



## Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 4 (1) September-Februari 2025: 868-874

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



### Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar

Raditha Amalia<sup>1</sup>, Hesti Ramadhani<sup>2\*</sup>, Rani Nuraeni<sup>3</sup>, Neneng Tita Amalya<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pamulang, <sup>2</sup>Universitas Pamulang, <sup>3</sup>Universitas Pamulang

[radithaamalia04@gmail.com](mailto:radithaamalia04@gmail.com), [hestiramdhni@gmail.com](mailto:hestiramdhni@gmail.com), [rn810732@gmail.com](mailto:rn810732@gmail.com)

#### INFO ARTIKEL

Diterima Oktober 2024  
Disetujui November 2024  
Diterbitkan Desember 2024

#### Kata Kunci:

*Pengaruh gadget, motivasi belajar, teori maslow*

#### Keywords:

*The influence of gadgets, learning motivation, maslow's theory*

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar remaja dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Responden penelitian ini adalah mahasiswa berusia 18-24 tahun di wilayah Tangerang Selatan dan luar Tangerang selatan, yang diambil sebanyak 112 orang. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang terdiri dari profil demografis responden, durasi penggunaan gadget harian, dan persepsi mengenai dampak gadget terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima indikator dalam teori Maslow (fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri) memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Penggunaan gadget terbukti mampu membantu remaja dalam memenuhi kebutuhan mereka sesuai dengan hierarki Maslow, yang berujung pada peningkatan motivasi belajar.

#### ABSTRACT

*This study aims to explore the influence of gadget use on adolescent learning motivation using a quantitative approach. The respondents of this study were college students aged 18-24 years old in South Tangerang and outside South Tangerang, which were taken as many as 112 people. Data were collected through an online questionnaire consisting of respondents' demographic profiles, duration of daily gadget use, and perceptions of the impact of gadgets on learning motivation. The results showed that all five indicators in Maslow's theory (physiological, safety, social, esteem, and self-actualization) have a positive influence on learning motivation. The use of gadgets is proven to be able to help adolescents fulfill their needs according to Maslow's hierarchy, which leads to increased learning motivation.*

### PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, terutama di kalangan generasi muda. Remaja sebagai pengguna terbesar gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer, tidak hanya memanfaatkan teknologi ini untuk hiburan dan komunikasi, tetapi juga untuk keperluan pendidikan. Di era digital ini, gadget telah menjadi alat yang esensial dalam proses pembelajaran,

memungkinkan akses cepat dan mudah ke informasi melalui internet, serta mendukung kegiatan belajar daring dan kolaboratif. Namun, meningkatnya penggunaan gadget ini juga memunculkan kekhawatiran tentang dampaknya terhadap perilaku belajar dan motivasi akademik remaja.

Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Remaja masa kini tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan teknologi digital, yang mengubah cara mereka berinteraksi dengan dunia. Gadget menjadi sarana utama bagi mereka untuk tetap terhubung dengan teman-teman, mengakses informasi, dan menyelesaikan tugas sekolah. Survei yang dilakukan oleh Pew Research Center (2021) menunjukkan bahwa 95% remaja memiliki atau memiliki akses ke smartpone, dan lebih dari separuhnya menghabiskan waktu lebih dari lima jam per hari menggunakan gadget. Kondisi ini menggambarkan betapa besarnya peran gadget dalam kehidupan sehari-hari remaja, baik dalam konteks sosial maupun pendidikan.

Namun, seiring dengan manfaat yang ditawarkan, gadget juga menimbulkan dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Beberapa studi melaporkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti kecanduan, gangguan tidur, dan penurunan konsentrasi saat belajar (Rahman, 2022; Santoso, 2019). Di sisi lain, jika digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, remaja dapat menggunakan gadget untuk mengakses materi pembelajaran online, berkomunikasi dengan guru atau teman sekelas, serta mengerjakan tugas-tugas sekolah secara lebih efisien (Kurniawati, 2020). Dengan demikian, penting untuk memahami bagaimana gadget mempengaruhi motivasi belajar remaja dalam konteks yang lebih luas.

Motivasi Belajar Remaja Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pencapaian akademik seorang siswa. Menurut teori motivasi klasik yang dikemukakan oleh Abraham Maslow (1943), manusia memiliki lima kebutuhan dasar yang mempengaruhi perilaku mereka, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Maslow berpendapat bahwa individu akan termotivasi untuk belajar atau bekerja jika kebutuhan dasar mereka terpenuhi. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi indikator utama apakah siswa akan berusaha keras untuk mencapai tujuan akademik mereka atau tidak. Motivasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kondisi lingkungan, dukungan sosial, serta alat-alat yang digunakan untuk belajar, seperti gadget.

Penggunaan gadget oleh remaja dapat memengaruhi motivasi belajar mereka baik secara positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana gadget digunakan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cara mempermudah akses ke sumber daya pendidikan dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (Nugroho, 2021). Namun, jika penggunaannya tidak dikontrol, gadget juga dapat mengganggu proses belajar dengan menyebabkan gangguan konsentrasi dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan gadget dapat mempengaruhi pemenuhan kebutuhan dasar remaja, seperti yang digambarkan oleh teori Maslow.

Kaitan Teori Maslow dengan Penggunaan Gadget Teori motivasi Maslow telah banyak digunakan dalam penelitian untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi individu, termasuk dalam konteks pendidikan. Dalam hierarki Maslow, kebutuhan fisiologis adalah yang paling dasar dan mencakup kebutuhan seperti tidur, makan, dan kesehatan fisik. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu pemenuhan kebutuhan ini, misalnya dengan mengurangi kualitas dan durasi tidur remaja akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar (Santoso, 2019). Hal ini dapat berujung pada penurunan performa akademik karena kurangnya energi dan konsentrasi saat belajar.

Di tingkat kedua, kebutuhan akan rasa aman mencakup kebutuhan akan stabilitas, ketertiban, dan rasa nyaman. Gadget dapat berperan dalam memenuhi kebutuhan ini dengan memberikan akses ke informasi yang relevan dan mendukung proses belajar yang lebih teratur (Nugroho, 2021). Gadget juga

dapat membantu remaja merasa lebih aman dan nyaman dalam belajar, terutama ketika mereka dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran, tugas, dan informasi yang dibutuhkan melalui internet.

Kebutuhan sosial, yang berada di tingkat ketiga dalam hierarki Maslow, melibatkan interaksi sosial dan hubungan dengan orang lain. Remaja cenderung menggunakan gadget untuk berinteraksi dengan teman sebaya melalui media sosial atau platform pesan singkat. Hal ini dapat memenuhi kebutuhan mereka akan hubungan sosial dan dukungan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun, terlalu banyak interaksi sosial yang tidak terkait dengan pembelajaran, seperti bermain game online atau bersosialisasi di media sosial, dapat mengganggu fokus belajar dan menurunkan motivasi.

Kebutuhan akan penghargaan, di tingkat keempat, mencakup keinginan untuk diakui dan dihargai oleh orang lain. Dalam konteks akademik, penghargaan bisa berupa pengakuan atas prestasi belajar. Gadget memungkinkan remaja untuk memamerkan prestasi akademik mereka, misalnya melalui platform pembelajaran online atau media sosial, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih giat. Namun, kecenderungan untuk mencari validasi dari lingkungan sosial online dapat menyebabkan distraksi yang tidak diinginkan, terutama jika perhatian lebih difokuskan pada popularitas di media sosial daripada pencapaian akademik.

Akhirnya, kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri, yang berada di puncak hierarki Maslow, adalah keinginan individu untuk mengembangkan potensi maksimal mereka. Dalam konteks pendidikan, gadget memberikan kesempatan bagi remaja untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka melalui berbagai platform pembelajaran, aplikasi edukasi, dan sumber daya yang tersedia secara online. Penggunaan gadget yang tepat dapat mendukung remaja dalam mencapai aktualisasi diri, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.

Kajian Literatur dan Kesenjangan Penelitian Sejumlah penelitian telah membahas dampak gadget terhadap motivasi belajar remaja, dengan hasil yang bervariasi. Kurniawati (2020) menekankan bahwa gadget dapat memfasilitasi proses belajar dengan menyediakan akses yang lebih cepat ke informasi. Namun, studi tersebut juga mencatat bahwa gadget dapat menjadi sumber distraksi jika tidak digunakan dengan bijaksana. Santoso (2019) menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi kualitas tidur, yang secara tidak langsung memengaruhi performa akademik. Nugroho (2021) menyoroti bagaimana gadget dapat membantu memenuhi kebutuhan sosial remaja, sementara Rahman (2022) memperingatkan tentang potensi kecanduan gadget yang dapat merusak motivasi belajar.

Meskipun beberapa penelitian telah mengeksplorasi aspek-aspek tertentu dari penggunaan gadget, sebagian besar penelitian ini masih terbatas pada efek gadget pada satu atau dua kebutuhan dasar remaja. Tidak banyak penelitian yang secara komprehensif menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap pemenuhan semua kebutuhan dasar dalam hierarki Maslow. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan dalam literatur yang perlu diisi, yaitu dengan mengeksplorasi bagaimana gadget memengaruhi motivasi belajar remaja berdasarkan pemenuhan lima kebutuhan dasar menurut teori Maslow.

Kebaruan Penelitian Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam hal pendekatannya yang holistik terhadap penggunaan gadget dan motivasi belajar remaja. Dengan menggunakan kerangka teori Maslow, penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi bagaimana gadget dapat memengaruhi setiap tingkatan kebutuhan dasar, mulai dari kebutuhan fisiologis hingga kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung hanya fokus pada satu aspek, seperti kualitas tidur atau interaksi sosial. Penelitian ini juga akan memberikan panduan yang lebih komprehensif bagi pendidik dan orang tua dalam membantu remaja menggunakan gadget secara bijaksana untuk mendukung motivasi belajar mereka.

Tujuan Penelitian Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar remaja dengan menganalisisnya melalui pemenuhan lima

kebutuhan dasar dalam teori Maslow. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang peran gadget dalam kehidupan akademik remaja dan membantu orang tua serta pendidik dalam merancang strategi penggunaan gadget yang lebih bijaksana.

## **KAJIAN LITERATUR**

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Santrock (2011), motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rasa ingin tahu dan kebutuhan akan penghargaan, serta faktor eksternal, seperti lingkungan sosial dan dukungan yang diperoleh dari sekitar. Di era digital saat ini, salah satu faktor eksternal yang memiliki peran besar dalam mempengaruhi motivasi belajar adalah penggunaan gadget.

Gadget dapat memberikan dampak yang beragam terhadap motivasi belajar. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat yang mempermudah siswa mengakses berbagai sumber informasi, berkolaborasi dengan rekan-rekan, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar melalui berbagai media digital yang interaktif (Prensky, 2010). Dengan adanya aplikasi dan konten pembelajaran yang menarik, gadget memberikan fleksibilitas dalam cara siswa belajar, yang pada akhirnya dapat mendorong mereka untuk lebih termotivasi.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu proses pembelajaran. Junco (2012) menemukan bahwa ketika gadget digunakan untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan aktivitas akademik, seperti bermain game atau menggunakan media sosial, hal ini dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menimbulkan kebiasaan multitasking, yang seringkali berujung pada penurunan tingkat konsentrasi dan motivasi belajar (Carr, 2011).

Selain itu, menurut teori kebutuhan dasar yang diajukan oleh Maslow (1954), gadget dapat mempengaruhi kebutuhan psikologis manusia seperti rasa aman dan kebutuhan akan cinta serta penerimaan. Ketika gadget digunakan untuk tujuan yang tidak produktif, seperti konsumsi konten yang tidak mendukung pembelajaran atau menjauhkan diri dari interaksi sosial, hal ini dapat menghambat pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tersebut. Akibatnya, motivasi belajar siswa dapat terganggu. Oleh karena itu, penggunaan gadget yang bijaksana sangat diperlukan agar dapat mendukung peningkatan motivasi belajar secara optimal.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar remaja. Penelitian dilaksanakan pada wilayah Tangerang Selatan dan sekitarnya, dengan waktu pengumpulan data dilakukan secara daring. Responden yang menjadi target penelitian adalah remaja berusia 10-24 tahun, dengan jumlah sampel sebanyak 112 orang yang dipilih secara acak.

Prosedur penelitian dimulai dengan penyebaran kuesioner daring yang terdiri dari tiga bagian, yaitu profil demografis responden, durasi penggunaan gadget harian, dan persepsi mengenai dampak gadget terhadap motivasi belajar. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert yang terdiri dari pernyataan-pernyataan terkait dampak gadget, kualitas tidur, dan motivasi belajar, dengan rentang jawaban dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 4 (sangat setuju).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden, serta analisis inferensial melalui uji regresi untuk melihat hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar. Penelitian ini juga memeriksa bagaimana penggunaan gadget berperan dalam pemenuhan lima kebutuhan dasar dalam teori Maslow, yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. Hal-hal lain yang dipertimbangkan dalam penelitian ini termasuk kontrol terhadap faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan akses terhadap teknologi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

INDIKATOR	RATA-RATA PERNYATAAN			RATA-RATA INDIKATOR		
Kebutuhan Fisiologis	3,26	2,84	1,79		2,63	
Kebutuhan Keamanan	2,47	3,03	3,42		2,97	
Kebutuhan Sosial	3,35	2,02	3,13		2,83	
Kebutuhan Penghargaan	2,16	2,1	3,03		2,43	
Kebutuhan Aktualisasi Diri	3,06	1,96	3,29		2,77	

### Pembahasan

Menurut tabel 1 dinyatakan bahwa kelima indikator ternyata semuanya terdiri “setuju” terhadap masing-masing indikator. Ini berarti dianggap telah sesuai dengan teori Maslow. Indikator dengan rata-rata tertinggi adalah : 2,97

1. Indikator pertama
  - a) Indikator pertama dari kebutuhan fisiologis terkait motivasi belajar remaja
  - b) Hasil dari indikator pertama menyatakan bahwa responden “setuju” dengan skor rata-rata : 2,63
  - c) Hasil ini bisa terjadi karena kualitas tidur, dan semangat belajar diperlukan untuk bertahan hidup. Kebutuhan ini adalah yang paling mendasar dan harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum seseorang dapat fokus pada kebutuhan yang lebih tinggi dalam hierarki Maslow.
2. Indikator kedua
  - a) Indikator kedua dari kebutuhan keamanan terkait motivasi belajar remaja
  - b) Hasil dari indikator kedua menyatakan bahwa responden “setuju” dengan rata-rata : 2,97
  - c) Berdasarkan analisis kebutuhan keamanan dalam Teori Maslow, dapat disimpulkan bahwa hasil ini bisa terjadi karena kenyamanan dan rasa aman saat menggunakan gadget untuk belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar remaja.
3. Indikator ketiga
  - a) Indikator ketiga dari kebutuhan sosial terkait motivasi belajar remaja
  - b) Hasil dari indikator ketiga menyatakan bahwa responden “setuju” dengan rata-rata : 2,83
  - c) Berdasarkan analisis kebutuhan sosial dalam Teori Maslow, hal ini terjadi karena remaja cenderung menggunakan gadget sebagai sarana untuk berinteraksi sosial, baik melalui media sosial, aplikasi pesan singkat, maupun platform belajar daring yang memungkinkan mereka berkolaborasi dengan teman sekelas. Kemampuan untuk merasa "terhubung" dengan teman sebaya atau kelompok belajar dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan dukungan sosial, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Dengan menggunakan gadget, remaja dapat memenuhi kebutuhan akan hubungan sosial yang merupakan bagian penting dari hirarki kebutuhan Maslow.
4. Indikator keempat
  - a) Indikator keempat dari kebutuhan penghargaan terkait motivasi belajar remaja.
  - b) Hasil dari indikator keempat menyatakan bahwa responden “setuju” dengan rata-rata : 2,43
  - c) Berdasarkan analisis kebutuhan penghargaan dalam Teori Maslow, hal ini terjadi karena remaja yang merasa diakui dan dihargai cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Gadget dapat berfungsi sebagai alat untuk meraih pengakuan, misalnya melalui platform pendidikan online yang memungkinkan mereka berbagi prestasi akademik atau menerima umpan balik positif dari guru dan teman. Penggunaan gadget juga memungkinkan remaja untuk mengeksplorasi potensi mereka, memperoleh

pengakuan melalui media sosial, dan meraih penghargaan di komunitas digital. Ketika kebutuhan akan penghargaan ini terpenuhi, remaja akan lebih termotivasi untuk berprestasi lebih baik dalam kegiatan belajar.

5. Indikator kelima

- a) Indikator kelima dari kebutuhan aktualisasi diri terkait motivasi belajar remaja.
- b) Hasil dari indikator kelima menyatakan bahwa responden “setuju” dengan rata-rata : 2,77
- c) Berdasarkan analisis kebutuhan aktualisasi diri dalam Teori Maslow, hal ini terjadi karena remaja yang menggunakan gadget untuk mengembangkan potensi diri, misalnya melalui akses ke berbagai platform edukasi online, aplikasi pembelajaran mandiri, atau konten yang merangsang kreativitas, dapat mencapai tingkat kepuasan yang lebih tinggi dalam belajar. Aktualisasi diri mencakup pencapaian tujuan pribadi, kreativitas, dan eksplorasi kemampuan individu. Gadget memberikan kesempatan bagi remaja untuk menemukan minat dan bakat mereka, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik, sehingga mereka lebih terdorong untuk belajar dan mengembangkan diri secara optimal. Dengan gadget, remaja bisa merasa lebih otonom dalam belajar dan lebih dekat dengan pencapaian diri yang maksimal.

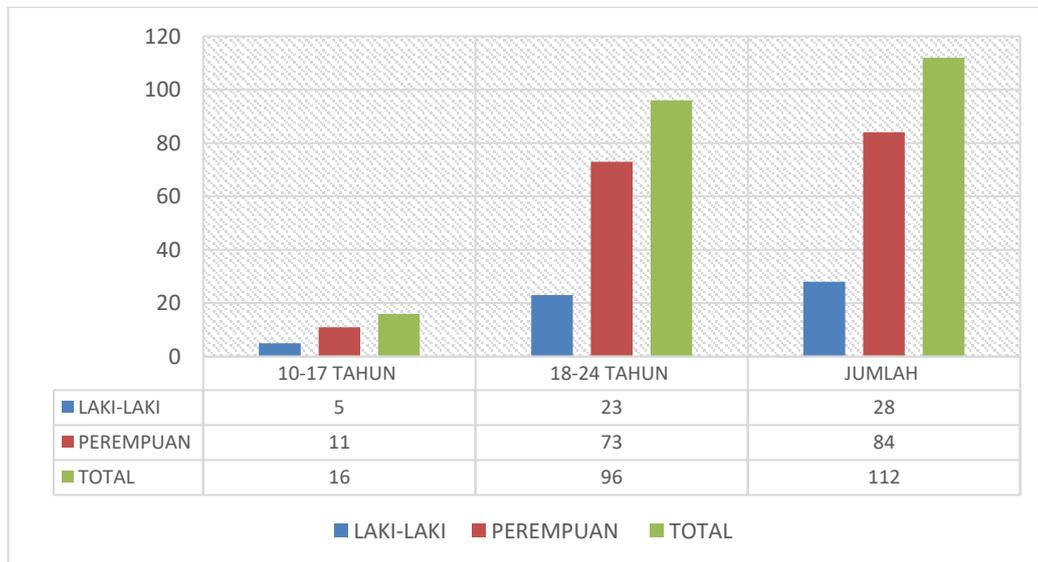


Figure 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

**KESIMPULAN**

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan menawarkan perspektif komprehensif tentang bagaimana gadget memengaruhi motivasi belajar remaja melalui pemenuhan lima kebutuhan dasar dalam hierarki Maslow. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gadget yang bijaksana dapat mendukung proses belajar dengan meningkatkan rasa aman, keterhubungan sosial, dan pengembangan diri. Namun, dampak negatif seperti gangguan tidur dan penurunan fokus juga perlu diantisipasi. Studi ini memperkaya literatur dengan mengintegrasikan aspek psikologis dan teknologi secara lebih menyeluruh, memberikan panduan bagi pendidik dan orang tua dalam memaksimalkan manfaat gadget. Penelitian di masa depan dapat memperluas analisis terhadap variasi penggunaan gadget di berbagai lingkungan pendidikan dan mengeksplorasi intervensi teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar secara berkelanjutan.

## **REFERENSI**

- Kurniawati, D. (2020). Dampak Gadget Terhadap Proses Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123-130.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Nugroho, T. (2021). Penggunaan Gadget dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Rahman, F. (2022). Media Sosial dan Motivasi Belajar Siswa: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 210-220.
- Santoso, A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Kualitas Tidur dan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 11(4), 312-318.