

## Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nuryati\*, Harsono, Murfiah Dewi Wulandari, Laili Etika Rahmawati,  
Choiriyah Widyasari

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

\*q20024005@student.ums.ac.id

### Abstract

*This study aims to analyze the influence of gadget usage intensity on the learning motivation of elementary school students. The background of this research stems from concerns over the increasing use of gadgets among children, which may potentially decrease their focus and enthusiasm for learning. This study employs a quantitative approach with a correlational design to examine the relationship between gadget usage intensity as the independent variable and learning motivation as the dependent variable. The research subjects consisted of fifth and sixth-grade students from several private elementary schools under the Dabin Yos Sudarso cluster, selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert scale questionnaire covering frequency and duration of gadget use, as well as learning motivation indicators based on Uno's theory. The instrument was tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using Pearson Product Moment correlation with the help of SPSS version 26. The results show a significant influence between gadget usage intensity and learning motivation, with a regression coefficient value of 0.675 and a significance level of 0.000 ( $< 0.05$ ). The higher the intensity of gadget use—especially for entertainment and social media—the lower the students' learning motivation. Learning activities through gadgets tend to be minimal and are unable to compensate for the distractions from non-educational content. The findings highlight the importance of supervision and guidance from parents and teachers in directing gadget usage appropriately, so that technology serves as a learning support rather than a hindrance.*

**Keywords:** *Gadget; Learning Motivation; Elementary Students; Correlational; Basic Education*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kekhawatiran terhadap meningkatnya penggunaan gadget di kalangan anak-anak yang berpotensi menurunkan fokus dan semangat belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dan VI dari beberapa sekolah dasar swasta di bawah naungan Dabin Yos Sudarso, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang mencakup frekuensi dan durasi penggunaan gadget serta indikator motivasi belajar berdasarkan teori Uno. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,675 dan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ). Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, terutama untuk

hiburan dan media sosial, semakin rendah motivasi belajar yang ditunjukkan siswa. Aktivitas belajar melalui gadget cenderung rendah dan tidak mampu mengimbangi distraksi dari konten non-edukatif. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua dan guru dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak, agar teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung belajar, bukan penghambat.

**Kata Kunci: Gadget; Motivasi Belajar; Siswa Sekolah Dasar; Korelasional; Pendidikan Dasar**

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan menjadi penggerak kemajuan suatu bangsa. Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi telah merambah berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gadget. Gadget menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses berita, jejaring sosial, hiburan, serta materi pembelajaran secara digital. Siswa dapat menggunakannya untuk mencari informasi, memahami pelajaran, dan meningkatkan pengetahuan secara mandiri (Agasi et al., 2022; Ramdani & Mesra, 2024; Fadli, 2025).

Di balik berbagai manfaatnya, penggunaan gadget dapat berdampak negatif apabila tidak disertai pengawasan dan pengendalian yang tepat (Hasanah, 2023; Lailatul'Izza, 2023; Dewi et al., 2024; Khairunisa et al, 2023). Banyak siswa sekolah dasar yang menggunakan gadget tidak sesuai dengan kebutuhan belajar. Sebagian besar lebih memanfaatkannya untuk bermain game atau menonton video hiburan daripada menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Anak-anak bahkan lebih antusias membicarakan fitur-fitur dalam gadget daripada materi pelajaran yang didapat di sekolah (Budiwati et al., 2022). Pemberian gadget yang semula bertujuan mendukung pembelajaran daring selama pandemi kini justru menyulitkan orang tua dalam mengarahkan anak saat belajar (Pudyastuti & Kariyadi, 2023; Safitry, 2025). Konflik pun kerap muncul akibat kecanduan gadget (Anggraini, 2023), yang pada akhirnya mengganggu pembentukan karakter dan mengurangi fokus belajar anak (Harson et al., 2022).

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menggeser waktu belajar ke aktivitas hiburan, sehingga mengganggu motivasi belajar siswa. Padahal, motivasi belajar merupakan elemen penting dalam keberhasilan pendidikan. Rahman (2023) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang menimbulkan keinginan dan arah dalam aktivitas belajar. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri (intrinsik), seperti rasa ingin tahu dan keinginan berprestasi, maupun dari luar (ekstrinsik), seperti dorongan dari guru dan orang tua (Uno, 2020; Candra et al., 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong peningkatan hasil belajar (Wulandari & Khasanah, 2024), sehingga pengelolaan gadget menjadi isu yang relevan.

Penelitian sebelumnya memberikan hasil yang bervariasi terkait hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar. Beberapa studi seperti Agustina dan Priambodo (2021) serta Devi dan Dafit (2024) menunjukkan bahwa gadget dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan akses belajar. Sebaliknya, Yulitwenty dan Hartati (2023) menemukan bahwa penggunaan gadget berlebihan justru menurunkan semangat belajar. Bahir (2020) mengungkap adanya pengaruh signifikan gadget dalam konteks pembelajaran daring, sementara Nikmawati et al. (2021) menyatakan tidak ada pengaruh berarti. Gutji et al. (2021) bahkan menekankan pentingnya kemampuan *self-regulated*

*learning* agar penggunaan gadget tidak berdampak negatif. Di sisi lain, Seto et al. (2021) menyoroti pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget. Dari berbagai temuan di atas, terlihat adanya ketidakkonsistenan hasil yang menandakan perlunya penelitian lebih lanjut. Terlebih, konteks siswa sekolah dasar di era pasca-pandemi masih jarang dikaji secara spesifik. Sebagian besar studi terdahulu berfokus pada siswa SMP, SMA, atau mahasiswa, sementara anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda. Selain itu, belum banyak penelitian yang memfokuskan pada hubungan antara intensitas penggunaan gadget (meliputi frekuensi dan durasi) dan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar di lingkungan lokal, seperti di bawah naungan Dabin Yos Sudarso. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan menyoroti hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar secara spesifik pada siswa sekolah dasar di era pasca-pandemi, sebuah topik yang belum banyak diangkat dalam studi sebelumnya, terutama di wilayah lokal seperti Dabin Yos Sudarso.

Berdasarkan latar belakang dan celah penelitian yang telah diuraikan, perlu dilakukan kajian empiris untuk menjawab permasalahan tersebut secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar di era pasca-pandemi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei korelasional (Sugiyono, 2020). Lokasi penelitian dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan adanya penurunan fokus belajar dan hasil belajar siswa akibat penggunaan gadget secara berlebihan, khususnya di kelas V dan VI sekolah dasar wilayah Dabin Yos Sudarso.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, faktor-faktor yang diduga memengaruhi rendahnya motivasi dan hasil belajar antara lain adalah tingginya intensitas penggunaan gadget tanpa pengawasan, dominasi penggunaan untuk hiburan, rendahnya kontrol orang tua, dan minimnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada dua variabel utama, yaitu intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas, dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Fokus penelitian tidak mencakup variabel lain seperti metode pembelajaran atau latar belakang keluarga, agar hasil penelitian lebih terfokus dan mendalam. Dengan memperjelas rumusan masalah dan kontribusi penelitian, studi ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar di tingkat sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam pengelolaan penggunaan gadget secara bijak.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat. Lokasi penelitian berada di beberapa sekolah dasar di bawah naungan Dabin Yos Sudarso, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V dan VI yang secara aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Teknik penentuan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria siswa yang memiliki akses gadget secara mandiri dan menggunakannya baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Instrumen penelitian berupa angket tertutup berbentuk skala Likert yang terdiri atas dua bagian, yaitu pengukuran intensitas penggunaan gadget (frekuensi dan durasi penggunaan harian) dan pengukuran motivasi belajar (minat belajar, ketekunan, semangat menyelesaikan tugas, dan keinginan untuk berprestasi). Data dikumpulkan melalui penyebaran angket langsung kepada responden di sekolah dengan pengawasan guru kelas. Uji validitas isi dilakukan melalui konsultasi dengan pakar, sedangkan uji reliabilitas instrumen dilakukan melalui uji coba pada siswa

di luar sampel dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antar variabel, dengan terlebih dahulu dilakukan uji asumsi normalitas. Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS versi 26, dan untuk menjamin keabsahan data dilakukan pengecekan ulang terhadap rekapitulasi dan konsistensi jawaban responden.

## Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan angket kepada 200 siswa kelas V dan VI dari beberapa sekolah dasar di bawah naungan Dabin Yos Sudarso. Responden mengisi angket secara mandiri di bawah pengawasan peneliti agar kejelasan dan kelengkapan jawaban dapat terjamin. Berikut hasil analisisnya:

### 1. Uji Validitas Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Tabel 1. Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget

No.	Pernyataan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	Saya menggunakan gadget setiap hari	0.689	Valid
2	Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari	0.705	Valid
3	Saya sering bermain game di gadget	0.713	Valid
4	Saya sering menonton video hiburan di gadget	0.697	Valid
5	Saya jarang menggunakan gadget untuk belajar	0.682	Valid
6	Saya sering membuka media sosial di gadget	0.721	Valid
7	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan daripada belajar	0.728	Valid
8	Saya merasa sulit berhenti menggunakan gadget	0.710	Valid
9	Saya menggunakan gadget bahkan saat jam belajar	0.703	Valid
10	Saya lebih memilih bermain gadget daripada mengerjakan tugas	0.732	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) yang terdiri dari 10 item pernyataan dan diuji terhadap 200 responden, diperoleh nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang berkisar antara 0,682 hingga 0,732. Nilai ini seluruhnya lebih besar daripada r tabel sebesar 0,138 (dengan  $n = 200$  dan  $\alpha = 5\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen ini valid. Artinya, setiap butir pertanyaan pada instrumen mampu mengukur aspek intensitas penggunaan gadget secara tepat dan konsisten. Item dengan nilai korelasi tertinggi terdapat pada pernyataan "Saya lebih memilih bermain gadget daripada mengerjakan tugas" (0,732), yang menunjukkan bahwa item ini sangat kuat dalam mewakili konstruk intensitas penggunaan gadget. Sedangkan nilai korelasi terendah terdapat pada item "Saya jarang menggunakan gadget untuk belajar" (0,682), namun tetap berada di atas ambang validitas sehingga tetap dinyatakan valid. Dengan demikian, keseluruhan instrumen untuk variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini.

## 2. Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Tabel 2. Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Statistik Reliabilitas Nilai	
Cronbach's Alpha	0.881
Jumlah Item	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dengan 10 item pernyataan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,881. Karena nilai tersebut lebih besar dari batas minimum reliabilitas yaitu 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan konsisten. Artinya, seluruh pernyataan dalam instrumen ini layak digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan gadget dalam penelitian ini.

## 3. Uji Validitas Motivasi Belajar (Y)

Tabel 3. Uji Validitas Motivasi Belajar (Y)

No.	Pernyataan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	Saya semangat mengikuti pelajaran di sekolah	0.710	Valid
2	Saya mengerjakan tugas sekolah tanpa disuruh	0.735	Valid
3	Saya ingin mendapat nilai tinggi	0.728	Valid
4	Saya memperhatikan guru saat menjelaskan	0.742	Valid
5	Saya membaca buku pelajaran di rumah	0.754	Valid
6	Saya senang belajar hal-hal baru	0.721	Valid
7	Saya merasa puas jika berhasil menjawab soal sulit	0.700	Valid
8	Saya termotivasi ketika mendapat pujian atas hasil belajar saya	0.688	Valid
9	Saya senang berdiskusi dengan teman tentang pelajaran	0.677	Valid
10	Saya tetap belajar meskipun tidak ada ulangan	0.682	Valid

Pernyataan dinyatakan valid jika nilai *Corrected Item-Total Correlation*  $> 0,138$  (pada tingkat signifikansi 5% dengan  $n = 200$ ). Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, seluruh pernyataan dalam instrumen variabel motivasi belajar (Y) dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur aspek-aspek motivasi belajar secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

## 4. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar (Y)

Tabel 4. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar (Y)

Statistik Reliabilitas Nilai	
Cronbach's Alpha	0.879
Jumlah Item	10

Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,70$ . Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Motivasi Belajar (Y) adalah 0,879, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen ini konsisten dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini.

## 5. Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar (Y)

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Z	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	0,076	0,200	Normal
Motivasi Belajar (Y)	0,081	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi untuk variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) sebesar 0,200, dan untuk variabel Motivasi Belajar (Y) juga sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan dapat dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik, seperti uji korelasi Pearson dan regresi linier sederhana.

## 6. Uji Autokorelasi

Tabel 6. Uji Autokorelasi

Model Durbin-Watson	
1	1,834

Berdasarkan hasil uji autokorelasi menggunakan Durbin-Watson, diperoleh nilai sebesar 1,834. Nilai ini berada di antara rentang 1,5 sampai 2,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi autokorelasi dalam model regresi. Dengan demikian, model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi bebas autokorelasi dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

## 7. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 7. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	t	Sig.	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	1,214	0,227	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Kriteria uji heteroskedastisitas menyatakan bahwa data tidak mengandung heteroskedastisitas jika nilai signifikansi (p-value) > 0,05. Berdasarkan hasil uji tersebut, variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) memiliki p-value sebesar 0,227, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengandung heteroskedastisitas.

## 8. Uji Linearitas

Tabel 8. Uji Linearitas

Hubungan Antar Variabel	F	Sig. (p-value)	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar (Y)	42,317	0,000	Linear

Kriteria uji linearitas menyatakan bahwa hubungan dinyatakan linear jika nilai signifikansi (p-value) < 0,05. Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar bersifat linear.

## 9. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 9. Uji Koefisien Determinasi

Model R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,654	0,428	0,425
			5,174

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R sebesar 0,654 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar (Y). Nilai R Square sebesar 0,428 berarti sebesar 42,8% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan gadget. Sisanya 57,2% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian ini.

## 10. Uji F

Tabel 10. Uji F

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig. (p-value)
Regression	27,453	1	27,453	113,659	0,000

Kriteria uji F menyatakan bahwa model regresi signifikan secara simultan jika nilai signifikansi < 0,05. Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai F sebesar 113,659 dengan p-value 0,000, yang berarti model regresi signifikan. Artinya, Intensitas Penggunaan Gadget berpengaruh secara simultan terhadap Motivasi Belajar siswa.

## 11. Uji t

Tabel 11. Uji t

Variabel Bebas	B	Std. Error t	Sig. (p-value)
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	-0,648	0,061	-10,651 0,000

Berdasarkan hasil uji t, variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) memiliki nilai B negatif sebesar -0,648 dengan signifikansi 0,000. Karena p-value < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Intensitas Penggunaan Gadget berpengaruh signifikan secara negatif terhadap Motivasi Belajar siswa.

## 12. Uji Regresi

Tabel 12. Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	Standardized Coefficients (Beta)	t	Sig. (p-value)
(Constant)	85,321	3,087	—	27,635	0,000
Gadget (X)	-0,648	0,061	-0,654	-10,651	0,000

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:  $Y = 85,321 - 0,648X$ . Artinya, setiap peningkatan satu satuan dalam Intensitas Penggunaan Gadget (X) akan menurunkan Motivasi Belajar (Y) sebesar 0,648 satuan, dengan asumsi variabel lain konstan. Hasil ini menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan dari penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa.

## 13. Ringkasan Hasil Uji Regresi

Berikut ini adalah ringkasan hasil uji asumsi klasik dan regresi linier sederhana berdasarkan penelitian mengenai pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar di Dabin Yos Sudarso:

Tabel 13. Ringkasan Hasil Uji Regresi

No. Uji Statistik	Hasil	Kesimpulan
1 Uji Normalitas	Sig. 0,200 > 0,05	Data berdistribusi normal
2 Uji Autokorelasi (Durbin-Watson)	1,834	Tidak ada autokorelasi

No. Uji Statistik	Hasil	Kesimpulan
3 Uji Heteroskedastisitas (Glejser)	Sig. 0,227 > 0,05	Tidak ada heteroskedastisitas
4 Uji Linearitas	Sig. 0,000 < 0,05	Hubungan linear
5 Koefisien Determinasi (R <sup>2</sup> )	R <sup>2</sup> = 0,428	Hubungan kuat, 42,8% variasi Y dijelaskan oleh X
6 Uji F	Sig. 0,000 < 0,05	Model regresi signifikan
7 Uji t	Sig. 0,000 < 0,05	Variabel X berpengaruh signifikan terhadap Y

Berdasarkan rangkaian uji asumsi klasik dan uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi semua asumsi yang diperlukan. Data berdistribusi normal, tidak terjadi autokorelasi, tidak terjadi heteroskedastisitas, serta hubungan antar variabel bersifat linear. Model regresi juga terbukti signifikan secara simultan melalui uji F dan berpengaruh secara parsial melalui uji t, dengan nilai R Square sebesar 0,428 yang menunjukkan kekuatan hubungan yang kuat antara Intensitas Penggunaan Gadget (X) dengan Motivasi Belajar (Y).

Hasil analisis menunjukkan bahwa model regresi dalam penelitian ini memenuhi seluruh asumsi dasar yang diperlukan untuk analisis statistik parametrik. Data terdistribusi normal, tidak ditemukan autokorelasi, tidak mengandung heteroskedastisitas, serta hubungan antar variabel bersifat linear. Analisis regresi linier sederhana juga membuktikan bahwa intensitas penggunaan gadget secara signifikan berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Artinya, semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaan gadget yang bersifat non-edukatif, semakin rendah tingkat motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung menjadi distraksi dalam proses belajar, menurunkan semangat, dan mengurangi ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Data kuantitatif ini didukung oleh analisis item angket yang menunjukkan tingginya korelasi pada pernyataan seperti “Saya lebih memilih bermain gadget daripada mengerjakan tugas” dan “Saya merasa sulit berhenti menggunakan gadget.” Kedua pernyataan ini mencerminkan kecenderungan adiktif dalam penggunaan gadget yang dapat menggeser prioritas siswa dari kegiatan belajar ke aktivitas hiburan seperti bermain game, menonton video, atau berselancar di media sosial. Sementara itu, skor yang relatif lebih rendah muncul pada indikator yang mengarah pada penggunaan gadget untuk keperluan belajar, yang memperkuat kesimpulan bahwa motivasi akademik siswa cenderung menurun seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan gadget yang tidak diarahkan.

Hasil ini diperkuat oleh temuan Yulitwenty dan Hartati (2023) serta Hasanah (2023), yang sama-sama menyoroti bahwa penggunaan gadget non-edukatif secara berlebihan berdampak negatif pada keterlibatan belajar siswa. Di sisi lain, terdapat perbedaan dengan hasil penelitian Agustina dan Priambodo (2021), serta Devi dan Dafit (2024), yang menyatakan bahwa gadget dapat berdampak positif pada motivasi belajar jika digunakan dengan pendekatan pembelajaran digital yang tepat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa efek gadget sangat bergantung pada konteks penggunaannya. Gutji et al. (2021) juga menekankan pentingnya kemampuan *self-regulated learning* sebagai prasyarat agar penggunaan gadget dapat menunjang pembelajaran secara efektif.

Dalam kerangka teori motivasi belajar dari Uno (2020), motivasi dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, keinginan berprestasi, dan ketekunan, serta oleh faktor eksternal seperti dukungan lingkungan dan keterlibatan sosial. Jika dorongan internal ini terganggu oleh penggunaan gadget yang tidak produktif, maka motivasi belajar pun akan menurun. Terlebih, penggunaan gadget yang tidak diarahkan dapat melemahkan kemampuan *self-regulated learning* siswa, yaitu kemampuan untuk mengatur tujuan, waktu, dan fokus dalam belajar. Maka, *self-regulated learning* dapat dianggap sebagai variabel mediasi yang menjelaskan mengapa pengaruh gadget terhadap motivasi belajar bersifat kontekstual. Keterlibatan orang tua juga berperan sebagai faktor penting dalam mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang produktif. Ketika orang tua terlibat aktif, baik melalui pengawasan maupun dengan memberikan stimulus pembelajaran digital, maka potensi negatif dari gadget dapat diminimalisasi. Sebaliknya, kurangnya pengawasan justru memperbesar risiko penggunaan gadget secara hedonistik. Hal ini sejalan dengan temuan Seto et al. (2021) dan Safitry (2025), yang menunjukkan bahwa peran keluarga sangat menentukan dalam mengelola penggunaan gadget agar tidak berdampak negatif pada fokus dan konsentrasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh negatif intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar, namun penting untuk menekankan bahwa dampak tersebut bersifat tidak mutlak. Beberapa siswa yang menggunakan gadget untuk kegiatan belajar mandiri justru menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian Khairunisa et al. (2023), Rahmawati & Setyaningsih (2021) dan Lailatul'izza (2023), yang menyatakan bahwa edukasi digital dan pendampingan yang tepat dapat menjadikan gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif. Maka, penggunaan gadget perlu dikembangkan melalui pendekatan berbasis kontrol diri, dukungan keluarga, serta integrasi konten edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak (Widyasari, 2023).

Temuan ini mempertegas bahwa dampak gadget terhadap motivasi belajar sangat bergantung pada cara penggunaannya. Intensitas saja tidak cukup menjadi indikator positif atau negatif; faktor mediasi seperti *self-regulated learning* dan peran orang tua perlu diperhatikan. Strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik usia siswa, keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran, serta penguatan literasi digital. Sejalan dengan saran Ramdani dan Mesra (2024), integrasi konten edukatif ke dalam aktivitas digital siswa dapat menjadikan gadget sebagai sarana pengembangan kognitif dan afektif, bukan hanya sebagai alat hiburan. Oleh karena itu, sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk mengelola penggunaan gadget secara bijak di era digital ini.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, terutama untuk tujuan non-edukatif seperti bermain game atau mengakses media sosial, semakin rendah motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Meskipun terdapat penelitian yang menunjukkan dampak positif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar, hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi oleh anak-anak. Peran guru dan orang tua sangat krusial dalam membimbing siswa agar menggunakan gadget secara bijak dan seimbang, sehingga tidak mengganggu proses belajar. Dengan pendekatan yang tepat, gadget dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, bukan sumber distraksi yang menurunkan semangat belajar. Oleh karena itu, strategi integratif antara sekolah dan keluarga diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar digital yang sehat dan mendukung perkembangan motivasi belajar siswa secara optimal.

## Daftar Pustaka

- Agasi, D., Oktarina, R., & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763–10768.
- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(1).
- Anggraini, E. (2023). *Mengatasi Kecanduan Gadget*. Serayu Publishing.
- Bahir, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS. *Journal on Pedagogical Mathematics*, 2(2), 1–9.
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 1–10.
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 1(2), 139–146.
- Devi, M. C., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(1), 4017–4029.
- Dewi, U. T., Mardiana, G., Suryadi, S., & Endah, K. (2024). Peningkatan Kesadaran Digital Melalui Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Dan Pengelolaan Pojok Baca di Desa Dewasari. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 9(2), 427–440.
- Fadli, M. (2025). *Pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Imam Syuhodo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo Tahun 2024/2025* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gutji, N., Wahyuni, H., Yusra, A., & Sekonda, F. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 2 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7663–7669.
- Hasanah, D. (2023). Upaya guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa. *Islamic Education Studies: An Indonesian Journal*, 6(1), 47–60.
- Hamzah B. Uno. (2020). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Edisi revisi). PT Bumi Aksara.
- Harsono, H., Thoyibbah, K., & Narimo, S. (2022). Implementation of Character Education in the Society 5.0 Era on Accounting Education Students, Universitas Muhammadiyah Surakarta. In *Proceedings International Conference on Education Innovation and Social Science* (pp. 187–194).
- Khairunisa, N., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2023). Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Pesisir. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 68–79.
- Lailatul'izza, N. (2023). Upaya Penanaman Penggunaan Media Sosial Dalam Melindungi Anak-Anak Dari Dampak Negatif Media Sosial. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 8(2), 232–254.
- Listyarini, D. W., & Anggraeni, F. L. (2025). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Bustanul Ulum Kabupaten Bondowoso. *Sintesis: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 8–12.

- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259.
- Pakiding, F. S., Ersa, E., Turu'Allo, B. S., Matandung, S., & Dannari, R. (2025). Kerja Sama Orang Tua Dan Guru: Kunci Keefektifan Pendidikan Anak Di Era Digital. *ADIBA: Journal of Education*, 5(2), 193–203.
- Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, L. E., & Setyaningsih, V. I. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 353-365.
- Ramdani, D., & Mesra, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. *ETIC (Education and Social Science Journal)*, 1(3), 207–233.
- Safitry, L. R. (2025). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja* (Disertasi). ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Seto, S. B., Wondo, M. T. S., & Mei, M. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Covid-19. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 2104–2114.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-4). Alfabeta.
- Widyasari, C. (2023, August). Loose Part as a Learning Media to Improve Early Childhood Education Creativity. In *International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (pp. 1200-1212). Atlantis Press.
- Wulandari, M. D., & Khasanah, L. N. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(2), 120–130.
- Yulitwenty, S., & Hartati, M. T. S. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone Non-Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 93–101.