

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Firdawati¹, Wilda Magfirah², Juniarti Iryani³

Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata

Firdawatiramli496@gmail.com¹, Wildamagfirah09@gmail.com²,

juniartiiryani1629@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi berprestasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Jumlah responden dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas VI di SDN 29 Bontomacinna, Kabupaten Bulukumba, yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang tidak langsung terhadap motivasi berprestasi siswa sekolah dasar. Gadget dapat mendorong semangat belajar jika digunakan untuk tujuan edukatif, namun dapat menurunkan konsentrasi dan minat menyelesaikan tugas jika digunakan secara berlebihan untuk hiburan. Pengaruh gadget sangat bergantung pada tujuan penggunaannya serta peran pengawasan dari orang tua dan guru. Gadget bukanlah faktor utama yang meningkatkan atau menurunkan motivasi, melainkan alat bantu yang dapat berfungsi secara efektif apabila dikelola dengan baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah dan orang tua dalam merancang strategi penggunaan teknologi yang mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Keywords: *Gadget, Kuantitatif Deskriptif, Kuesioner, Motivasi Berprestasi, Siswa Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Di era digital saat ini, penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gadget seperti smartphone dan tablet kini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi media belajar dan hiburan yang sangat menarik bagi anak-anak. Gadget memudahkan akses ke informasi, video pembelajaran, hingga aplikasi edukatif yang mampu menunjang kegiatan belajar siswa (Najmah Dhiyaa Ulhaq dkk., 2024). Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dan lebih dominan untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan media sosial, justru dikhawatirkan menimbulkan dampak negatif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penelitian oleh (Kurniawati, 2020a) menunjukkan bahwa meskipun gadget memiliki manfaat edukatif, penggunaannya yang berlebihan cenderung menurunkan minat dan semangat belajar siswa. (Nurfajar dkk., 2023) juga menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi tidak selalu berdampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah

dasar, dan justru dapat mengganggu fokus serta keterampilan sosial anak. Hal ini diperkuat oleh temuan (Hair & Ernawati, 2022), yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar jika tidak dibarengi dengan pengawasan dan tujuan edukatif.

Sementara itu, (Najmah Dhiyaa Ulhaq dkk., 2024) menekankan bahwa meskipun sebagian besar siswa merasa gadget dapat meningkatkan motivasi belajar, terdapat pula dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi dan timbulnya sifat individualis akibat penggunaan yang berlebihan.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pemahaman mendalam tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi motivasi berprestasi, bukan sekadar prestasi akademik umum.

Menurut Kebanyakan penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek motivasi belajar atau prestasi akademik sebagai output, belum secara khusus

menyoroti dorongan internal siswa untuk meraih keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi berprestasi anak usia sekolah dasar, dengan studi kasus di SDN 29 Bontomacinna, Kabupaten Bulukumba.

Adapun kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada fokus eksplisit terhadap motivasi berprestasi dalam konteks penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar di daerah non-perkotaan, serta mempertimbangkan faktor intensitas, tujuan penggunaan, dan pengawasan sebagai variabel penting dalam hubungan tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, yang digunakan untuk mengungkap dan menggambarkan fenomena secara sistematis melalui pengumpulan data berbasis angka. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengetahui kecenderungan serta hubungan antara variabel penggunaan gadget dan motivasi berprestasi siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh, (Kurniawati, 2020). metode ini efektif digunakan untuk menilai pengaruh penggunaan teknologi terhadap aspek pendidikan, khususnya dalam memahami perilaku dan motivasi siswa. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola jawaban serta tingkat pengaruh antarvariabel yang diteliti.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 29 Bontomacinna, yang berlokasi di Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan. Pengumpulan data dilakukan pada hari Rabu, tanggal 4 Juni 2025.

Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di SDN 29 Bontomacinna, Kabupaten Bulukumba, yang berjumlah 20 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil dan terbatas, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan

pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti.

Adapun kriteria yang digunakan adalah siswa yang aktif menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Pemilihan teknik purposive sampling ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar berasal dari responden yang memiliki pengalaman langsung dengan penggunaan gadget, sehingga dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam mengenai pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi. Teknik ini sesuai dengan pendapat (Setiyani, 2021), yang menyatakan bahwa purposive sampling digunakan untuk memperoleh data yang lebih tepat sasaran dari individu yang dianggap paling memahami atau mengalami fenomena yang diteliti.

Tabel 1. Kategori Tanggapan Populasi

Interval Skor (%)	Kategorisasi
67-100	Setuju
34-66	Cukup Setuju
0-33	Tidak Setuju

(Setiyani, 2021)

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert sederhana untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan motivasi berprestasi. menurut (Sugiarto & Dewantara, 2021), penggunaan skala Likert efektif dalam mengukur persepsi serta kecenderungan sikap responden terhadap suatu fenomena. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan pola serta kecenderungan hubungan antar variabel yang diteliti.

Hasil Dan Pembahasan

a. Hasil

Data dari hasil penyebaran kuesioner terkait penelitian ini, maka peneliti memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Penelitian

Pernyataan	Presentase (%)	Kategori
Saya menggunakan gadget setiap hari	44%	Setuju
Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari	50,67%	Setuju
Saya menggunakan gadget di waktu belajar	61,33%	Cukup Setuju
Saya menggunakan gadget untuk belajar	42,67%	Setuju
Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game daripada belajar	66,67%	Cukup Setuju
Saya menonton video pembelajaran menggunakan gadget	52%	Setuju
Penggunaan gadget membantu saya lebih semangat belajar	54,67%	Setuju
Saya tetap semangat mengerjakan tugas meskipun sering menggunakan gadget	49,33%	Setuju
Saya merasa sulit fokus belajar setelah bermain gadget	69,33%	Cukup Setuju
Gadget membuat saya tidak tertarik menyelesaikan PR.	65,33%	Cukup Setuju

b. Pembahasan

Penelitian ini mengungkap bahwa gadget dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

apabila digunakan dalam konteks edukatif. Akses ke media pembelajaran seperti video interaktif dan aplikasi digital mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Namun, mereka juga menyoroti dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol, seperti gangguan emosi dan menurunnya minat belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan hal serupa, di mana siswa merasa lebih bersemangat saat gadget digunakan untuk pembelajaran, namun mengalami gangguan fokus ketika terlalu lama digunakan untuk hiburan (Nisaul Hanifa & Sartono Sartono, 2025). Sementara itu ada yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang diarahkan secara positif berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa sekolah dasar, dengan kontribusi pengaruh hingga 97,9%. Temuan ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi instrumen strategis dalam membentuk motivasi akademik siswa.

Hal ini sesuai dengan hasil dalam penelitian ini, di mana siswa merasa termotivasi ketika gadget digunakan untuk menonton video pembelajaran atau mencari informasi pelajaran. (Damayani et al. 2025) Namun efektivitas gadget dalam meningkatkan motivasi belajar juga sangat bergantung pada keterampilan siswa dalam mengatur diri. Mereka menyimpulkan bahwa siswa dengan keterampilan manajemen waktu yang baik dapat memanfaatkan gadget untuk meraih prestasi lebih tinggi.

Penelitian ini mendukung pandangan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kebiasaan belajar yang mandiri, yang pada akhirnya mendorong motivasi untuk berprestasi (Gutji et al. 2021). Intensitas penggunaan gadget untuk aktivitas non-edukatif berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game atau media sosial cenderung menunjukkan penurunan dalam konsentrasi dan antusiasme belajar. Hasil ini memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan fokus, bahkan merasa enggan

menyelesaikan tugas sekolah setelah menggunakan gadget untuk hiburan (Yulitwenty & Sri Hartati, 2023). Selain itu meskipun sebagian besar siswa merasa gadget membantu dalam belajar, terdapat pula dampak sampingan seperti menurunnya kemampuan konsentrasi dan munculnya perilaku individualistik. Ini menunjukkan bahwa gadget memiliki efek ganda, yaitu dapat mendukung sekaligus menghambat proses pembelajaran tergantung pada cara penggunaannya. Hasil penelitian ini mendukung pandangan tersebut, di mana konteks penggunaan, tujuan, dan pengawasan menjadi faktor kunci dalam menentukan apakah gadget akan meningkatkan atau menurunkan motivasi berprestasi siswa (Ulhaq et al. 2024).

Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 29 Bontomacinna menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh tidak langsung terhadap motivasi berprestasi siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget untuk tujuan edukatif terbukti dapat mendorong semangat belajar, sementara penggunaan yang berlebihan untuk hiburan menurunkan konsentrasi dan minat menyelesaikan tugas. Hal ini menegaskan bahwa pengaruh gadget sangat bergantung pada tujuan penggunaannya serta keterlibatan pengawasan dari orang tua dan guru. Gadget tidak serta-merta menjadi faktor peningkat atau penurunan motivasi, melainkan menjadi sarana pendukung yang efektif bila dikelola secara tepat. Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan gadget yang diarahkan secara edukatif dan didampingi secara aktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi berprestasi siswa. Temuan ini diharapkan menjadi dasar bagi sekolah dan orang tua dalam merancang strategi penggunaan teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dianjurkan untuk menjangkau populasi yang lebih luas serta mempertimbangkan variabel tambahan seperti metode pengajaran, latar belakang keluarga, dan infrastruktur teknologi Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Damayani, A. D., Subroto, D. E., Khalda, F., Erya, M., Nafisa, C. A., & Indriani, A. (n.d.). *Pengaruh Gadget Terhadap*

Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Suralaya.

Gutji et al. 2021. (n.d.).

Hair, A., & Ernawati, R. (2022). Abdul Hair & Rini Ernawati, 2022. *Borneo Studies and Research*, 3(2), Article 2.

Kurniawati, D. (2020a). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>

Kurniawati, D. (2020b). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>

Najmah Dhiyaa Ulhaq dkk., 2024. (n.d.). Retrieved June 9, 2025, from <https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/199>

Nisaul Hanifa & Sartono Sartono. (2025). Pengaruh Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal Innovation In Education*, 3(2), 18–25. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i2.2699>

Nurfajar, I. (2023). Ilham Nurfajar dkk., 2022. *Gunahumas*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/ghm.v6i2.65264>

Setiyani, D. A. (2021). Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *SCHOLASTICA JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 4(2). <https://doi.org/10.31851/sj.v4i2.5843>

Sugiarto, A., & Dewantara, J. A. (2021). Persepsi Guru IPS Kota Singkawang Terhadap Literasi

Digital Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1639–1651. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.982>

Ulhaq, N. D., Rhadiansyah, M. F., Ad'hani, N., Putra, M. Z. T., Ibrahim, M., Parampara, K. A., Fadillah, A. R., Hamidah, S., & Hardiyanto, L. (n.d.). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN SISWI SMAN 34 JAKARTA*.

Yulitwenty, S., & Sri Hartati, M. T. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone Non-edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 202–215. <https://doi.org/10.26877/empati.v10i2.17276>