

ABSTRAK

SAHARUDDIN : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satap Katumbangan. **Skripsi Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMPN Satap Katumbangan. Penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto* yang bersifat kausalitas dengan sampel penelitian sebanyak 48 siswa dari seluruh siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan yang dipilih dengan menggunakan teknik sampling *jenuh*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen: (1) angket penggunaan *gadget*, (2) angket motivasi belajar dan (3) tes hasil belajar matematika siswa. Analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil pengujian deskriptif data menunjukkan bahwa: (1) penggunaan *gadget* berada pada kategori tinggi, (2) motivasi belajar berada pada kategori tinggi, dan (3) hasil belajar matematika berada pada kategori sedang. Adapun hipotesis dalam penelitian ini ada 3 dengan hasil pengujian menggunakan analisis regresi linear sederhana dan uji manova, yaitu: (1) penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, (2) motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, dan (3) penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: penggunaan *gadget*, Motivasi belajar, dan Hasil belajar matematika