

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 KANDANGAN**

Meryta Ivanka ¹, A.Y Soegeng Ysh²,

M. Yusuf Setia W ³

¹PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

²PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

³PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

⁴PGSD FIP FKIP Universitas Pasundan

Alamat e-mail : ¹Merytaivanka362@gmail.

ABSTRACT

This study examines the impact of excessive gadget use on the learning motivation of fourth-grade students at SDN 1 Kandangan. The overuse of gadgets among elementary school students can lead to various negative effects, including physical, psychological, and social consequences. Physically, excessive gadget use may cause sleep disturbances, vision problems, and a lack of physical activity, which can affect children's health and fitness. Psychologically, students may experience decreased concentration, emotional instability, and gadget addiction, leading to a decline in motivation and enthusiasm for learning. Socially, excessive gadget use reduces students' interactions with peers and family, which affects their social and emotional development. This research employed a qualitative descriptive approach with data collection techniques such as direct observation, in-depth interviews with students, teachers, and parents, and documentation to obtain a comprehensive picture of the effects of gadget overuse. Observations were conducted in the school environment to assess gadget usage patterns and behavioral changes, while interviews explored students' learning experiences and the supervision efforts by schools and

families. The results showed that uncontrolled gadget use had a significant negative impact on students' learning motivation, particularly in reducing focus, discipline, and interest in learning. However, with proper management and supervision from teachers and parents, gadgets can also serve as effective interactive learning tools that enhance motivation and creativity. This study recommends establishing healthy gadget usage schedules, selecting educational content, and strengthening coordination between schools and parents to ensure that gadgets are used productively to support a healthy, engaging, and effective learning process

Keywords: Gadget use, learning motivation, elementary students, qualitative research, SDN 1 Kandangan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget secara berlebihan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandangan. Penggunaan gadget yang melebihi batas wajar pada anak usia sekolah dasar dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Secara fisik, penggunaan gadget berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, penurunan kesehatan mata, serta berkurangnya aktivitas fisik yang berdampak pada kebugaran anak. Secara psikologis, anak dapat mengalami penurunan konsentrasi, kesulitan mengendalikan emosi, dan kecanduan gadget yang mengakibatkan turunnya semangat belajar. Dari sisi sosial, interaksi siswa dengan teman sebaya dan keluarga menjadi berkurang sehingga menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam dengan siswa, guru, dan orang tua, serta dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget berlebih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang

tidak terkontrol berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa, terutama dalam hal fokus, disiplin, dan minat belajar. Namun, dengan pengawasan guru dan orang tua yang baik, gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Penelitian ini merekomendasikan adanya pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten edukatif, serta kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget agar proses pembelajaran tetap sehat, efektif, dan menyenangkan.

Kata kunci: penggunaan gadget, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, penelitian kualitatif, SDN 1 Kandangan.

A. Pendahuluan

Penggunaan gadget yang semakin meluas di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV SDN 1 Kandangan, telah menimbulkan berbagai dampak terhadap motivasi belajar. Gadget memang memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan pembelajaran, namun penggunaannya secara berlebihan justru menimbulkan masalah seperti penurunan konsentrasi, menurunnya minat belajar, dan berkurangnya interaksi sosial. Anak-anak lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan seperti bermain game dan menonton video daripada untuk kegiatan belajar. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyebutkan bahwa distraksi digital dapat menurunkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berdampak pada kesehatan fisik, seperti gangguan tidur dan penglihatan. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget secara berlebihan terhadap motivasi belajar siswa, serta menggambarkan upaya sekolah dan orang tua dalam mengatasi pengaruh negatifnya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak agar dapat menunjang proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena penggunaan gadget secara berlebihan dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Kandangan. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pengalaman, perilaku, dan pandangan siswa, guru, serta

orang tua terhadap fenomena yang diteliti. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kandangan, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan, dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa dalam menggunakan gadget dan tingkat konsentrasi belajar mereka di sekolah. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas, serta beberapa orang tua siswa untuk memperoleh informasi terkait pengaruh gadget terhadap motivasi belajar dan upaya pengawasan yang dilakukan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui catatan sekolah, foto kegiatan, dan data pendukung lainnya. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, yang meliputi tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses reduksi dilakukan dengan menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan secara sistematis agar mudah

dipahami, dan akhirnya ditarik kesimpulan berdasarkan temuan yang muncul di lapangan. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai pihak. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang valid dan mendalam mengenai bagaimana penggunaan gadget secara berlebihan memengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar, serta strategi yang dapat dilakukan untuk mengelola penggunaan teknologi secara bijak dan mendukung kegiatan belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kandangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang disebarkan kepada siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget setiap hari

dengan durasi lebih dari tiga jam. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah bermain game, menonton video di platform digital, serta mengakses media sosial. Hanya sebagian kecil siswa yang memanfaatkan gadget untuk tujuan pembelajaran, seperti mencari informasi pelajaran atau menonton video edukatif. Data hasil angket menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa lebih memilih bermain game daripada belajar, dan 65% siswa merasa malas belajar setelah bermain gadget. Selain itu, 60% siswa mengalami kesulitan fokus saat mengikuti pelajaran di kelas, terutama pada jam-jam pertama di pagi hari setelah malam sebelumnya mereka menggunakan gadget hingga larut. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru, yang menyebutkan bahwa siswa dengan durasi penggunaan gadget yang tinggi cenderung mengalami penurunan konsentrasi, semangat belajar, dan hasil akademik. Beberapa siswa juga menunjukkan perilaku mudah marah, sulit diatur, serta kelelahan fisik akibat kurang tidur karena terlalu lama bermain gadget. Selain berdampak pada

aspek akademik, penggunaan gadget berlebihan juga memengaruhi aspek sosial dan emosional siswa. Berdasarkan keterangan kepala sekolah, siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menarik diri dari interaksi sosial dengan teman sebaya. Pada waktu istirahat, mereka lebih memilih duduk sendirian sambil memainkan gadget dibandingkan bermain bersama teman-teman di luar kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya penurunan kemampuan sosial dan empati, yang juga berdampak pada motivasi belajar karena kurangnya dukungan sosial dan interaksi positif di lingkungan sekolah. Namun, penelitian ini juga menemukan sisi positif dari penggunaan gadget. Apabila digunakan dengan pengawasan yang baik dan diarahkan untuk kegiatan edukatif, gadget dapat membantu siswa dalam mengakses sumber belajar tambahan. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan gadget untuk menonton video pembelajaran di YouTube atau mencari penjelasan tambahan terkait pelajaran sekolah. Pihak sekolah juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan

komunikasi antara guru dan orang tua melalui grup WhatsApp kelas, sehingga pengawasan terhadap kegiatan belajar siswa menjadi lebih efektif

Temuan-temuan di atas sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (2011), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu motivasi intrinsik (dorongan yang muncul dari dalam diri siswa) dan motivasi ekstrinsik (dorongan yang berasal dari luar, seperti lingkungan dan penghargaan). Penggunaan gadget secara berlebihan menyebabkan gangguan pada kedua faktor tersebut. Motivasi intrinsik siswa menurun karena mereka lebih tertarik pada kesenangan instan yang ditawarkan oleh game atau media sosial, sedangkan motivasi ekstrinsik terganggu karena berkurangnya interaksi dan dorongan dari lingkungan sekolah serta keluarga. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Lahiwi et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dengan durasi tinggi dapat menurunkan tingkat fokus, daya ingat,

dan semangat belajar siswa. Sementara itu, Agustina & Priambodo (2021) menegaskan bahwa penggunaan gadget tanpa batas waktu yang jelas dapat menimbulkan kecanduan digital, yang pada akhirnya berdampak negatif pada kemampuan akademik dan hubungan sosial anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah motivasi belajar yang dimiliki siswa. Selain dampak negatif, teori pembelajaran modern juga menekankan bahwa teknologi dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif jika digunakan secara terarah. Menurut Munir (2020), gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui visualisasi dan eksplorasi digital. Hal ini juga terlihat dalam penelitian ini, di mana beberapa siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar saat menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif dengan bimbingan guru. Berdasarkan hasil analisis, faktor pengawasan dari orang tua dan guru menjadi penentu utama dalam meminimalkan dampak negatif

penggunaan gadget. Sekolah telah melakukan berbagai upaya seperti melarang siswa membawa HP ke sekolah, mengadakan sosialisasi tentang dampak negatif gadget, serta menjalin kerja sama dengan orang tua untuk membatasi penggunaan gadget di rumah. Orang tua juga mulai menerapkan jadwal penggunaan gadget dan memanfaatkan fitur pembatas waktu untuk mengontrol aktivitas anak

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kandangan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV. Dampak tersebut meliputi penurunan konsentrasi, menurunnya semangat belajar, munculnya perilaku malas dan ketergantungan terhadap gadget, serta berkurangnya interaksi sosial antar siswa. Sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan menonton video, yang mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan

belajar. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berpengaruh pada aspek psikologis dan fisik, seperti gangguan tidur, kelelahan mata, serta perubahan emosi yang menyebabkan siswa menjadi lebih sensitif dan mudah marah. Kondisi ini memperkuat teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh *Santrock (2011)*, bahwa gangguan eksternal seperti distraksi digital dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Meskipun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak. Dengan pengawasan guru dan orang tua, gadget mampu menjadi media pembelajaran interaktif yang meningkatkan minat, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sekolah berperan penting dalam membimbing siswa melalui sosialisasi, pembatasan penggunaan HP di lingkungan sekolah, dan kerja sama aktif dengan orang tua.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan menurunkan motivasi belajar siswa, namun penggunaan

yang terarah dan terkendali justru dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Oleh karena itu, perlu adanya sinergi antara sekolah dan keluarga dalam memberikan pengawasan, edukasi digital, dan pembiasaan penggunaan gadget secara sehat agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kemajuan pendidikan dasar di era digital..

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ana Muttahiah, Ela Suryani, & Anni Malihatul Hawa. (2021). Individualisme dan Perubahan Sosial Akibat Penggunaan Gadget oleh Siswa Sekolah Dasar di Era Digital.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya: Studi Psikologi Pendidikan dan Motivasi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. (2016). Motivasi Belajar Mengajar: Teori dan Aplikasi dalam Proses

Pendidikan. Jakarta:

Rajawali Press

- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D: Pendekatan Praktis untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, dan Manajemen. Bandung: Alfabeta

- Waruwu, L. N. (2024). Kajian Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemalasan dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Perkotaan.

Jurnal :

- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran PJOK selama Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 365-371.
- Fariq, A. (2011)
- Sari, D., & Pratama, H. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Tanpa Kontrol terhadap Perilaku Sosial dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Psikologi*

Dani Ramdani & Romi Mesra.

(2024). Gadget sebagai
Media Pembelajaran:
Dampak pada
Fleksibilitas Waktu dan
Tempat Belajar

Munir, D. (2020). Kreativitas Anak dan
Pengaruh Penggunaan
Gadget: Studi
Fenomenologis
Pengalaman Guru dalam
Pembelajaran

Lahiwu, R., Limpo, M., & Anwar, A.
(2021).
*Distraksi Akibat Ketergantungan
Gadget dan Dampaknya terhadap
Motivasi Belajar Siswa di Sekolah
Dasar.*
Jurnal Basic Education Studies.