT EXPECTED ROW /COUNT ROUND CELL.
Resources	Processor Time	00:00:00.06
	Elapsed Time	00:00:00.08
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	174762

[DataSet1]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kode Gadget * Kode Minat	78	0.3%	22878	99.7%	22956	100.0%

Kode Gadget * Kode Minat Crosstabulation

			Kode Minat			Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	
Kode Gadget	Rendah	Count	4	4	4	12
		Expected Count	7.1	2.9	2.0	12.0
		% within Kode Gadget	33.3%	33.3%	33.3%	100.0%
	Sedang	Count	4	9	5	18
		Expected Count	10.6	4.4	3.0	18.0
		% within Kode Gadget	22.2%	50.0%	27.8%	100.0%
	Tinggi	Count	38	6	4	48
		Expected Count	28.3	11.7	8.0	48.0
		% within Kode Gadget	79.2%	12.5%	8.3%	100.0%
Total	Count	46	19	13	78	
	Expected Count	46.0	19.0	13.0	78.0	
	% within Kode Gadget	59.0%	24.4%	16.7%	100.0%	

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	22.139 ^a	4	.000
Likelihood Ratio	22.562	4	.000
Linear-by-Linear Association	13.882	1	.000
N of Valid Cases	78		

a. 4 cells (44.4%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.00.

```

CROSSTABS
  /TABLES=KodeGadget BY KodeMotivasi
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /STATISTICS=CHISQ
  /CELLS=COUNT EXPECTED ROW
  /COUNT ROUND CELL.

```

Crosstabs

Notes

Output Created	02-AUG-2026 17:58:32	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22956
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=KodeGadget BY KodeMotivasi /FORMAT=AVALUE TABLES /STATISTICS=CHISQ /CELLS=COUNT EXPECTED ROW /COUNT ROUND CELL
Resources	Processor Time	00:00:00.06
	Elapsed Time	00:00:00.09
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	174762

[DataSet1]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kode Gadget * Kode Motivasi	78	0.3%	22878	99.7%	22956	100.0%

Kode Gadget * Kode Motivasi Crosstabulation

			Kode Motivasi			Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	
Kode Gadget	Rendah	Count	1	7	4	12
		Expected Count	5.8	3.8	2.3	12.0
		% within Kode Gadget	8.3%	58.3%	33.3%	100.0%
	Sedang	Count	2	7	9	18
		Expected Count	8.8	5.8	3.5	18.0
		% within Kode Gadget	11.1%	38.9%	50.0%	100.0%
	Tinggi	Count	35	11	2	48
		Expected Count	23.4	15.4	9.2	48.0
		% within Kode Gadget	72.9%	22.9%	4.2%	100.0%
Total	Count	38	25	15	78	
	Expected Count	38.0	25.0	15.0	78.0	
	% within Kode Gadget	48.7%	32.1%	19.2%	100.0%	

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	34.877 ^a	4	.000
Likelihood Ratio	37.977	4	.000
Linear-by-Linear Association	24.745	1	.000
N of Valid Cases	78		

a. 3 cells (33.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.31.

Lampiran 12



Lampiran 13

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA UNIVERSITAS ALIFAH PADANG

Nama : Angelya Vanesha Surya
 NIM : 2214201066
 Prodi : S1 Keperawatan
 Dosen Pembimbing 1 : Ns. Tomi Jepisa, S.Kep.,M.Kep
 Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	Rabu 29 Juli 2026	- Perbaiki sistematika penulisan - Perbaiki tabel (BAB IV)	8.
2	Rabu 5 Agustus 2026	- cari buku - jurnal terkait	7
3	Jumat 7 Agustus 2026	- Analisis Paralel di Jember	7
4	Rabu 12 Agustus 2026	Acc <i>opi</i>	✓
5			
6			

Mengetahui
Dosen Pembimbing

(Ns. Tomi Jepisa , M. Kep)

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS ALIFAH PADANG**

Nama : Angelya Vanesha Surya
NIM : 2214201066
Prodi : S1 Keperawatan
Dosen Pembimbing 1 : Ns. Deni Maisa Putra, S.Kep., M.Kep
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar
Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	Kamis 30 Juli 2026	- Jurnal terkait di pembahasan - Perbaiki sistematika penulisan	
2	Selasa 4 Agustus 2026	- Cara baca tabel - Perbaiki tabel	
3	Senin 10 Agustus 2026	- Abstrak - Rapihan semua penulisan	
4	Kamis 13 Agustus 2026	for Seminar	
5			
6			

Mengetahui
Dosen Pembimbing


(Ns. Deni Maisa Putra, M.Kep)