



Pengaruh Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa

Nisaul Hanifa¹, Sartono²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia ^{1,2}

Email: nisaulhanifa6@gmail.com ¹, sartono@fip.unp.ac.id ²

Abstract . *The use of gadgets is increasingly widespread among elementary and middle school students, bringing various impacts on their learning motivation and psychosocial development. This article reviews literature related to the positive and negative effects of gadget use on school-aged children. The review results show that gadgets used as learning media can significantly enhance student participation and interest in learning. However, excessive use of gadgets for non-educational activities, such as gaming and social media, can lead to psychosocial disturbances, including difficulties in socializing, decreased learning motivation, and health issues such as sleep disorders and reduced concentration. Therefore, supervision and guidance from teachers and parents are essential so that gadgets can be optimally utilized to support the learning process and children's development.*

Keywords: *Gadget, learning motivation, psychosocial, students, gadget use.*

Abstrak. Penggunaan gadget semakin meluas di kalangan siswa SD dan SMP, membawa pengaruh yang beragam terhadap motivasi belajar dan perkembangan psikososial mereka. Artikel ini mengkaji literatur terkait dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar dan menengah pertama. Hasil review menunjukkan bahwa gadget yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan untuk aktivitas non-edukatif, seperti bermain game dan media sosial, dapat menyebabkan gangguan psikososial, termasuk kesulitan bersosialisasi, penurunan motivasi belajar, serta gangguan kesehatan seperti masalah tidur dan konsentrasi. Oleh karena itu, pengawasan dan bimbingan dari guru dan orang tua sangat penting agar gadget dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak.

Kata kunci: Gadget, motivasi belajar, psikososial, siswa, penggunaan gadget.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda. Menurut Prensky (2001), generasi sekarang sering disebut sebagai "digital natives" yang lahir dan tumbuh besar bersama teknologi digital, sehingga penggunaan gadget sangat alami bagi mereka. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai media belajar, hiburan, dan interaksi sosial. Keberadaan gadget yang semakin mudah diakses membuatnya menjadi kebutuhan hampir setiap siswa.

Gadget adalah perangkat elektronik portabel yang memungkinkan penggunanya mengakses informasi secara cepat dan mudah. Teknologi ini memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari mencari informasi di internet hingga mengerjakan tugas sekolah secara digital. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai tantangan bagi siswa, terutama dalam konteks belajar dan konsentrasi. Oleh karena itu, pemahaman mengenai peran gadget dalam proses belajar menjadi penting untuk diperhatikan.

Salah satu aspek yang paling diperhatikan dalam kaitannya dengan gadget adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi semangat siswa dalam menuntut ilmu. Sebagaimana diungkapkan oleh Schunk, Pintrich, dan Meece (2008), motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap pencapaian akademik dan perkembangan pribadi siswa. Gadget, sebagai media yang sangat dekat dengan siswa, bisa menjadi faktor penentu dalam mempengaruhi motivasi tersebut.

Di sisi positif, gadget memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar yang beragam, seperti video pembelajaran, e-book, dan aplikasi pendidikan yang interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, gadget juga mempermudah komunikasi antara siswa dan guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget juga memiliki potensi dampak negatif. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, ketergantungan pada hiburan digital, hingga menurunnya interaksi sosial secara langsung. Menurut Rosen, Lim, Carrier, dan Cheever (2011), paparan gadget yang berlebihan dapat mengurangi fokus dan daya ingat siswa dalam belajar, sehingga mempengaruhi hasil akademik secara keseluruhan.

Melihat fenomena tersebut, maka dalam penelitian ini dirumuskan beberapa masalah utama yang akan dikaji, yaitu bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar dan menengah pertama, apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial siswa, serta bagaimana strategi pemanfaatan gadget yang efektif untuk mendukung motivasi belajar dan perkembangan psikososial siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa, mengidentifikasi dampak positif maupun negatif penggunaan gadget terhadap aspek psikososial, serta memberikan rekomendasi strategi penggunaan gadget secara bijak agar dapat mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak secara optimal. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru, orang tua, dan siswa dalam mengelola penggunaan gadget agar fungsinya dapat maksimal dalam menunjang keberhasilan belajar dan perkembangan psikososial anak.

Melihat dua sisi tersebut, penting untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh gadget dalam proses belajar siswa bersifat positif atau negatif. Dengan demikian,

hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, orang tua, dan siswa dalam memanfaatkan gadget secara bijak untuk mendukung keberhasilan belajar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* sebagai pendekatan utama. *Literature review* adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang luas dan mendalam mengenai berbagai pandangan serta temuan terkait pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pertama (SD dan SMP). Data yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, buku referensi, serta laporan penelitian sebelumnya yang dipublikasikan dalam rentang waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir. Sumber-sumber literatur tersebut diakses melalui database akademik seperti Google Scholar, Garuda Ristekbrin, ResearchGate, dan perpustakaan digital universitas.

Kriteria inklusi yang digunakan dalam pemilihan literatur meliputi: (1) artikel yang secara spesifik membahas pengaruh gadget terhadap motivasi belajar; (2) fokus pada subjek anak usia sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP); dan (3) artikel yang menyajikan data empiris atau ulasan teoritis yang mendukung analisis. Sedangkan kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan fokus penelitian atau yang tidak memenuhi standar publikasi ilmiah. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap identifikasi, klasifikasi, dan sintesis. Identifikasi dilakukan untuk menemukan literatur yang sesuai. Klasifikasi dilakukan dengan mengelompokkan hasil temuan berdasarkan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap motivasi belajar. Kemudian, tahap sintesis dilakukan untuk merangkum dan menyusun informasi menjadi satu kesatuan narasi ilmiah yang utuh dan sistematis.

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai bagaimana penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di tingkat SD dan SMP. Selain itu, hasil kajian ini diharapkan bisa menjadi dasar pengambilan kebijakan atau strategi pembelajaran yang tepat oleh pendidik, orang tua, maupun pengambil kebijakan pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan kelima artikel yang telah direview pada tabel, penelitian ini disusun menggunakan metode penelitian literatur review yang fokus pada analisis berbagai studi terkait penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar dan menengah pertama. Dari hasil analisa terhadap kelima artikel tersebut, ditemukan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial dan motivasi belajar pada anak. Beberapa artikel menyoroti dampak positif gadget sebagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme belajar, sementara artikel lainnya menekankan dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, terutama untuk aktivitas non-edukatif, yang dapat mengganggu kemampuan sosial, emosi, dan konsentrasi belajar anak. Dengan demikian, literatur review ini menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak bersifat kompleks dan sangat bergantung pada bagaimana gadget tersebut digunakan serta pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dan guru.

Tabel 1. Ringkasan Artikel Terkait

Nama & Tahun	Judul Jurnal	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
Riyanti (2017)	Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar	Studi kepustakaan (literature review)	Mendesripsikan tahapan perkembangan psikososial anak usia 6–12 tahun serta pengaruh lingkungan dan teknologi terhadap kestabilan emosi, kepribadian, dan motivasi anak dalam konteks pendidikan.	Anak usia SD mengalami masa kritis dalam pengembangan emosi dan sosial. Penggunaan gadget berlebihan dapat memengaruhi kestabilan emosi dan fokus belajar anak. Dalam masa ini, anak memerlukan bimbingan dalam mengelola waktu dan penggunaan teknologi agar tidak mengganggu fungsi sosial dan kognitifnya.
Lestari & Ningsih (2020)	Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP	Survei kuantitatif	Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget (lebih dari 3 jam/hari) untuk aktivitas non-edukatif (game, media sosial) dengan penurunan motivasi dan prestasi belajar siswa SMP.	Ditemukan bahwa siswa yang sering menggunakan gadget di luar keperluan belajar mengalami penurunan semangat belajar, nilai akademik, dan fokus saat menerima pelajaran. Mereka juga menunjukkan tanda-tanda ketergantungan, seperti sulit berhenti bermain game saat waktu belajar tiba.
Harjono, dkk. (2021)	Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran Interaktif	Kuantitatif (eksperimen semu)	Menguji efektivitas penggunaan gadget berbasis aplikasi edukatif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa SD dalam proses	Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar hingga 30% setelah siswa menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis gadget. Mereka menjadi lebih aktif bertanya, tidak cepat bosan, dan lebih

			pembelajaran interaktif di kelas.	mudah memahami materi yang diberikan guru.
Sari & Pratama (2021)	Penggunaan Gadget untuk Non-Edukasi di Kalangan Remaja SMP	Survei kuantitatif	Meneliti kebiasaan penggunaan gadget oleh siswa SMP, khususnya untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan media sosial, serta dampaknya terhadap kegiatan belajar mereka.	Lebih dari 65% responden menggunakan gadget lebih dari 4 jam/hari, sebagian besar untuk hiburan. Akibatnya, mereka mengalami gangguan waktu tidur, kelelahan di pagi hari, dan menurunnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.
Putra & Wahyuni (2022)	Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa SD	Kuantitatif (eksperimen)	Mengetahui sejauh mana media digital berbasis gadget (seperti video animasi dan kuis interaktif) dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa SD dalam belajar mata pelajaran tematik.	Setelah intervensi selama 4 minggu, terjadi peningkatan partisipasi siswa di kelas hingga 40%. Siswa lebih antusias, suka belajar dengan media digital, dan menunjukkan peningkatan skor evaluasi harian.

Pembahasan

Perkembangan psikososial anak sekolah adalah salah satu aspek penting yang berpengaruh terhadap motivasi dan kemampuan anak dalam belajar. Seperti dijelaskan oleh Riyanti (2017), pada masa usia 6–12 tahun, anak mengalami perubahan emosi dan motivasi yang signifikan, yang berkaitan langsung dengan cara mereka menyesuaikan diri dalam lingkungan belajar. Dalam fase ini, stimulus dari lingkungan, termasuk penggunaan gadget, dapat membawa dampak yang besar terhadap perkembangan kepribadian, hubungan sosial, dan sikap belajar anak. Maka dari itu, penting untuk memahami bagaimana gadget memengaruhi motivasi belajar mereka, apakah bersifat positif atau justru menghambat.

Dari hasil telaah terhadap beberapa jurnal, diperoleh temuan bahwa gadget memiliki dua sisi dalam memengaruhi motivasi belajar siswa, yakni sisi positif dan negatif. Dalam jurnal Lestari dan Ningsih (2020), dijelaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terarah, terutama untuk keperluan hiburan seperti bermain game dan menonton video tanpa batasan waktu, menyebabkan turunnya minat belajar. Mereka mencatat bahwa siswa SD yang menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari menunjukkan tanda-tanda kehilangan fokus dan malas belajar. Hasil ini mengarah pada gangguan motivasi intrinsik anak, yang dalam konteks psikososial bisa menimbulkan ketidakstabilan emosi dan sulitnya beradaptasi dengan proses pembelajaran formal.

Sementara itu, penelitian oleh Sari dan Pratama (2021) menambahkan dimensi perilaku sosial ke dalam analisis. Mereka menemukan bahwa siswa SMP yang terbiasa menggunakan

gadget tanpa kontrol, khususnya untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan media sosial, cenderung mengalami gangguan dalam hubungan sosial dan emosional. Anak-anak ini lebih senang menyendiri, memiliki masalah dalam bersosialisasi, dan menunjukkan penurunan semangat belajar. Hal ini sejalan dengan data yang menunjukkan bahwa lebih dari 65% responden menggunakan gadget lebih dari 4 jam per hari, dengan sebagian besar waktunya digunakan untuk hiburan. Akibatnya, mereka mengalami gangguan waktu tidur, kelelahan di pagi hari, dan menurunnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Temuan ini juga didukung oleh penjelasan Maisya (2017) yang menyebutkan bahwa gangguan psikososial akibat penggunaan teknologi berlebih dapat berdampak pada kemampuan anak untuk berfungsi normal dalam kegiatan sehari-hari seperti belajar dan bersosialisasi. Dengan demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol berpotensi menurunkan motivasi belajar dan kesehatan psikososial siswa SMP secara signifikan.

Namun, sisi positif dari penggunaan gadget juga tidak dapat diabaikan. Penelitian Harjono dkk. (2021) membuktikan bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran digital, seperti aplikasi kuis, video pembelajaran, dan e-book, dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Hal ini terjadi karena gadget dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Anak menjadi lebih aktif, merasa tertantang, dan menunjukkan sikap positif terhadap pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa jika diarahkan dengan baik, gadget justru bisa menjadi alat bantu pembelajaran yang sangat efektif.

Keterkaitan temuan ini terlihat jelas saat dibandingkan dengan penelitian oleh Putra dan Wahyuni (2022), yang fokus pada siswa SD dan menyatakan bahwa media berbasis gadget seperti animasi edukatif dan permainan edukatif sangat membantu meningkatkan partisipasi belajar siswa. Menurut mereka, anak-anak yang semula kurang tertarik belajar menjadi lebih aktif setelah diberikan media pembelajaran digital. Temuan ini semakin diperkuat oleh data hasil intervensi selama 4 minggu yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa di kelas hingga 40%. Siswa menjadi lebih antusias, menyukai proses belajar dengan bantuan media digital, dan menunjukkan peningkatan skor dalam evaluasi harian. Hal ini membuktikan bahwa gadget yang digunakan secara tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Keduanya menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mendampingi dan membimbing penggunaan gadget agar fungsinya tetap mendukung pendidikan dan perkembangan psikososial anak secara optimal.

Selain itu, penelitian Isnaeni dan Farida (2023) memberikan perspektif penting mengenai kontrol waktu dan jenis konten. Mereka menunjukkan bahwa penggunaan gadget selama 1–2 jam per hari dengan konten edukatif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan

kemampuan berpikir kritis. Tetapi jika durasinya terlalu lama dan tanpa pengawasan, justru menyebabkan anak sulit berkonsentrasi, tidak disiplin, dan cenderung kecanduan gadget.

Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada motivasi belajar dan perkembangan psikososial anak, perlu dilakukan pendekatan terpadu yang melibatkan sekolah, orang tua, dan pihak terkait lainnya. Sekolah dapat mengintegrasikan penggunaan gadget secara terkontrol dalam proses pembelajaran dengan menyediakan media digital yang edukatif dan interaktif, sekaligus memberikan pelatihan literasi digital bagi siswa agar mereka mampu memilah konten yang bermanfaat. Orang tua juga harus aktif mengawasi durasi serta jenis konten yang diakses anak, sekaligus menciptakan aturan penggunaan gadget di rumah agar tidak mengganggu waktu belajar dan istirahat. Selain itu, guru dan orang tua dapat bekerjasama membangun komunikasi yang terbuka dengan anak untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi terkait penggunaan gadget.

Selanjutnya, pengembangan program pendidikan karakter dan keterampilan sosial yang mengedepankan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial langsung sangat penting dilakukan. Kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni, dan permainan tradisional, dapat menjadi alternatif positif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget sekaligus memperkuat aspek psikososial anak. Pemerintah dan lembaga pendidikan juga diharapkan dapat menyediakan sumber daya dan pelatihan bagi guru dan orang tua tentang cara mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Dengan pendekatan ini, gadget tidak hanya menjadi alat hiburan semata, tetapi juga media pembelajaran yang mendukung tumbuh kembang anak secara holistik dan berkelanjutan. Melihat dari kelima jurnal tersebut, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa sangat ditentukan oleh konteks penggunaannya. Bila digunakan dengan tujuan edukatif, waktu yang terkontrol, serta dalam pendampingan orang dewasa, gadget mampu menjadi sumber belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Namun sebaliknya, penggunaan gadget tanpa arah dan berlebihan akan menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap psikososial anak, seperti malas belajar, tidak fokus, dan sulit bersosialisasi. Maka dalam konteks perkembangan psikososial anak usia sekolah, penggunaan gadget perlu dirancang sebagai alat bantu yang mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan karakter. Peran pendidik dan orang tua menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang mendukung pertumbuhan mental dan sosial anak. Konten edukatif harus dikemas dengan menarik dan interaktif agar mampu bersaing dengan konten hiburan yang saat ini sangat mudah diakses oleh anak-anak. Dengan demikian, gadget tidak hanya dilihat sebagai ancaman, tetapi

juga peluang untuk membentuk generasi yang cerdas dan melek teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.

4. KESIMPULAN

Penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan perkembangan psikososial siswa, khususnya pada anak usia SD dan SMP. Dari hasil review beberapa jurnal, terlihat bahwa pemanfaatan gadget secara edukatif dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol, terutama untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan media sosial, berpotensi menimbulkan gangguan psikososial, seperti kesulitan bersosialisasi, penurunan motivasi belajar, serta masalah kesehatan seperti gangguan tidur dan konsentrasi. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget agar manfaatnya dapat maksimal tanpa menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak.

BIBLIOGRAFI

- Cain, N., & Gradisar, M. (2010). Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review. *Sleep Medicine*, 11(8), 735–742. <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2010.02.006>
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *The Future of Children*, 18(1), 39–61. <https://doi.org/10.1353/foc.0.0003>
- Maisya, R. (2017). Perkembangan psikososial anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(2), 123-134.
- Putra, A., & Wahyuni, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis gadget terhadap partisipasi belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-58.
- Ramadhani, F., & Lestari, P. (2020). Penggunaan gadget dan efeknya terhadap konsentrasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(4), 90-102.
- Riyanti, S. (2017). Perkembangan psikososial anak usia 6-12 tahun. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(1), 67-78.
- Sari, D., & Pratama, H. (2021). Dampak penggunaan gadget tanpa kontrol terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Psikologi Sosial*, 7(3), 200-215.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (3rd ed.). Pearson Education.
- Wijaya, T., & Nugroho, A. (2019). Aktivitas non-edukatif pada gadget dan dampaknya terhadap kesehatan psikososial siswa SMP. *Jurnal Kesehatan Mental Anak*, 3(1), 33-44.