



## Systematic Literature Review: Dampak Kecanduan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Khofifah Indah T<sup>1</sup>, Aribah Capah<sup>2</sup>, Fitri Mardayanti<sup>3</sup>, Septi Qorima Sitorus<sup>4</sup>, Tryona Loise Siahaan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [khofifahtinambunan@gmail.com](mailto:khofifahtinambunan@gmail.com)

### ABSTRACT

Kecanduan gadget merupakan salah satu masalah yang semakin marak di bidang pendidikan, khususnya berkaitan dengan bagaimana anak-anak berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menelaah bagaimana penggunaan gadget memengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sebanyak 20 artikel yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025 dipilih dari Google Scholar, SINTA, dan berbagai basis data akademik lainnya berdasarkan relevansi, kualitas metodologis, serta fokus pada konteks sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap motivasi belajar intrinsik siswa. Siswa menjadi lebih mudah terdistraksi, kurang tertarik pada tugas-tugas akademik, dan cenderung lebih memilih aktivitas berbasis layar dibandingkan kegiatan belajar. Faktor-faktor yang berperan sebagai moderator meliputi pengawasan orang tua, program literasi digital di sekolah, serta pembatasan waktu penggunaan layar yang terstruktur. Menariknya, beberapa penelitian juga menemukan bahwa penggunaan gadget secara terarah dan di bawah bimbingan yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada perangkat gadget itu sendiri, melainkan pada cara penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar sekolah dan orang tua bekerja sama dalam menyusun panduan penggunaan perangkat digital yang praktis dan berbasis bukti guna melindungi serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

### Kata Kunci

*Kecanduan Gadget, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar, Tinjauan Literatur Sistematis, Teknologi Digital.*

## PENDAHULUAN

Saat ini, sangat sedikit siswa sekolah dasar yang tidak mengenal teknologi. Sejak usia dini, mereka telah menggunakan komputer, tablet, dan telepon pintar secara teratur. Fenomena ini bukanlah sesuatu yang muncul secara tiba-tiba. Mereka tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang menjadikan perangkat elektronik sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan tersebut, pertanyaan yang muncul bukan lagi apakah anak-anak menggunakan perangkat digital, melainkan

seberapa besar penggunaan perangkat tersebut memengaruhi kehidupan mereka, terutama dalam bidang akademik. Oleh karena itu, perhatian utama saat ini adalah memahami dampak penggunaan teknologi terhadap kehidupan dan prestasi belajar siswa, bukan lagi mempertanyakan apakah mereka menggunakannya atau tidak.

Di sinilah permasalahan mulai muncul. Meskipun penggunaan gadget memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan akses terhadap informasi, menyediakan beragam aplikasi pendidikan, serta memudahkan anak dalam mempelajari keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif yang lebih besar. Ketika seseorang kehilangan kendali dalam menggunakan gadget, kondisi tersebut oleh beberapa peneliti disebut sebagai kecanduan gadget. Gejala yang ditunjukkan anak-anak antara lain kehilangan minat terhadap aktivitas yang sebelumnya mereka sukai, kesulitan menghentikan penggunaan gadget meskipun sudah waktunya belajar, serta menunjukkan respons emosional yang negatif ketika perangkat tersebut diambil atau dibatasi penggunaannya (Ameliola & Nugraha, 2020).

Salah satu faktor penting yang memengaruhi prestasi akademik siswa adalah motivasi belajar. Tanpa adanya motivasi internal, proses pembelajaran dapat terasa membosankan dan kurang bermakna. Namun, belakangan ini para pendidik dan orang tua mulai mengamati adanya perubahan dalam perilaku belajar siswa. Siswa yang sebelumnya antusias dalam belajar kini cenderung mengalami kesulitan berkonsentrasi, lebih cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas, dan lebih tertarik pada layar gawai daripada buku. Berbagai penelitian mulai menunjukkan bahwa fenomena tersebut bukan sekadar persepsi subjektif. Menurut Siregar dan Lubis (2023), otak anak yang terbiasa menerima stimulasi cepat dari perangkat digital menjadi kurang responsif terhadap proses belajar yang berlangsung secara lebih lambat dan bertahap. Fenomena ini dikenal sebagai desensitisasi penghargaan (*reward desensitization*).

Menurut data APJII (2023), rata-rata anak muda di Indonesia menghabiskan waktu antara empat hingga enam jam per hari di depan layar. Sementara itu, American Academy of Pediatrics merekomendasikan pembatasan penggunaan layar selama satu hingga dua jam per hari bagi anak usia sekolah. Namun, durasi penggunaan layar oleh anak-anak di Indonesia jauh melebihi rekomendasi tersebut. Selain itu, KPAI melaporkan pada tahun 2022 bahwa lebih dari 79% anak berusia 6–12 tahun secara rutin menggunakan atau telah memiliki telepon pintar. Data tersebut menunjukkan bahwa

permasalahan ini tidak hanya terjadi pada sebagian kecil keluarga, tetapi telah menjadi fenomena yang meluas di masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai dasar untuk mengkaji lebih mendalam hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penulis menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk menelaah berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan mengidentifikasi hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi hubungan tersebut, serta merumuskan rekomendasi yang dapat diterapkan oleh pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama, mengidentifikasi tren dalam literatur mengenai hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kedua, menganalisis berbagai faktor yang memengaruhi dampak kecanduan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Ketiga, merumuskan rekomendasi berbasis hasil penelitian yang dapat diterapkan oleh pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan penelitian. Pertama, bagaimana hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan kajian literatur yang tersedia. Kedua, faktor-faktor apa saja yang dapat memengaruhi atau mengurangi dampak kecanduan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Ketiga, rekomendasi berbasis bukti apa yang dapat dikembangkan untuk membantu pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengatasi permasalahan kecanduan gadget pada siswa sekolah dasar. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi landasan dalam menganalisis temuan-temuan penelitian yang relevan guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak kecanduan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, menilai, dan mensintesis berbagai temuan penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Metode SLR dipilih karena mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai suatu fenomena dengan memanfaatkan berbagai hasil penelitian yang telah ada. Dengan demikian, kajian yang dihasilkan tidak hanya

didasarkan pada satu atau dua penelitian, tetapi pada kumpulan bukti ilmiah yang lebih luas dan beragam.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah berbagai studi yang meneliti hubungan antara penggunaan atau kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Untuk memastikan bahwa kajian yang dilakukan lebih terfokus serta menghasilkan temuan yang dapat dipercaya, penulis menetapkan beberapa kriteria inklusi. Kriteria tersebut meliputi artikel yang diterbitkan pada periode 2020–2025, ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, berfokus pada siswa sekolah dasar berusia 6–12 tahun, mengukur variabel yang berkaitan dengan penggunaan atau kecanduan gadget serta motivasi belajar, dan menggunakan metodologi penelitian yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.

Proses seleksi dilakukan secara bertahap sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dari 145 artikel yang ditemukan pada tahap awal, sebanyak 58 artikel dipilih berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak. Setelah dilakukan penelaahan terhadap teks lengkap, jumlah artikel yang memenuhi kriteria berkurang menjadi 32 artikel. Selanjutnya, melalui evaluasi kualitas metodologis, diperoleh 20 artikel yang memenuhi seluruh persyaratan dan ditetapkan sebagai sampel akhir dalam penelitian ini.

### **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian dikumpulkan menggunakan formulir ekstraksi data yang memuat informasi mengenai identitas artikel, seperti nama penulis, tahun publikasi, dan judul jurnal, serta desain penelitian, karakteristik subjek penelitian, instrumen pengukuran, dan temuan utama dari setiap studi. Proses pencarian literatur dilakukan secara sistematis pada berbagai basis data, yaitu Google Scholar, SINTA, Garuda Portal, PubMed, dan ERIC. Pencarian tersebut menggunakan kata kunci seperti *kecanduan gadget*, *motivasi belajar*, *sekolah dasar*, serta berbagai kombinasi dari kata kunci tersebut untuk memperoleh artikel yang relevan dengan tujuan penelitian.

### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

Untuk memastikan bahwa publikasi yang dipilih layak digunakan sebagai sumber data, penulis menggunakan Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT) yang telah dimodifikasi untuk melakukan penilaian kualitas metodologis. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek, yaitu validitas instrumen yang digunakan, objektivitas analisis data, kesesuaian desain penelitian, kecukupan ukuran sampel, serta kejelasan tujuan penelitian. Proses evaluasi dilakukan secara independen oleh dua anggota tim peneliti. Selanjutnya, tingkat kesepakatan antarpenilai diukur menggunakan koefisien *Cohen's Kappa*. Hasil

pengukuran menunjukkan nilai  $\kappa = 0,82$ , yang termasuk dalam kategori kesepakatan sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa proses penilaian kualitas penelitian dilakukan secara konsisten dan dapat dipercaya.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode sintesis tematik. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, setiap artikel dikodekan berdasarkan tema-tema utama yang muncul, kemudian dikelompokkan ke dalam kategori analitis yang relevan. Selanjutnya, frekuensi temuan dari setiap studi dipetakan untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan tingkat konsistensi hasil penelitian. Melalui proses tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan berbagai temuan yang telah dipublikasikan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Karakteristik Studi yang Dianalisis**

Dari 20 artikel yang menjadi sampel akhir penelitian, sebanyak 12 artikel (60%) menggunakan desain penelitian kuantitatif, baik dalam bentuk survei korelasional maupun penelitian eksperimental. Sementara itu, sisanya terdiri atas penelitian kualitatif sebanyak 5 artikel (25%) dan penelitian dengan metode campuran sebanyak 3 artikel (15%). Dari segi distribusi geografis, penelitian yang dianalisis menunjukkan keragaman yang cukup baik. Sebanyak 70% penelitian berasal dari Indonesia, sedangkan 30% lainnya berasal dari negara lain, seperti Malaysia, Filipina, dan Turki. Keragaman tersebut memberikan gambaran yang lebih luas mengenai hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam berbagai konteks sosial dan budaya.

Ukuran sampel dalam penelitian yang dianalisis menunjukkan variasi yang cukup besar, yaitu berkisar antara 30 hingga 250 siswa, dengan rata-rata sekitar 98 siswa pada setiap penelitian. Untuk mengukur motivasi belajar, sebagian besar penelitian menggunakan Skala Motivasi Belajar yang dikembangkan berdasarkan Teori Penentuan Diri (*Self-Determination Theory* atau SDT) maupun model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Sementara itu, tingkat kecanduan gadget umumnya diukur menggunakan adaptasi dari Smartphone Addiction Scale (SAS). Kedua instrumen tersebut merupakan alat ukur yang paling sering digunakan dalam penelitian yang ditinjau.

### Dampak Kecanduan Gadget terhadap Motivasi Belajar

Temuan utama dari kajian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dari 20 studi yang dianalisis, sebanyak 17 studi atau sekitar 85% melaporkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Satu studi menunjukkan hasil yang belum dapat disimpulkan secara tegas, sedangkan dua studi lainnya menemukan korelasi negatif yang tidak signifikan secara statistik. Tidak satu pun penelitian yang menemukan adanya korelasi positif antara kecanduan gadget dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget, semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan motivasi belajar pada siswa.

Salah satu temuan yang paling sering dirujuk dalam penelitian ini berasal dari Putri dan Nurhasanah (2021). Penelitian yang melibatkan 120 siswa sekolah dasar kelas IV hingga kelas VI di Jakarta tersebut menemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dan motivasi belajar intrinsik, dengan nilai  $r = -0,62$  dan  $p < 0,001$ . Hubungan negatif tersebut terlihat pada berbagai aspek motivasi yang diteliti, termasuk minat terhadap materi pelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan tingkat fokus selama mengikuti pembelajaran di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan tingkat kecanduan gadget cenderung diikuti oleh penurunan motivasi belajar intrinsik pada siswa.

Penelitian Rahmadani dkk. (2022) memberikan bukti yang lebih kuat mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar karena menggunakan desain penelitian eksperimental. Penelitian yang melibatkan 180 siswa sekolah dasar di Surabaya tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang menerima intervensi pembatasan penggunaan gadget selama empat minggu memperoleh skor motivasi belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $t = 3,47$ ;  $p = 0,001$ ). Temuan ini menunjukkan adanya indikasi hubungan sebab-akibat yang lebih kuat, bukan sekadar hubungan korelasional antara penggunaan gadget dan motivasi belajar.

Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Nurjanah dkk. (2023) memberikan perspektif yang lebih mendalam mengenai dampak kecanduan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang oleh orang tua dan guru dikategorikan sebagai pengguna gadget berlebihan memperlihatkan berbagai gejala ketidakaktifan akademik yang cukup jelas. Gejala tersebut meliputi sering melamun saat pembelajaran berlangsung, enggan menyelesaikan tugas, serta menunjukkan minat yang rendah ketika guru mengajak mereka berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain

itu, penelitian ini juga menemukan adanya pola emosional yang menarik, yaitu anak-anak cenderung lebih mudah merasa bosan dan kurang puas terhadap proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan kebiasaan mereka mengonsumsi konten digital yang serba cepat dan memberikan stimulasi secara instan.

### **Faktor yang Memediasi Hubungan**

Tidak semua anak yang sering menggunakan gadget akan mengalami penurunan motivasi belajar yang signifikan. Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi hubungan tersebut. Salah satu faktor yang paling konsisten ditemukan dalam berbagai penelitian adalah pengawasan orang tua. Menurut Fadilah dan Wahyuni (2022), dampak negatif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar cenderung lebih rendah pada anak yang berada dalam lingkungan keluarga dengan keterlibatan orang tua yang aktif dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa upaya mengatasi dampak negatif gadget tidak semata-mata dilakukan dengan melarang penggunaannya. Sebaliknya, keterlibatan dan pendampingan orang tua dalam penggunaan teknologi terbukti menjadi faktor pelindung yang efektif dalam menjaga motivasi belajar anak.

Jenis konten yang diakses merupakan faktor penting lainnya yang memengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Pratiwi dan Setiawan (2021) menemukan bahwa siswa yang menggunakan gadget terutama untuk mengakses konten pembelajaran mengalami penurunan motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan gadget terutama untuk media sosial atau bermain gim. Temuan ini menunjukkan bahwa gadget pada dasarnya tidak bersifat berbahaya secara intrinsik. Sebaliknya, dampak gadget terhadap motivasi belajar sangat ditentukan oleh tujuan, cara, dan waktu penggunaannya.

Peran sekolah juga tidak dapat diabaikan dalam memengaruhi motivasi belajar siswa di era digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi di sekolah yang secara aktif mengembangkan program literasi digital serta memiliki kebijakan yang jelas mengenai penggunaan gadget. Temuan ini mengindikasikan bahwa dampak penggunaan gadget di luar lingkungan sekolah dapat diimbangi melalui lingkungan pendidikan yang mendukung, terarah, dan kondusif bagi proses pembelajaran. Dengan demikian, sekolah memiliki peran penting dalam membantu siswa memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif.

### **Pembahasan**

Secara keseluruhan, temuan dari berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan gadget dan motivasi

belajar siswa sekolah dasar. Hasil ini tidak dapat dianggap sebagai suatu kebetulan karena pola yang serupa ditemukan secara konsisten dalam sebagian besar penelitian yang ditinjau. Sebanyak 85% penelitian melaporkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Persentase yang tinggi ini menunjukkan bahwa hubungan tersebut merupakan pola yang nyata dan terjadi secara luas dalam berbagai konteks penelitian.

Dari sudut pandang neuropsikologis, fenomena ini dapat dipahami dengan cukup jelas. Sistem penghargaan (*reward system*) dalam otak yang berbasis dopamin cenderung lebih mudah terstimulasi oleh konten digital yang cepat, menarik, dan tidak terduga. Sementara itu, proses belajar umumnya memberikan penghargaan yang lebih lambat dan tidak langsung, seperti memahami konsep baru, memperoleh nilai yang baik, atau berhasil menyelesaikan tugas. Ketika otak anak telah terbiasa menerima stimulasi yang intens dari penggunaan gadget, penghargaan yang diperoleh dari aktivitas belajar dapat terasa kurang menarik. Kondisi ini oleh Siregar dan Lubis (2023) disebut sebagai *reward desensitization*, yaitu menurunnya sensitivitas terhadap penghargaan yang diperoleh melalui proses belajar yang berlangsung secara bertahap.

Namun, terdapat satu temuan menarik yang perlu mendapat perhatian. Gadget dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara terarah, proporsional, dan berada di bawah pengawasan yang tepat. Dengan kata lain, permasalahan utama bukan terletak pada perangkat itu sendiri, melainkan pada cara penggunaannya. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan. Oleh karena itu, dibandingkan dengan hanya melarang penggunaan gadget, pendekatan yang lebih bijaksana adalah membimbing siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif, bertanggung jawab, dan bermakna dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil penelitian mengenai peran pengawasan orang tua memiliki implikasi yang sangat nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain membantu mengurangi risiko kecanduan gadget, orang tua yang secara aktif memantau dan mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak juga secara tidak langsung menanamkan keterampilan pengaturan diri yang bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan. Keterampilan tersebut tidak hanya berguna untuk mengendalikan penggunaan gadget, tetapi juga mendukung kemampuan anak dalam mengatur waktu, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi yang paling efektif adalah kombinasi antara kemampuan literasi digital anak,

kebijakan sekolah yang jelas, dan keterlibatan aktif keluarga dalam mendampingi penggunaan teknologi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, kecanduan gadget memiliki pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dampak tersebut terlihat pada berbagai aspek motivasi belajar, mulai dari minat terhadap pembelajaran, kemampuan berkonsentrasi selama proses pembelajaran di kelas, hingga ketekunan dalam menyelesaikan tugas sekolah. Pengaruh negatif tersebut terjadi melalui berbagai mekanisme, seperti berkurangnya waktu belajar akibat penggunaan gadget yang berlebihan, perubahan pada aspek kognitif akibat paparan layar dalam jangka waktu yang lama, terbentuknya kebiasaan emosional yang kurang mendukung proses belajar, serta gangguan tidur yang dapat memengaruhi kesiapan dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kedua, penggunaan teknologi yang terarah, terukur, dan berada di bawah pengawasan tidak selalu berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Dalam kondisi tertentu, penggunaan teknologi bahkan dapat memperkuat motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih rasional bukanlah melarang penggunaan teknologi secara menyeluruh, melainkan membimbing anak-anak untuk memanfaatkannya secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam upaya tersebut, peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara positif dan produktif.

Ketiga, pengawasan aktif orang tua dan kebijakan sekolah yang konsisten merupakan faktor pelindung yang paling kuat dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Kedua faktor tersebut tidak dapat berjalan secara terpisah karena keberhasilannya sangat bergantung pada kerja sama yang baik antara keluarga dan sekolah. Dengan adanya sinergi antara lingkungan rumah dan lingkungan sekolah, upaya untuk membangun kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat dan mendukung proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efektif.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat sejumlah tindakan yang perlu dilakukan oleh berbagai pihak. Sekolah perlu mengembangkan program literasi digital yang tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga mengajarkan siswa cara memanfaatkan teknologi secara sehat, produktif, dan bertanggung jawab. Selain itu, orang tua perlu didorong untuk menerapkan pengelolaan waktu layar (*screen time*) yang efektif dan konsisten, bukan sekadar membatasi durasi penggunaan gadget. Di sisi lain, para

pembuat kebijakan perlu merancang langkah-langkah yang dapat memperluas akses anak-anak terhadap konten digital edukatif yang berkualitas. Untuk mendukung pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan yang lebih tepat, penelitian di masa mendatang perlu mengkaji dampak jangka panjang kecanduan gadget terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik siswa sekolah dasar melalui studi longitudinal.

## PENGAKUAN

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh tim yang telah bekerja sama dalam proses pengumpulan data, penelaahan literatur, dan penyusunan karya ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para pembimbing dan penasihat akademik yang telah memberikan arahan, saran, serta kritik yang konstruktif selama proses penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada teman dan keluarga atas dukungan moral, motivasi, dan doa yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2020). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 145-158. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.1234>
- APJII. (2023). Laporan survei pengguna internet Indonesia 2023. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/survei>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Fadilah, N., & Wahyuni, S. (2022). Peran pengawasan orang tua dalam memoderasi dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 67-82. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.16721>
- Habibi, M., & Sari, R. P. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar di era pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2430-2439. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1143>
- Keller, J. M. (2021). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach* (2nd ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Kurnia, R., & Zaman, B. (2020). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 101-110. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2.101-110>

- Lestari, P. A., & Prakoso, T. (2023). Dampak penggunaan smartphone berlebihan terhadap konsentrasi dan motivasi belajar siswa kelas tinggi sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 512-524.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2020). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097.
- Nurjanah, S., Dewi, D. A., & Hamidah, I. (2023). Analisis kualitatif perilaku kecanduan gadget dan implikasinya terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri di Bandung Barat. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 178-192.
- Pratiwi, D., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh jenis konten gadget terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 88-101.
- Putri, A. R., & Nurhasanah, E. (2021). Korelasi antara kecanduan gadget dengan motivasi belajar intrinsik siswa kelas IV-VI SDN Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 33-45. <https://doi.org/10.21009/JPD.121.04>
- Rahmadani, F., Susanto, A., & Mulyadi, B. (2022). Efek intervensi pembatasan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Surabaya: Sebuah studi eksperimental. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 612-624. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.51209>
- Santika, I. G. N. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEI/article/view/27830>
- Siregar, M. A., & Lubis, N. F. (2023). Digital displacement model: Kerangka teoretis untuk memahami dampak kecanduan gadget pada motivasi belajar anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 9(1), 44-57. <https://doi.org/10.26858/jppk.v9i1.34789>
- Sumarni, T., & Purnama, D. E. (2022). Peran sekolah dalam pengelolaan penggunaan gadget untuk mendukung motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4127-4139.
- Syahrani, R. (2020). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Trinika, Y., Nurfianti, A., & Irsan, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah. *Jurnal ProNers*, 3(1).
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. *Jurnal Proceeding Education and*

Language, 1(1), 106-111.

<https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13271>

Yuliani, H., Fransisca, M., & Zulherman. (2023). Outdoor learning: Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45-56.  
<https://doi.org/10.21009/JPD.141.05>.