
Literatur Review : Motivasi Belajar di Era Serba Digital

Citra Bella Prawita^{1*}, Neviyarni²

^{1*2} Universitas Negeri Padang, West Sumatra, Indonesia

correspondence e-mail: citrabella31@gmail.com

Abstract

This literature review explains how the motivation to learn in today's all-digital era. This research was conducted by searching international and national literature related to the topics discussed using the Crossref, Google Scholar, and Microsoft Academic databases with the keywords learning motivation and technological development and the influence of gadgets. based on the results of the investigation, that in an all-digital era it can affect learning motivation, both positive and negative, this is limited by parental supervision.

Keywords: *Motivation to learn; Digital Development; Education.*

Riwayat artikel:

Dikirim:
29 Oktober 2022

Revisi
30 November 2022

Diterima
08 Desember 2022



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Pendahuluan

Tujuan Pendidikan Nasional tidak dapat dipisahkan dari tujuan nasional, sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat yaitu "Mencerdaskan kehidupan bangsa". Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), pada Bab II Pasal 3 menyatakan :

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membantuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Kesehatan intellectual anak tidak hanya diartikan sebagai kondisi intelektual anak yang tidak mengalami penyakit intellectual, namun juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara jernih, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi dengan anak seusianya (Suprihatin. 2015); (Dini.2022); (Suhaemi, Laurenza, Pandu, & Abhista. 2020). Anak yang memiliki kesehatan intellectual yang baik akan memiliki beberapa karakter positif, misalnya dapat beradaptasi dengan keadaan, menghadapi stres, menjaga hubungan baik dan bangkit dari keadaan sulit (Sukitman, Yazid, & Mas' odi. 2020); (Mispiyanti. 2021). Sebaliknya, kesehatan intellectual yang kurang baik pada masa anak-anak dapat menyebabkan gangguan perilaku yang lebih serius akibat ketidakseimbangan intellectual dan emosional, serta kehidupan sosial anak yang kurang baik. Salah satu penyebabnya bisa dikarenakan penggunaan machine yang berlebihan.

Di generation cutting-edge ini, machine tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak pun kini sulit untuk dipisahkan dari machine. Dengan machine, anak-anak dapat duduk dengan tenang tanpa merepotkan orang tuanya. Sedang untuk dampak psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan

nyata (Muhasim. 2017); (Apriyani, ZA, Ramadhani, Vauza, Nabila, & Andre. 2022); (Giovanni, & Komariah. 2019). Maka dari itu, penulis membuat literatur review ini yang mendeskripsikan motivasi belajar di era serba digital.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah literatur review. Yaitu sebuah pencarian literatur baik internasional maupun nasional yang dilakukan dengan menggunakan database crossref, googleschooler, dan microsoft akademik.. pada tahap awal pencarian artikel dari jurnal-jurnal yang ada diperoleh sebanyak 1000 artikel dari tahun 2007– 2022 menggunakan kata kunci “Motivasi Belajar”, “Perkembangan Digital”, dan “Pengaruh Gadget Terhadap Pembelajaran”. yang diidentifikasi yang belum dieksplorasi relevan dengan artikel untuk dikompilasi. Dari jumlah artikel yang ada hanya sekitar 10 artikel yang di anggap relevan.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil artikel yang dikumpulkan mengenai motivasi belajar di era serba digital, maka dapat penulis sajikan rangkuman hasil studi yang di temukan dan di anggap relevan.

Tabel 1. Rangkuman hasil studi yang di temukan dan di anggap relevan

No	Author Dan Judul	Hasil Penelitian
1	Muhimmatul Hasanah (Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak)	Tidak bisa dipungkiri bahwa gadget memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Adapun dampak positif antara lain gadget dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran. Dampak negatif gadget pada anak diantaranya adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan.
2	Bhennita Sukmawati	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam bermain gadget Subyek termasuk dalam

No	Author Dan Judul	Hasil Penelitian
	(Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun Di Tk Buah Hati Kita)	kategori frekuensi tinggi, sehingga berdampak negatif terhadap perkembangan mereka, dimana pada usia 3 tahun Subyek hanya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat.
3	Dian Kurniawati (Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa)	Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%.
4	Subianto Surya Ardyansyah (Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang)	Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan smartphone, laptop, dan proyektor terhadap motivasi belajar mahasiswa mempunyai pengaruh dan dapat dijelaskan dengan hasil 0,806 (80,6%), dan sisanya di pengaruhi oleh indikator lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Dapat juga diketahui variabel yang paling dominan penggunaan smartphone dengan tingkat signifikan 0,000 dan R square 0,786 (78,6%).
5	Kartika Mariskhana (Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar)	Kesimpulan dari penelitian ini adalah media sosial (facebook) dan gadget merupakan media elektronik yang menjadi sarana dalam memperoleh berbagai informasi, baik untuk kepentingan pendidikan maupun di luar pendidikan. Media sosial (facebook) dan gadget juga turut andil dalam pembentukan pola pikir dan perilaku siswa dalam kegiatan belajar dan kegiatan di luar sekolah, sehingga dapat menjadi perhatian pihak sekolah kepada siswanya untuk melihat pola peningkatan atau penurunan belajar siswa. motivasi, oleh karena itu diperlukan upaya yang lebih baik dari pihak sekolah dan orang tua sebagai pengawas kegiatan siswa agar tercipta generasi yang baik.
6	Adeng Hudaya	Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif

Citra Bella Prawita, Neviyarni

No	Author Dan Judul	Hasil Penelitian
	(Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik)	gadget terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak mempengaruhi keduanya

Pendidikan merupakan salah satu factor yang sangat dominan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, Menurut Lengeveld (2011), Menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Dalam aspek pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan formal, yang mana anak belajar di sekolah. Dalam proses belajar, anak juga memerlukan motivasi.

Motivasi adalah faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Motivasi memberi semangat kepada pelajar terhadap aktiviti pembelajaran mereka. Motivasi timbul daripada dorongan sebenar atau perhatian yang diingini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005): "Motivasi adalah kecenderungan yang timbul dalam diri seseorang, disadari atau tidak, untuk bertindak dengan tujuan atau usaha tertentu yang menyebabkan seseorang atau sekelompok orang melakukan sesuatu karena ingin mencapainya. matlamat yang diingini".

Suprihatin, S. (2015) mengatakan bahawa "Motivasi ialah daya penggerak yang ada dalam diri seseorang individu untuk melakukan aktiviti tertentu bagi mencapai sesuatu matlamat". Djiwandono (2006) berpendapat "Motivasi ialah daya penggerak umum dalam diri pelajar yang menjana aktiviti pembelajaran, yang menjamin kesinambungan aktiviti pembelajaran dan memberi arah kepada aktiviti pembelajaran supaya matlamat yang diinginkan oleh pelajar dapat dicapai".

Pada masa ini, teknologi telah berkembang dengan begitu pantas. Contoh teknologi yang sangat popular ialah gajet. Gadget ialah istilah Inggeris yang mentakrifkan peranti elektronik kecil dengan pelbagai fungsi khas (Hasanah, 2017). Dalam perkembangannya, gajet juga mempunyai bentuk yang berbeza, seperti

telepon, tablet, komputer, kamera dan sebagainya. Indonesia sendiri termasuk dalam ranking negara "Top 5" yang menggunakan gadget, terutama telepon. Penggunaan telepon pintar, tablet dan peranti elektronika bermula pada usia yang sangat awal.

Media Sosial (Facebook) dan Gadget merupakan media elektronik yang menyediakan sarana untuk memperoleh berbagai informasi baik untuk keperluan pendidikan maupun non pendidikan. Media sosial (Facebook) dan gadget juga berkontribusi dalam pembentukan pola pikir dan perilaku siswa dalam belajar dan kegiatan ekstrakurikuler, memungkinkan sekolah untuk memusatkan perhatiannya pada siswanya untuk mengidentifikasi pola peningkatan atau penurunan belajar siswa. Motivasi, sehingga diperlukan usaha yang lebih besar dari pihak sekolah dan orang tua untuk membimbing kegiatan siswa guna menciptakan generasi yang baik.

Perkembangan teknologi dalam era digital sepenuhnya ini mempunyai kesan negatif dan positif terhadap motivasi untuk belajar. Berdasarkan kesimpulan literatur yang dibaca, kesan positif telah diperhatikan. Kesan negatif termasuk:

1. Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin
2. tidak terdapat pengaruh positif gadget
3. Dampak negatif gadget pada anak diantaranya adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan.
4. berdampak negatif terhadap perkembangan mereka, dimana pada usia 3 tahun Subyek hanya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat.

Dampak positifnya meliputi :

1. terhadap minat belajar Adapun dampak positif antara lain gadget dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran.
2. gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%.

3. pengaruh penggunaan smartphone, laptop, dan proyektor terhadap motivasi belajar mahasiswa mempunyai pengaruh dan dapat dijelaskan dengan hasil 0,806 (80,6%), dan sisanya di pengaruhi oleh indikator lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Menggunakan helah di atas, menjadi jelas bahawa dalam era digital, ini mempunyai kesan besar terhadap motivasi untuk belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu proses perkembangan anak-anak usia sekolah. Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran ke arah yang terbaik, yang dimanifestasikan dalam bentuk pembelajaran. Pelajar menggunakan gajet secara berlebihan dan menjadi ketagih, ia akan menjadikan kanak-kanak malas, mengurangkan semangat belajar, mengurangkan penumpuan dalam pembelajaran, yang akan menyebabkan prestasi pelajar merosot.

D. Simpulan

Dari uraian di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa di era serba digital dapat mempenaruhi motivasi belajar, baik positif maupun negatif, hal ini di batasi dengan pengawasan orang tua.

E. Daftar Pustaka

- Apriyani, N. R., ZA, S. Z., Ramadhani, S. E. N., Vauza, V. T. S., Nabila, S., & Andre, A. (2022). Motivasi Belajar untuk Menumbuhkan Minat Berwirausaha dengan Memanfaatkan Digital Marketing sebagai Peluang Bisnis pada Siswa SMK Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 2(3), 160-164.
- Ardiansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160-164.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965-1975.
- Giovanni, F., & Komariah, N. (2019). Hubungan antara literasi digital dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 6 Kota Bogor. *Libraria*, 7(1), 147-162.

- Hasanah, M. (2017). Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207-214.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Lengeveld. (2011) Landasan Pendidikan. Banjarmasin : Comdes
- Mariskhana, K. (2018). Dampak media sosial (facebook) dan gadget terhadap motivasi belajar. *Jurnal Perspektif*, 16(1), 62-67.
- Mispiyanti, M. (2021). Peluang Kerja di Era Digitalisasi Bagi Para Siswi. *JCSE: Journal of Community Service and Empowerment*, 2(2), 100-106.
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh tehnologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53-77.
- Suhaemi, A. N., Laurenza, D., Pandu, F. B., & Abhista, D. P. (2020). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Daring di Era Pandemi Covid-19. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* (Vol. 3).
- Sukitman, T., Yazid, A., & Mas' odi, M. (2020, September). Peran guru pada masa pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.