

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN MEDIA DIGITAL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SD**

Mario Ferdinan Bau¹, Maria Natalia Meo², Grasella Ferina Nai Modok³,
Novalianti Nitti⁴, Fadil Mas'ud⁵, Rahyudi Dwiputra⁶
^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusa Cendana,
iyox20005@gmail.com¹, aliameo28@gmail.com², modokella88@gmail.com³,
novanitti@gmail.com⁴, fathel0503@gmail.com⁵,
rahyudi.dwiputra@staf.undana.ac.id⁶

ABSTRACT

This study aims to examine in depth the influence of gadget use and digital media on the learning motivation of elementary school students. The rapid development of information technology has made gadgets an inseparable part of children's daily lives. Gadgets are no longer used solely for communication and entertainment but are increasingly utilized as learning tools that offer various interactive features, such as educational videos, learning games, and literacy- and numeracy-based applications. However, excessive and uncontrolled gadget use can lead to negative impacts on students' learning motivation. These include decreased concentration, disrupted study schedules, a tendency to prefer entertainment content, and reduced interest in academic tasks. Through a descriptive approach and literature review, this study analyzes various empirical findings related to both the positive and negative effects of digital media use. The results indicate that gadgets can be effective tools for enhancing learning motivation when used in a structured, purposeful, and developmentally appropriate manner. Engaging learning content can stimulate curiosity, facilitate understanding.

Keywords: gadget, digital media, learning motivation, elementary school students, educational technology, digital literacy, student engagement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pengaruh penggunaan gadget dan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Gadget kini tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti video edukatif, permainan edukatif, serta aplikasi berbasis literasi dan numerasi. Meskipun demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Beberapa di antaranya meliputi menurunnya kemampuan konsentrasi, terganggunya jadwal belajar, munculnya kecenderungan untuk lebih memilih konten hiburan, serta berkurangnya minat terhadap tugas-tugas akademik. Melalui pendekatan deskriptif dan studi literatur, penelitian ini menelaah berbagai temuan empiris terkait dampak positif dan negatif penggunaan media digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar apabila digunakan secara terarah, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Konten pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan rasa ingin tahu, memudahkan pemahaman materi, dan mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Sebaliknya, penggunaan gadget tanpa pendampingan orang tua dan guru dapat memicu distraksi serta menurunkan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan penggunaan gadget melalui pengaturan durasi, pemilihan konten edukatif, serta pendampingan yang konsisten. Upaya ini diharapkan dapat memaksimalkan manfaat media digital dalam menunjang motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: gadget, media digital, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, teknologi pendidikan, literasi digital, keterlibatan belajar siswa

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang

semakin pesat telah menghasilkan transformasi signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam

sistem pendidikan dasar. Pemanfaatan gadget dan media digital tidak lagi dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran, seiring meningkatnya akses terhadap perangkat teknologi dan internet di kalangan siswa sekolah dasar. Gadget seperti telepon pintar, tablet, dan perangkat digital lainnya kini berfungsi bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sumber belajar yang menyediakan beragam konten edukatif berbasis multimedia. Perubahan ini menandai pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pendekatan yang lebih interaktif, digital, dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun demikian, penggunaan gadget di lingkungan pendidikan dasar menghadirkan tantangan tersendiri. Anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial yang sangat dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan sekitarnya. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi, terutama tanpa pendampingan yang memadai, berpotensi menimbulkan konsekuensi negatif, seperti gangguan konsentrasi, penurunan ketekunan belajar, serta peningkatan

kecenderungan terhadap aktivitas hiburan digital yang bersifat pasif. Faktor-faktor tersebut dapat berimplikasi langsung terhadap motivasi belajar, yang merupakan determinan utama dalam pencapaian hasil belajar.

Dalam literatur pendidikan, motivasi belajar dipandang sebagai konstruksi psikologis yang memengaruhi arah, intensitas, dan ketekunan seorang siswa dalam melakukan aktivitas akademik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi melalui penyajian materi yang menarik, visual yang kaya, serta fitur interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik. Namun, temuan lainnya mengindikasikan adanya korelasi antara penggunaan gadget yang tidak terkontrol dengan menurunnya motivasi intrinsik serta melemahnya disiplin belajar.

Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap motivasi belajar tidak bersifat linear, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti durasi penggunaan, jenis konten, tingkat literasi digital, serta peran pendampingan guru dan orang tua.

Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget dan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana perangkat digital tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur (literature review) untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget dan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menghimpun, menelaah, dan mensintesis berbagai temuan empiris maupun teori yang relevan dari sumber-sumber ilmiah yang telah dipublikasikan.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari artikel jurnal nasional dan

internasional, buku-buku ilmiah, prosiding konferensi, laporan penelitian, serta dokumen resmi yang berkaitan dengan penggunaan gadget, media digital, motivasi belajar, dan pendidikan dasar. Kriteria pemilihan sumber data meliputi:

1. diterbitkan dalam rentang tahun yang relevan
2. memiliki fokus pada pendidikan dasar atau usia anak,
3. mencantumkan data empiris atau teori yang dapat mendukung analisis,serta
4. tersedia dalam bentuk daring maupun cetak.

Pengumpulan data dilakukan melalui proses pencarian sistematis menggunakan kata kunci seperti gadget, digital media, learning motivation, elementary education, serta istilah turunannya pada database ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, ERIC, dan portal jurnal nasional. Setiap sumber yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan kelengkapan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Dampak Positif Penggunaan Gadget dan Media Digital terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan kajian literatur, penggunaan gadget dan media digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar apabila digunakan secara terstruktur, terarah, dan sesuai dengan prinsip pedagogis. Media digital interaktif seperti video pembelajaran animatif, simulasi interaktif, kuis daring, dan permainan edukatif berbasis kurikulum mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan teori self-determination, yang menyatakan bahwa motivasi belajar meningkat ketika kebutuhan psikologis siswa akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Setyawan et al., (2024) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis literasi dan numerasi memungkinkan siswa belajar mandiri dan menyesuaikan materi sesuai kemampuan masing-masing, sehingga memperkuat rasa kompetensi dan kontrol diri (autonomy). Anggraini, (2022) menambahkan bahwa penggunaan elemen multimedia

(visual, audio, animasi) memfasilitasi cognitive engagement, meningkatkan pemahaman konsep, serta membantu retensi memori jangka panjang, sesuai dengan teori multimedia learning (Amin et al., 2022). Febrianti et al., (2022) menyatakan bahwa siswa dengan akses terhadap media digital edukatif menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis, problem-solving, dan kreativitas. Selain aspek kognitif, gadget juga dapat mendukung motivasi afektif dan sosial. Aplikasi kolaboratif, forum diskusi, dan kegiatan kuis daring memungkinkan interaksi sosial antara siswa, sehingga tercipta rasa keterhubungan sosial (relatedness) yang memotivasi partisipasi aktif (Yogi et al., 2023). Interaksi sosial melalui media digital juga dapat memunculkan kompetisi sehat, memperkuat rasa percaya diri, dan mendorong keterlibatan emosional dalam kegiatan belajar. Febrianti et al., (2022). Dengan demikian, gadget yang terarah dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa secara holistik kognitif, afektif,

dan social yang secara langsung meningkatkan motivasi belajar.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar

Sebaliknya, literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak dikontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif. Fajrin et al., (2023) menemukan bahwa siswa SD yang menghabiskan lebih dari tiga jam per hari menggunakan gadget untuk hiburan digital mengalami penurunan fokus, disiplin, dan ketekunan belajar. Hanifa & Sartono, (2025) menambahkan bahwa akses yang tidak terkontrol terhadap konten hiburan digital menyebabkan alokasi waktu belajar yang tidak optimal dan meningkatkan risiko perilaku pasif, yang selanjutnya menurunkan motivasi intrinsik. Abida et al., (2024) menekankan bahwa paparan layar yang berlebihan berdampak pada kemampuan regulasi diri dan perhatian anak, sehingga motivasi intrinsik menurun dan anak lebih mengandalkan dorongan eksternal dari guru

atau orang tua. Dampak negatif ini diperparah jika pendampingan kurang memadai. Selain itu, paparan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan fisik dan psikologis, seperti kelelahan mata, gangguan tidur, stres, dan kecemasan, yang secara tidak langsung menurunkan kesiapan kognitif siswa untuk belajar. (Fajrin et al., 2023) Temuan ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu menjadi media yang mendukung motivasi belajar; penggunaannya harus dikontrol dan diarahkan secara pedagogis.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Gadget

Analisis literatur menunjukkan bahwa efektivitas gadget dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling memoderasi:

1) Durasi Penggunaan

Penggunaan moderat (1–2 jam/hari) terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan, sementara penggunaan berlebihan (>3 jam/hari) dapat menyebabkan kelelahan

kognitif, penurunan perhatian, dan motivasi menurun (Inayati et al., 2024).

2) Jenis Konten

Konten edukatif yang menantang kognitif dan sesuai kurikulum meningkatkan motivasi belajar, sedangkan konten hiburan yang pasif dapat menurunkan fokus akademik (Inayati et al., 2024). Konten yang interaktif dan kolaboratif mendorong keterlibatan afektif dan sosial.

3) Pendampingan Guru dan Orang Tua

Pendampingan aktif sangat penting untuk mengarahkan penggunaan gadget agar produktif. Guru dan orang tua dapat memberikan panduan penggunaan, memantau aktivitas, serta mengevaluasi pemahaman siswa (Purwaningtyas et al., 2022).

4) Literasi Digital Siswa

Literasi digital yang tinggi memungkinkan siswa menggunakan gadget secara efektif, menyaring informasi relevan, dan

mengaplikasikan strategi belajar mandiri, sehingga memaksimalkan manfaat pedagogis gadget (Gupita et al., 2023).

5) Karakteristik Individual Siswa Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik individu, seperti tingkat fokus, kecenderungan belajar mandiri, dan preferensi belajar. Strategi pembelajaran berbasis gadget harus mempertimbangkan heterogenitas siswa agar intervensi efektif (Jatmika et al., 2022).

4. Integrasi Temuan: Kerangka Konseptual Dampak Gadget terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan temuan di atas, pengaruh gadget terhadap motivasi belajar bersifat dualistik dan multidimensional. Dampak positif muncul ketika gadget digunakan secara terarah, moderat, dan edukatif, sedangkan dampak negatif muncul jika penggunaannya berlebihan, tidak dikontrol, atau digunakan untuk hiburan pasif.

Kerangka konseptualnya dapat digambarkan sebagai berikut:

Faktor Input: Jenis konten, durasi penggunaan, literasi digital, pendampingan, karakteristik siswa.

- a) Proses Mediator: Keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial.
- b) Hasil Output: Motivasi intrinsik dan ekstrinsik, keterlibatan belajar, prestasi akademik.

Kerangka ini menunjukkan bahwa faktor-faktor mediator menentukan apakah penggunaan gadget akan meningkatkan atau menurunkan motivasi belajar. Strategi pembelajaran berbasis gadget harus mempertimbangkan semua faktor input untuk memaksimalkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa.

5. Implikasi Praktis dan Strategi Optimalisasi

Berdasarkan hasil kajian, beberapa strategi praktis dapat diterapkan untuk memaksimalkan manfaat gadget dalam pembelajaran:

- Menetapkan durasi penggunaan gadget yang moderat (≤ 2 jam/hari) untuk

mengurangi kelelahan kognitif dan distraksi.

- Memilih konten edukatif yang interaktif dan sesuai kurikulum, termasuk kuis, simulasi, dan permainan edukatif.
- Melakukan pendampingan aktif oleh guru dan orang tua, termasuk evaluasi hasil belajar, refleksi pengalaman, dan bimbingan teknis.
- Meningkatkan literasi digital siswa, agar mereka mampu memanfaatkan gadget secara kreatif, mandiri, dan produktif.
- Mengadopsi strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti gamifikasi, blended learning, dan personalized learning untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.
- Memperhatikan kesehatan digital, termasuk jeda istirahat, pengaturan paparan layar, dan keseimbangan antara aktivitas online dan offline.

Dengan strategi-strategi ini, gadget dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran efektif yang mendukung motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterlibatan siswa, sekaligus meminimalkan risiko

distraksi dan dampak negatif psikofisiologis.

D. Kesimpulan

Menurut penelitian ini, penggunaan perangkat dan media digital memiliki dua faktor yang memengaruhi keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar. Di sisi lain, perangkat dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan cara yang tepat, terukur, dan didukung oleh materi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. Terbukti bahwa fitur interaktif seperti kuis digital, permainan edukatif, dan video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, rasa ingin tahu, dan motivasi intrinsik siswa. Untuk memaksimalkan keuntungan tersebut, pendampingan guru dan orang tua, literasi digital yang cukup, dan konten yang tepat diperlukan.

Sebaliknya, penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memiliki efek yang merugikan, seperti penurunan konsentrasi, terganggunya

jadwal belajar, peningkatan kecenderungan terhadap konten hiburan, dan penurunan motivasi intrinsik. Siswa juga dapat kurang siap untuk belajar karena masalah fisik dan psikologis seperti kelelahan mata, kecemasan, dan kualitas tidur yang buruk.

Oleh karena itu, tingkat literasi digital, durasi penggunaan, jenis konten, dan pendampingan orang tua dan guru sangat berpengaruh pada seberapa efektif perangkat tersebut mempengaruhi motivasi belajar. Untuk memastikan bahwa perangkat berfungsi sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran dan bukan sebagai sumber distraksi, sangat penting untuk mengelola penggunaan perangkat dengan bijak, mengatur waktu layar, dan memasukkan teknologi ke dalam pendidikan. Agar hasilnya lebih mendalam dan menyeluruh, penelitian selanjutnya harus melihat dampak penggunaan perangkat melalui metode empiris langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, I. H., Felita, A. V., Cahyanti, A. N. F., Ningrum, R. L. K., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XIII UPT SMPN 29 Gresik. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(3), 105–114.
<https://doi.org/10.31004/ekswwj23>
- Amin, M., Sibuea, A. M., & Mustaqim, B. (2022). The Effectiveness of Online Learning Using E-Learning During Pandemic Covid-19. *Journal of Education Technology*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.44125>
- Anggraini, F. D. (2022). Effectiveness of Online Learning During the Covid-19 Pandemic in Indonesia. *EDUCATIO : Journal of Education*, 7(1), 53–57.
<https://doi.org/10.29138/educatio.v7i1.632>
- Fajrin, F. Q., Prawesti, V. D., Nabilah, T. Z., Nur, F., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA. 1(2), 673–681.
- Febrianti, S., Fidhyallah, N. F., Amalia, A. S., Rahma, F. S., Rajab, M. A., & Akraman, R. (2022). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(2), 203–210.
<https://doi.org/10.21831/jep.v19i2.54999>
- Gupita, N., Mukarromah, L., & Musayyadah, M. (2023). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

- PENGGUNAAN APLIKASI https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621
SCREEN TIME-PARENTAL
CONTROL DALAM Jatmika, S., Rahayu, R. P., & Karima,
PENGGUNAAN GADGET M. (2022). *MANFAAT DAN
PADA SISWAKELOMPOK B TANTANGAN GADGET
DI RA RAUDLATUL SEBAGAI MEDIA
MUBTADIIN. IDEALITA: Jurnal PEMBELAJARAN EFEKTIF
Pendidikan dan Sosial PADA MATA PELAJARAN
Keagamaan, 3(2), 94–114. EKONOMI DI SMA. 7.*
[https://doi.org/10.62525/10.62525/10.62525/idealita.2023.v3.i2.94-114](https://doi.org/10.62525/10.62525/idealita.2023.v3.i2.94-114)
- Hanifa, N., & Sartono, S. (2025). Purwaningtyas, F. D., Zuroidah, A.,
Pengaruh Gadget terhadap Nilam, N. N., & Sela, N. P.
Motivasi Belajar Siswa. *Journal (2022). Efektivitas Pola Asuh
Innovation In Education, 3(2), Orangtua dan Penggunaan
18–25. Gadget Terhadap
https://doi.org/10.59841/inoved Perkembangan Psikososial di
.v3i2.2699 Tengah Pandemi Covid 19
untuk Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Basicedu, 6(1), 479–
*490.**
- Inayati, N., Dewanti, H. P., Sutopo, R., & Danuri, D. (2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>
Efektivitas
Pemanfaatan Media Digital
Gadget dalam Meningkatkan
Minat Membaca Anak. *Jurnal Setyawan, H., Sukardi, Risfendra,
Basicedu, 8(3), 2264–2271. Jalinus, N., Mardizal, J., &
Ananda, G. F. (2024).
Effectiveness of E-Learning-*
-

- Based Learning in the Era of Digital Transformation: A Meta-Analysis. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(2), 333–346. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.76166>
- Yogi, N. D. M., Mardi, M., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Pembelajaran Daring dan Media Online terhadap Kemandirian Belajar yang Dimediasi Motivasi Belajar Siswa SMA. *Journal of Education Research*, 4(3), 1101–1118. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.304>