**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gedget dan motivasi terhadap kebugaran jasmani. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti menggunakan data-data secara kuantitatif atau secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dan dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dampak Penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap kebugaran sisa SMA Negeri 14 OKU. Hasil penelitian menunjukkan nilai thitung Ttabel dengan nilai Xl thitung (3,207) ttabel (2,002) dan X2 thitung (3,207) ttabel (5,989) dan hasil uji t 0,05 (0,002 0,05) dan (0,000

0,05), dan hasil uji f 0,000 0,05. koefisien determinasi R2 sebesar 0,794. yang artinya variabel Xl (gadget) dan X2 (Motivasi) terhadap variabel Y (TKJI) memiliki kontribusi sebesar 18 %.

**Kata Kunci : Dampak gadget dan motivasi terhadap kebugaran jasmani**