

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 7 BONE

Ika Uni Lestari¹, Hamka², Emmi Azis³
^{1,2,3} FKIP Universitas Muhammadiyah Bone

[1ikaunilstri@gmail.com](mailto:ikaunilstri@gmail.com), [2hamka.umimks@gmail.com](mailto:hamka.umimks@gmail.com), [3emmiazis@gmail.com](mailto:emmiazis@gmail.com)

ABSTRACT

This study examined the effect of gadget use on students' learning interest in economics of Grade X students at SMA Negeri 7 Bone. A quantitative approach with an ex post facto design was employed. The population consisted of 145 Grade X students, and the sample consisted of 50 students selected through proportional random sampling. Data were collected using a five-point Likert scale questionnaire covering gadget use and learning interest, and analyzed using validity testing, reliability testing (Cronbach's Alpha = 0.950), normality testing, linearity testing, and simple linear regression with the aid of IBM SPSS version 26. The results showed the regression equation $Y = 37.795 + 0.732X$, with t -count = 2.906 greater than t -table = 1.677 and a significance value of 0.006 (< 0.05), so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. The coefficient of determination (R^2) was 0.150, indicating that gadget use contributed 15.0% to the variation in students' learning interest in economics, while the remaining 85.0% was explained by other variables. Thus, it can be concluded that gadget use has a positive and significant effect on students' learning interest in economics of Grade X students at SMA Negeri 7 Bone.

Keywords: *Gadget 1, Learning Interest 2*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan ex post facto. Populasi penelitian berjumlah 145 siswa kelas X, dengan sampel sebanyak 50 siswa yang diambil melalui teknik proportional random sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert lima tingkat. Analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,950), uji normalitas, uji linearitas, dan analisis regresi linear sederhana menggunakan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan persamaan regresi linear sederhana $Y = 37,795 + 0,732X$ yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan gadget terhadap minat belajar ekonomi. Nilai t hitung = 2,906 $>$ t tabel = 1,677 dengan signifikansi 0,006 $<$ 0,05, serta nilai koefisien determinasi $R^2 = 0,150$ yang menunjukkan kontribusi sebesar 15,0%, sedangkan 85,0% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone.

Kata Kunci: Gadget 1, Minat Belajar 2

A. Pendahuluan

Era modern ditandai oleh perkembangan teknologi yang merambah hampir seluruh dimensi kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Salah satu produk teknologi yang paling populer digunakan oleh masyarakat, termasuk pelajar, adalah gadget, yaitu perangkat elektronik yang memfasilitasi komunikasi, pencarian informasi, dan berbagai aktivitas lainnya (Nurafiah et al., 2023: 14). Dalam bidang pendidikan, gadget menawarkan peluang besar sebagai alat bantu belajar melalui berbagai aplikasi dan game edukatif yang terus dikembangkan seiring kemajuan Revolusi Industri 4.0 (Fatmayanti & Khaerati, 2024: 7852).

Laporan State of Mobile 2024 menunjukkan Indonesia sebagai negara dengan rata-rata pemakaian gadget tertinggi di dunia, yakni mencapai 6,05 jam per hari pada tahun 2023 (Yonatan, 2024). Survei nasional turut mengungkapkan bahwa lebih dari 19% remaja Indonesia mengalami kecanduan gadget (Putri et al., 2024: 377). Intensitas penggunaan gadget yang tinggi ini turut mengubah pola

interaksi siswa di lingkungan sekolah, termasuk menurunnya frekuensi komunikasi tatap muka dan terganggunya fokus belajar (Auliarachman Diadi et al., 2023: 126).

Gadget memberikan dampak dua sisi bagi pelajar. Di satu sisi, gadget memudahkan akses informasi dan mendukung pembelajaran mandiri; di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi konsentrasi dan menurunkan minat belajar (Nabila et al., 2025: 151). Minat belajar sendiri merupakan kecenderungan rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran yang ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan selama proses pembelajaran (Nasution et al., 2023: 8).

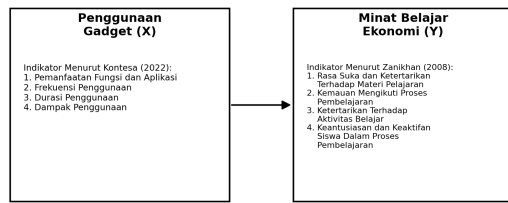
Kajian terdahulu menunjukkan hasil yang belum konsisten mengenai pengaruh gadget terhadap minat belajar. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan gadget terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik (Stefhanie et al., 2025). Pada jenjang SMP, penggunaan gadget dan lingkungan belajar juga terbukti berpengaruh langsung terhadap minat belajar

Pendidikan Agama Islam (Ningsih et al., 2023). Namun pada jenjang SMA, penelitian Nasution et al. (2023) di SMA Swasta Cerdas Murni menunjukkan bahwa gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar, berbeda dengan temuan Temarwut (2025) di SMK Muhammadiyah Berau yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 7 Bone, sebagian besar siswa kelas X cenderung menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan belajar, yang berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone, sehingga terdapat celah penelitian yang penting untuk ditelusuri lebih lanjut.

Dalam penelitian ini, penggunaan gadget (X) dipahami melalui empat indikator menurut

Kontesa (2022), yaitu pemanfaatan fungsi dan aplikasi, frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, dan dampak penggunaan gadget. Keempat indikator tersebut diduga berpengaruh langsung terhadap minat belajar ekonomi siswa (Y), yang diukur melalui empat indikator menurut Zanikhan (2008) dalam Nurhafizah et al. (2023), yaitu rasa suka dan ketertarikan terhadap materi pelajaran, kemauan mengikuti proses pembelajaran, ketertarikan terhadap aktivitas belajar, serta keantusiasan dan keaktifan siswa. Jika gadget digunakan secara bijak dan terarah untuk mendukung aktivitas pembelajaran ekonomi, maka siswa akan lebih termotivasi dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar; sebaliknya, apabila penggunaannya lebih condong ke aktivitas hiburan, minat belajar ekonomi siswa dapat menurun karena perhatian mereka teralihkan dari kegiatan akademik. Kerangka pemikiran penelitian ini disajikan pada Gambar 1 berikut.



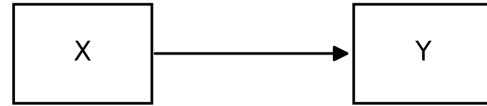
Gambar 1 Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian minat belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam mengoptimalkan pemanfaatan gadget secara bijak untuk mendukung pembelajaran ekonomi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuantitatif asosiatif yang bersifat *ex post facto*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat, tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel, karena penggunaan gadget pada siswa telah terjadi secara alami di lingkungan belajar (Sugiyono, 2023: 16). Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas, yaitu penggunaan gadget (X), terhadap

variabel terikat, yaitu minat belajar ekonomi (Y), sebagaimana disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Desain Penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan Gadget

Y : Minat Belajar Ekonomi

Data penggunaan gadget (X) diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa yang berisi pernyataan terkait pemanfaatan fungsi dan aplikasi, frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, dan dampak penggunaan gadget, sedangkan data minat belajar ekonomi (Y) diperoleh melalui angket yang berisi pernyataan terkait rasa suka dan ketertarikan terhadap materi ekonomi, kemauan mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap aktivitas belajar, serta keantusiasan dan keaktifan siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 7 Bone yang beralamat di Jl. Wiyatamandala, Bajoe, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, pada bulan Februari sampai Mei 2026.

Populasi penelitian berjumlah 145 siswa kelas X yang tersebar pada lima kelas (Sugiyono, 2023: 285). Sampel ditetapkan sebanyak 50 siswa melalui teknik proportional random sampling, dengan rincian kelas X-1 sebanyak 11 siswa, X-2 sebanyak 10 siswa, X-3 sebanyak 11 siswa, X-4 sebanyak 9 siswa, dan X-5 sebanyak 9 siswa.

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner (angket tertutup) berskala Likert lima tingkat (Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Variabel penggunaan gadget (X) diukur melalui 8 butir pernyataan berdasarkan empat indikator menurut Kontesa (2022) dalam Dina et al. (2025: 247). Variabel minat belajar ekonomi (Y) diukur melalui 16 butir pernyataan berdasarkan empat indikator menurut Zanikhan (2008) dalam Nurhafizah et al. (2023).

Uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson menunjukkan seluruh butir pernyataan pada kedua variabel dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,2787$). Uji reliabilitas dengan teknik Cronbach's Alpha menghasilkan nilai

sebesar 0,950 sehingga instrumen dinyatakan reliabel (Ghozali, 2021).

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji prasyarat analisis (uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji linearitas dengan Test for Linearity, dan uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser), serta analisis inferensial berupa regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi (R^2), yang seluruhnya diolah menggunakan program IBM SPSS versi 26.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian melibatkan 50 responden siswa kelas X SMA Negeri 7 Bone tahun pelajaran 2024/2025 yang dipilih melalui teknik proportional random sampling, terdiri atas 22 siswa laki-laki (44,0%) dan 28 siswa perempuan (56,0%), dengan rentang usia dominan 15–16 tahun (96,0%).

Tabel 1 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gadget (X)	50	16,00	38,00	29,000	4,56696
Minat Belajar Ekonomi (Y)	50	40,00	79,00	59,020	8,64136

Sumber: Output IBM SPSS v.26, 2026

Berdasarkan Tabel 1, variabel penggunaan gadget (X) memiliki nilai mean sebesar 29,00 dengan standar deviasi 4,567, sedangkan variabel minat belajar ekonomi (Y) memiliki mean sebesar 59,02 dengan standar deviasi 8,641. Secara keseluruhan, tingkat penggunaan gadget siswa tergolong tinggi, terutama pada aspek pemanfaatan gadget untuk mencari materi pelajaran ekonomi dan pemahaman materi, sedangkan minat belajar ekonomi siswa secara umum juga tergolong tinggi, kecuali pada aspek minat membaca referensi ekonomi secara mandiri dan keberanian menjawab pertanyaan guru yang masih berada pada kategori sedang.

Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 untuk kedua variabel ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji linearitas pada baris Deviation from Linearity menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,369 ($> 0,05$), yang berarti hubungan antara penggunaan gadget dan minat belajar ekonomi bersifat linear. Hasil uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,950 ($> 0,05$), sehingga model regresi dinyatakan bebas dari gejala heteroskedastisitas. Dengan terpenuhinya seluruh uji prasyarat tersebut, analisis regresi linear sederhana dapat dilanjutkan.

Tabel 2 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana (Coefficients)

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	37,795	7,392	-	5,113	,000
Penggunaan Gadget (X)	,732	,252	,387	2,906	,006

Sumber: Output IBM SPSS v.26, 2026

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh persamaan regresi $Y = 37,795 + 0,732X$. Nilai konstanta sebesar 37,795 menunjukkan bahwa apabila penggunaan gadget dianggap nol, maka minat belajar ekonomi siswa berada pada nilai 37,795. Nilai koefisien regresi sebesar 0,732 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gadget akan diikuti oleh peningkatan minat belajar ekonomi sebesar 0,732 satuan, yang mengindikasikan adanya hubungan positif antara kedua variabel.

Tabel 3 Hasil Uji t

Variabel	t Hitung	t Tabel (df=48 , $\alpha=0,05$)	Sig.	Keputusan
Penggunaan Gadget (X) → Minat Belajar Ekonomi (Y)	2,906	1,677 2	0,00 6	H1 diterima

Sumber: Output IBM SPSS v.26, 2026

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai thitung sebesar 2,906 dengan nilai signifikansi 0,006. Karena thitung (2,906) > ttabel (1,6772) dan Sig.

(0,006) < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone.

Tabel 4 Hasil Koefisien Determinasi (Model Summary)

R	R Square (R ²)	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,387	0,150	0,132	8,051

Sumber: Output IBM SPSS v.26,2026

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai R sebesar 0,387 yang menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan gadget dan minat belajar ekonomi. Nilai R Square (R²) sebesar 0,150 menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget mampu menjelaskan 15,0% variasi minat belajar ekonomi siswa, yang berada pada kategori sangat rendah (0,00–0,199). Sisanya sebesar 85,0% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Temuan penelitian ini sejalan dan konsisten dengan sejumlah penelitian terdahulu. Stefhanie et al. (2025: 283) menemukan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik

kelas V di SDN Klampok. Temarwut (2025: 23) menemukan pengaruh yang lebih besar di SMK Muhammadiyah Berau dengan koefisien jalur 0,703 dan signifikansi 0,000. Setyaji et al. (2025: 158) mengonfirmasi pengaruh gadget terhadap minat belajar menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Ningsih et al. (2023: 24) juga menemukan pengaruh langsung penggunaan gadget terhadap minat belajar di SMP Negeri 1 Motui. Satu-satunya penelitian terdahulu yang berbeda hasil adalah Nasution et al. (2023: 235), yang menemukan gadget tidak berpengaruh terhadap minat belajar di SMA Swasta Cerdas Murni. Perbedaan ini diduga disebabkan oleh perbedaan konteks sekolah, karakteristik responden, serta pola dominan penggunaan gadget pada masing-masing lokasi penelitian.

Merujuk pada indikator penggunaan gadget menurut Kontesa (2022) dalam Dina et al. (2025: 247), pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget untuk kepentingan akademik terbukti cukup tinggi, tercermin dari besarnya proporsi siswa yang

menggunakan gadget untuk mencari materi dan aplikasi pembelajaran daring. Namun demikian, sebagian siswa juga mengakui menghabiskan lebih banyak waktu untuk aktivitas hiburan dibandingkan belajar, sebuah kondisi yang berpotensi menjadi distraksi apabila tidak dikelola secara bijak. Pada sisi variabel minat belajar ekonomi, indikator rasa suka dan kemauan mengikuti pembelajaran menurut Zanikhan (2008) dalam Nurhafizah et al. (2023) menunjukkan kategori tinggi, sementara indikator ketertarikan membaca referensi ekonomi mandiri dan keberanian menjawab pertanyaan guru masih berada pada kategori sedang, sehingga memerlukan penguatan melalui pendekatan pedagogis yang lebih inovatif.

Nilai R^2 sebesar 0,150 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi yang signifikan namun tergolong sangat rendah terhadap minat belajar ekonomi siswa. Hal ini sejalan dengan kedudukan gadget sebagai salah satu faktor eksternal (lingkungan belajar) yang memengaruhi minat belajar, di samping faktor internal berupa

motivasi intrinsik dan kesiapan belajar, maupun faktor eksternal lain berupa pengaruh guru dan dukungan sosial (Furqon, 2024: 10–13). Dengan demikian, peningkatan minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone tidak dapat hanya mengandalkan optimalisasi penggunaan gadget, tetapi memerlukan pendekatan holistik yang turut melibatkan peningkatan kualitas pengajaran guru, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, serta penguatan dukungan sosial dari keluarga.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone. Hal ini dibuktikan melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 37,795 + 0,732X$, nilai thitung sebesar 2,906 yang lebih besar dari ttabel sebesar 1,6772, serta nilai signifikansi 0,006 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kontribusi penggunaan gadget terhadap minat belajar ekonomi siswa sebesar 15,0% ($R^2 =$

0,150) yang tergolong kategori sangat rendah, sedangkan 85,0% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini, seperti motivasi intrinsik, pengaruh guru, lingkungan belajar, dan dukungan sosial.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar siswa lebih mengoptimalkan pemanfaatan gadget untuk aktivitas belajar ekonomi yang produktif dan edukatif, guru mengintegrasikan gadget secara terstruktur dalam pembelajaran ekonomi, pihak sekolah merumuskan kebijakan penggunaan gadget yang konstruktif dan memberdayakan, orang tua turut mendampingi pola penggunaan gadget anak secara bijaksana, serta peneliti selanjutnya menambahkan variabel lain seperti motivasi intrinsik, kualitas pengajara

n guru, atau dukungan orang tua dengan cakupan populasi dan sampel yang lebih luas guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar ekonomi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate*.
Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Furqon S.E., M.A., M. (2024). *Minat Belajar*.

Artikel in Press :

- Nasution, A. N., Fatihah, A., & Ghifari, M. Al. (2023). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Swasta Cerdas Murni. 3.
Ningsih, A., Kadir, A., Fua, J. La, & Halistin. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar PAI pada Siswa SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara. 4(1).
Nurhafizah, Wahyuni, & Afira, S. W. (2023). Dampak Gadget terhadap Minat Belajar bagi Peserta Didik. 1–9.
Stefhanie, A., Jannah, W. N., & Labudasari, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Klampok. 10(September).
Temarwut, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. 1(1), 23–30.

Jurnal:

- Auliarachman Diadi, A., Nurdin, M. F., & Gunawan, W. (2023). Social Interaction of Students with Gadget: Patterns and Experiences during School Time. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 5(2), 126–138.
<https://doi.org/10.31849/utamax.v5i2.13763>
Dina, H., Aqil, M., Arsyad, M., Fajariani, N., & Junaeda, J. (2025). Dampak Penggunaan

- Gadget dan Perilaku Kecanduan Internet terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju. *Journal of Management Branding*, 2(2), 244–256.
Fatmayanti, A., & Khaerati. (2024). Penggunaan Gadget sebagai Media Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7852–7857.
Nabila, N., Febriani, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Studi Literatur: Dampak Penggunaan Gadget pada Minat Siswa dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(2), 147–153.
Nurafiah, S., Rokmanah, S., & Syachruroji, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 14(2), 13.
<https://doi.org/10.36841/pgsdunar.s.v14i2.3900>
Putri, J. N., Sumiatin, T., Su'udi, & Yunariyah, B. (2024). Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 376–383.
Setyaji, W. C., Ratnasari, N., Widaningrum, A. H., Wahyudi, F., & Nyndia, Z. (2025). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen dengan Metode TAM Siswa. 4(2), 158–164.
Yonatan, A. Z. (2024). Indonesia Jadi Negara Paling Kecanduan HP di 2023.
<https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-jadi-negara-paling-kecanduan-hp-di-2023-BH8MU>.