



GAWAI, MOTIVASI BELAJAR SISWA, DAN TEORI *SELF-DETERMINATION*: PERAN ORANG TUA DAN GURU DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI KOTA BENGKULU

GADGET, STUDENTS' LEARNING MOTIVATION, AND SELF-DETERMINATION THEORY: THE ROLE OF PARENTS AND TEACHERS IN STATE ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOLS IN BENGKULU CITY

Muhammad Eko Oktaviansyah

Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bengkulu Tengah, Indonesia
Desa Tanjung Terdana, Pondok Kubang, Bengkulu-Indonesia
muhammadekotvy88@gmail.com

Citra Amelia Sari

Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong, Indonesia
Jl. Letjen Suprpto No.81, Talang Rimbo Baru, Curup Tengah, Bengkulu-Indonesia
citracitmey@gmail.com

Artikel diterima: 14 Oktober 2024, diseleksi: 26 Mei 2025, disetujui: 14 Juni 2025



Copyright of Journal of Religious Policy: The Office of Religious Research and Development Jakarta, Ministry of Religion of the Republic of Indonesia.

Abstract

This study aims to examine the relationship between gadget usage and students' learning motivation at two Islamic elementary schools (Madrasah Ibtidaiyah Negeri), namely MIN 1 Tanjung Jaya and MIN 2 Pagar Dewa, located in Bengkulu City, Indonesia. A mixed-method approach was employed, combining quantitative data collected through questionnaires distributed to 50 respondents with qualitative data obtained from in-depth interviews involving students, parents, and teachers. Pearson correlation analysis revealed a moderate positive relationship between the frequency of gadget use and learning motivation ($r = 0.53$ and $r = 0.67$). Parental support showed low to moderate correlations ($r = 0.35$ and $r = 0.41$), while teacher

support indicated moderate correlations ($r = 0.61$ and $r = 0.56$). Qualitative findings revealed that educational applications enhance students' learning enthusiasm, whereas entertainment features such as social media and online games often serve as major distractions. These results underscore the importance of active supervision and guidance from both parents and teachers in directing gadget use toward educational purposes. The findings were analyzed using the Self-Determination Theory (SDT) framework, which emphasizes three core dimensions of motivation: autonomy, relatedness, and competence. Strong collaboration between families and schools is essential to ensure that gadget use effectively supports the learning process. This study contributes to the development of technology-integrated learning strategies that are particularly relevant for Islamic elementary schools in addressing the challenges of the digital age.

Keywords: *gadget use, learning motivation, correlation strength, self-determination theory, parental and teacher support.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji hubungan antara penggunaan gawai dan motivasi belajar siswa di dua Madrasah Ibtidaiyah Negeri, yakni MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa di Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah pendekatan campuran (*mixed-method*), dengan pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner yang disebarakan kepada 50 responden, serta data kualitatif melalui wawancara mendalam dengan siswa, orang tua, dan guru. Analisis korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif sedang antara frekuensi penggunaan gawai dan motivasi belajar ($r = 0,53$ dan $r = 0,67$). Dukungan orang tua menunjukkan korelasi rendah hingga sedang ($r = 0,35$ dan $r = 0,41$), sedangkan dukungan guru memiliki korelasi sedang ($r = 0,61$ dan $r = 0,56$). Data kualitatif mengungkap bahwa aplikasi edukatif mendorong semangat belajar siswa, sementara fitur hiburan seperti media sosial dan permainan menjadi distraksi utama. Hasil ini menegaskan pentingnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua serta guru dalam mengarahkan penggunaan gawai secara produktif. Temuan dianalisis menggunakan kerangka *Self-Determination Theory* (SDT) yang menekankan tiga dimensi utama motivasi: otonomi, keterhubungan, dan kompetensi. Kolaborasi antara keluarga dan sekolah menjadi faktor kunci dalam memastikan pemanfaatan gawai dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan di madrasah ibtidaiyah dalam menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci: penggunaan gawai, motivasi belajar, tingkat korelasi, teori self-determination, dukungan orang tua dan guru.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Akses yang mudah terhadap perangkat digital, seperti smartphone dan laptop, telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran. Di satu sisi, kemudahan ini mendukung akses cepat terhadap informasi dan memungkinkan pembelajaran yang interaktif (Deviana & Rahim, 2021; Ningsih & Shanie, 2023). Di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif

seperti gangguan kesehatan, penurunan konsentrasi, dan bahkan prestasi akademik yang menurun akibat kecanduan (Deviana & Rahim, 2021).

Gawai juga berperan dalam meningkatkan kolaborasi antarsiswa melalui berbagai aplikasi digital yang tersedia (Erminati, Irawan, & Sobri, 2023). Namun demikian, pemanfaatan teknologi ini perlu diarahkan agar mendukung proses belajar secara optimal. Dalam hal ini, keterlibatan aktif orang tua dan guru menjadi sangat krusial. Prasetyo dan Sukarni (2022) menekankan pentingnya bimbingan dan pengawasan dari kedua pihak untuk memastikan penggunaan gawai yang produktif. Pengawasan tersebut harus dilakukan secara konsisten baik di rumah maupun di sekolah (Le & Nguyen, 2021; Putri & Pradana, 2021).

Penelitian ini menggunakan kerangka teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. SDT menekankan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar—otonomi, relasi sosial, dan kompetensi—dalam membentuk motivasi belajar siswa (Basileo et al., 2024). Ketika ketiga aspek ini terpenuhi, siswa cenderung lebih termotivasi dan mandiri dalam belajar (Chiu, 2024).

Kolaborasi antara orang tua dan guru terbukti efektif dalam menjaga semangat belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Studi oleh Ar dan Hardiansyah (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua di SD Negeri Pabian IV berkontribusi positif terhadap motivasi anak. Hasil serupa ditemukan oleh Maulana, Adikara, dan Susiloningsih (2024) di SD Biak Numfor, Papua. Selain itu, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk membangun kemandirian belajar dan meningkatkan pencapaian akademik (Handayani, Lustyantje, & Chairuman, 2022; Robres et al., 2021).

Namun, sebagian besar kajian sebelumnya masih berfokus pada pendidikan umum non-keagamaan dan pembelajaran daring, sehingga konteks madrasah sebagai lembaga pendidikan Islam yang mengintegrasikan kurikulum umum dan agama, masih kurang dieksplorasi. Padahal, karakteristik madrasah memiliki dinamika tersendiri yang dapat memengaruhi cara siswa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Selain itu, banyak penelitian terdahulu hanya menggunakan pendekatan tunggal, baik kuantitatif maupun kualitatif. Untuk mengatasi keterbatasan ini, penelitian ini mengadopsi pendekatan *mixed-method*, yang memberikan

pemahaman lebih komprehensif terhadap hubungan antara variabel yang diteliti (Chiu, 2022; Prasetyo & Sukarni, 2022).

Penelitian ini berfokus pada analisis hubungan antara frekuensi penggunaan gawai dan motivasi belajar siswa di MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi peran dukungan orang tua dan guru dalam membentuk pola penggunaan gawai oleh siswa. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan korelasi Pearson, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam dan dianalisis secara tematik.

Seluruh temuan dianalisis dalam kerangka *Self-Determination Theory* guna memahami bagaimana otonomi, relasi, dan kompetensi berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perumusan strategi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah serta menjadi referensi bagi praktisi pendidikan dan pembuat kebijakan dalam merespons tantangan pembelajaran di era digital.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di dua madrasah ibtidaiyah negeri yang berada di Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa. Pemilihan lokasi mempertimbangkan variasi konteks pembelajaran dan aksesibilitas. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan kondisi teknis di lapangan, seperti jarak antar lokasi, ketersediaan responden, serta efektivitas proses pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian dilaksanakan selama dua bulan, yakni dari 1 Juli hingga 30 September 2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed-method approaches*), yang mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara simultan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif serta pemahaman mendalam terhadap fenomena yang dikaji (Creswell & Creswell, 2017; Sugiyono, 2019). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hubungan antar variabel seperti frekuensi penggunaan gawai, dukungan orang tua dan guru, serta motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2022). Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 50 responden yang terdiri dari siswa di kedua madrasah tersebut. Berikut adalah distribusi responden pada masing-masing lokasi:

Tabel 1.
Data jumlah responden berdasarkan lokasi penelitian (Sugiyono, 2022)

Responden	Jumlah Total	MIN 1 Tanjung Jaya	MIN 2 Pagar Dewa	Persentase (%)
Siswa	20	10	10	40%
Orang Tua Siswa	20	10	10	40%
Guru	10	5	5	20%
TOTAL	50	25	25	100%

Sumber: Buku berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif” (2022)

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa setiap madrasah menyumbang 25 responden. Frekuensi penggunaan gawai diukur menggunakan skala frekuensi, sedangkan motivasi belajar dinilai melalui skala Likert. Dalam hal ini, skala frekuensi menilai seberapa sering suatu peristiwa terjadi (Sugiyono, 2022). Sedangkan, skala Likert mengukur sikap atau pendapat berdasarkan persetujuan responden terhadap pernyataan tertentu (Creswell, 2017). Hasil kuesioner dianalisis dengan korelasi *product moment* (Pearson) untuk melihat hubungan antara frekuensi penggunaan gawai dan motivasi belajar siswa (Abuhamda dkk., 2021). Koefisien korelasi dihitung dengan rumus berikut:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

- N = Jumlah pasangan data
- X = Variabel pertama
- Y = Variabel kedua
- $\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah x dikuadratkan
- $(\sum y)^2$ = Jumlah y dikuadratkan

Koefisien korelasi yang diperoleh kemudian ditafsirkan berdasarkan tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2.
Koefisien korelasi (Pearson) dan tingkat hubungannya (Wilson dalam Liamputtong, 2019)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.00	Hubungan sempurna positif
0.70 – 0.99	Hubungan kuat positif
0.30 – 0.69	Hubungan sedang positif
0.01 – 0.29	Hubungan lemah positif
0.00	Tidak ada hubungan
-0.01 – -0.29	Hubungan lemah negatif
-0.30 – -0.69	Hubungan sedang negatif
-0.70 – -0.99	Hubungan kuat negatif
-1.00	Hubungan sempurna negatif

Sumber: Buku berjudul “Handbook of Research Methods in Health Social Sciences” (2019)

Tabel 2 berisi rentang nilai standar dalam koefisien Pearson yang menunjukkan hubungan antar variabel yang dianalisis (Schober, Boer, dan Schwarte, 2018). Koefisien yang ditemukan menunjukkan apakah frekuensi penggunaan gawai mempengaruhi motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh koefisien yang akurat dan meyakinkan, analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Phyton* yang dikenal memiliki presisi tinggi dalam memproses data statistik (Campopiano dan Wilcox, 2020).

Di sisi lain, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali persepsi siswa, orang tua, dan guru terkait penggunaan gawai. Data diperoleh dengan wawancara mendalam dengan para informan yang ditentukan melalui *purposive sampling*. Teknik ini memungkinkan pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan topik penelitian (Borgstede dan Schloz, 2021).

Dalam penelitian ini, kriteria *purposive sampling* ditentukan secara spesifik. Untuk siswa, dipilih mereka yang duduk di kelas V, karena dianggap telah memiliki tingkat kedewasaan kognitif yang cukup untuk memahami dampak penggunaan gawai (Herwin, Nurhayati, dan Dahalan, 2022). Untuk orang tua, dipilih mereka yang tinggal serumah dan terlibat aktif dalam mendampingi proses belajar anak.

Sedangkan guru yang dipilih adalah yang mengampu mata pelajaran inti (seperti Bahasa Indonesia dan PAI) dan memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kriteria ini ditetapkan agar

informasi yang diperoleh sesuai dengan konteks penelitian dan dapat menggambarkan pemanfaatan gawai secara representatif di kedua madrasah.

Berikutnya, hampir 30% dari total responden dipilih sebagai informan. Mereka terdiri dari 8 siswa kelas V, 8 orang tua, dan 4 guru dari kedua madrasah. Siswa kelas V dipilih karena mereka dianggap berada pada usia 'ideal' antara kedewasaan kognitif dan situasi akademis. Di usia ini, siswa sudah cukup memahami dampak penggunaan gawai tetapi belum tertekan oleh kesibukan belajar menjelang ujian akhir (Herwin, Nurhayati, dan Dahalan, 2022).

Langkah penting lainnya adalah perlakuan terhadap narasumber. Dalam konteks ini, etika penelitian tetap dijaga dengan meminta persetujuan partisipasi dan menjaga kerahasiaan data responden (Moleong, 2021). Semua risiko diperkecil dan narasumber diberikan penjelasan tentang manfaat penelitian.

Keberadaan narasumber tentunya sangat mendukung aktivitas wawancara. Dalam kegiatan ini, pedoman wawancara sebagai salah satu instrumen penelitian disusun dengan panduan yang jelas agar informasi dapat digali secara terarah (Sugiyono, 2019). Selain itu, data kualitatif dikaji menggunakan teknik analisis tematik. Teknik ini membantu mengeksplorasi tema-tema utama dari keseluruhan hasil wawancara (Braun dkk. dalam Liamputtong, 2019).

Langkah analisis terakhir dalam kajian ini menggunakan *self-determination theory* (SDT). Secara lebih spesifik, semua data, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif, diteliti dari sudut pandang 3 unsur utama dalam teori tersebut yang meliputi otonomi, relasi, dan kompetensi. Analisis dilakukan untuk mengukur motivasi belajar siswa di MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa dalam penggunaan gawai secara efektif.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menyajikan data dalam dua bentuk, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada 50 responden dari dua lokasi penelitian, yakni MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa di Kota Bengkulu.

Sebelum disebarkan, kuesioner terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antar item menggunakan teknik Pearson Product Moment. Seluruh item menunjukkan nilai korelasi r -hitung $>$ r -tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha.

Hasilnya menunjukkan nilai $\alpha = 0,81$ yang termasuk dalam kategori sangat reliabel (Sugiyono, 2022). Dengan demikian, instrumen kuesioner layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian ini secara konsisten dan akurat.

Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang keterkaitan antara frekuensi penggunaan gadget, dukungan orang tua, dukungan guru, dan motivasi belajar siswa kelas V di kedua madrasah tersebut.

Hasil analisis hubungan antarvariabel tersebut ditampilkan melalui koefisien korelasi Pearson. Selain itu, wawancara mendalam dengan beberapa narasumber turut dilakukan guna memperkaya hasil penelitian. Wawancara ini memberikan konteks dan perspektif lebih mendalam terhadap data kuantitatif yang diperoleh. Dengan demikian, data kuantitatif dan kualitatif saling melengkapi dan menciptakan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian.

Sebagai referensi, gambar di bawah ini menampilkan hasil pengukuran korelasi antara tiga variabel utama terhadap motivasi belajar siswa di kedua lokasi penelitian, yakni MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa.



Gambar 1.
Hasil Pengukuran Variabel di MIN Kota Bengkulu

Berdasarkan gambar 1, hasil analisis korelasi menjadi dasar untuk membahas hubungan setiap variabel lebih lanjut pada bagian berikutnya. Setiap langkah analisis korelasi dari kedua madrasah diuraikan dengan jelas dan disertai deskripsi tambahan yang didasarkan pada pernyataan narasumber.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tanjung Jaya

Pengukuran koefisien korelasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memahami hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dan motivasi

belajar siswa. Data numerik diperoleh melalui kuesioner, sebagaimana disusun dalam **Tabel 3**. Data ini mencakup variabel seperti jumlah responden (n=10), frekuensi penggunaan gadget (x), tingkat motivasi belajar (y), dan elemen-elemen lain yang diperlukan untuk menghitung koefisien Pearson (Ahmad dkk., 2019).

Tabel 3.
Data numerik berdasarkan kuesioner siswa (Sugiyono, 2022)

n	X	y	x ² x ² x ²	y ² y ² y ²	xyxyxy
1	3	3	9	9	9
2	3	4	9	16	12
3	3	2	9	4	6
4	4	3	16	9	12
5	2	3	4	9	6
6	2	2	4	4	4
7	3	3	9	9	9
8	4	5	16	25	20
9	3	3	9	9	9
10	3	2	9	4	6

Sumber: Buku berjudul “Penelitian Kuantitatif” (2022)

Tabel 3 memberikan informasi unsur-unsur matematis utama yang harus diketahui untuk menjalankan rumus dalam memperoleh koefisien Pearson. Beberapa unsur tersebut meliputi: n=30, Σx=30, Σy=30, Σx²=94, Σy²=98, dan Σxy=93. Langkah berikutnya adalah memasukkan unsur-unsur ini ke dalam rumus:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}} = \frac{10(93) - (30)(30) = 930 - 900 = 30}{\sqrt{[940 - 900][980 - 900]} = [40][80] = \sqrt{3200}}$$

$$r = \frac{30}{\sqrt{3200}}$$

$$r = \frac{30}{56.57}$$

$$r = 0.53$$

Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa koefisien Pearson sebesar r = 0,53 mencerminkan hubungan positif sedang antara frekuensi penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa di MIN 1 Tanjung Jaya. Meskipun tidak cukup kuat untuk menyimpulkan hubungan kausal langsung, temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi digital memiliki potensi mendukung proses pembelajaran siswa (Ojo et al., 2024).

Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka menggunakan gawai untuk mengakses materi pembelajaran seperti video dan e-book guna menyelesaikan tugas sekolah, yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar. Hal ini selaras dengan pandangan Fartisia dan Laily (2022) yang menekankan bahwa motivasi belajar merupakan determinan utama dalam pencapaian akademik. Selain itu, Sinaga et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan smartphone berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar, meskipun dipengaruhi juga oleh faktor berpikir kritis.

Namun demikian, terdapat tantangan signifikan dalam penggunaan gawai secara optimal. Sebagian besar siswa juga menghabiskan waktu pada media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Facebook, yang dapat mengganggu konsentrasi akademik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Setyaningsih dan Setyowatie (2023), yang menunjukkan bahwa 46% anak-anak di Tegal Pasar, Yogyakarta, lebih banyak menggunakan gawai untuk aktivitas hiburan. Selain itu, akses terhadap permainan daring dan konten video turut mengurangi waktu yang dialokasikan untuk kegiatan belajar. Fenomena kontras ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan salah seorang siswa Kelas V MIN 1 Tanjung Jaya berikut:

“Belajar pakai gadget itu sangat seru. Banyak video menarik dan game edukasi yang bikin saya lebih senang daripada belajar dari buku. Tapi, kadang saya juga suka buka media sosial, seperti Instagram, TikTok, atau WhatsApp. Saya hobi main game online juga. Jadi, seringkali saya lupa waktu karena lebih banyak nonton hiburan daripada belajar. Waktu yang seharusnya dipakai buat belajar malah untuk hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran. Memang sulit rasanya untuk tidak buka konten hiburan. Kadang-kadang saya merasa malas belajar. Saya lebih milih main handphone daripada belajar.” (Wawancara dengan MA, 09 September 2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun *gadget* memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik melalui fitur video interaktif dan permainan edukatif, penggunaannya sering terganggu oleh akses terhadap konten hiburan. Narasumber mengakui bahwa belajar menggunakan gawai terasa lebih menyenangkan dibandingkan buku teks konvensional. Namun, siswa juga cenderung terdistraksi oleh media sosial seperti YouTube, TikTok, dan WhatsApp, serta permainan daring (Deviana & Rahim, 2021).

Situasi ini menciptakan dilema: di satu sisi, gawai meningkatkan minat belajar; di sisi lain, akses bebas ke konten non-edukatif menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar. Ketergantungan pada fitur hiburan

berdampak negatif, seperti lupa waktu, menurunnya partisipasi akademik, dan munculnya rasa enggan untuk belajar (Sinaga et al., 2022). Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun gawai memiliki nilai pedagogis, kontrol yang lemah atas penggunaannya dapat mengurangi efektivitas pembelajaran daring. Selanjutnya, hubungan antara dukungan orang tua dan motivasi belajar dianalisis menggunakan korelasi Pearson. Hasil penghitungan disajikan sebagai berikut:

$$r = \frac{10(92) - (30)(30) = 920 - 900 = 20}{\sqrt{[940 - 900][980 - 900]} = \sqrt{[40][80]} = \sqrt{3200} = 56.57}$$

$$r = \frac{20}{56.57}$$

$$r = 0.35$$

Koefisien $r = 0,35$ menunjukkan hubungan positif sedang, namun mendekati kategori lemah. Meskipun ada dukungan dari orang tua, hal ini belum berdampak signifikan pada motivasi belajar siswa. Banyak orang tua mengalami kesulitan dalam memberikan bimbingan yang efektif terkait penggunaan *gadget* untuk kegiatan akademik. Mereka lebih cenderung mengatur secara ketat penggunaan gawai anak tanpa memberikan bimbingan penggunaan secara serius dalam pembelajaran. Hal ini mengurangi potensi teknologi gawai sebagai alat belajar yang bermanfaat bagi siswa.

Saya memang membatasi waktu penggunaan gawai bagi semua anak saya. Tapi jujur saya belum ada panduan tertentu tentang cara menggunakannya untuk belajar. Semua itu saya serahkan ke anak-anak saja. Biasanya, saya hanya memberi izin menggunakannya untuk tugas sekolah atau ketika ada ujian. Sesekali saya kontrol anak-anak menggunakan gadget mereka agar tidak bermain game terlalu lama. Satu lagi kelemahan seperti yang ditanyakan adalah saya merasa kurang paham cara menggunakan gadget untuk mendukung pembelajaran mereka secara maksimal. (Wawancara dengan PP, 07 Agustus 2024)

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa narasumber, selaku orang tua, berupaya membatasi penggunaan gawai oleh anak-anaknya, meskipun terbatas pada saat mengerjakan tugas sekolah dan menghadapi ujian. Narasumber juga mengakui belum memiliki panduan khusus mengenai pemanfaatan gawai secara optimal dalam konteks pembelajaran.

Keterbatasan pemahaman terhadap strategi pemanfaatan teknologi untuk pendidikan menyebabkan kesulitan dalam mengawasi anak agar tidak terpapar permainan daring dalam durasi yang berlebihan. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua cenderung menekankan pembatasan waktu

penggunaan gawai, tanpa disertai arahan yang jelas untuk penggunaan edukatif. Akibatnya, potensi gawai sebagai sarana pendukung pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal (Le & Nguyen, 2022).

Sebagai pemilik rumah makan, waktu saya memang terbatas. Jadi saya hanya bisa mengatur penggunaan gawai anak-anak saya kalau warung tutup saja. Untuk panduan khusus, saya rasa tidak ada. Saya juga tidak paham membuat panduan semacam itu. Hp itu pasti ada gunanya. Apalagi itu untuk keperluan mengerjakan tugas sekolah atau ujian. Tinggal tekan Google, ada semua bahan pelajaran yang ingin kita download. Saya cukup membebaskan anak-anak untuk bermain gawai. Asal ada istirahatnya, misalnya untuk salah, tidur siang, makan. Dan juga jangan sampai larut malam. Di luar itu, saya cenderung lebih mengontrol agar mereka tidak terlalu lama bermain game di handphone. Saya juga sadar, karena kesibukan, saya belum benar-benar memahami bagaimana gawai bisa mendukung pembelajaran mereka secara lebih efektif. (Wawancara dengan AA, 11 Agustus 2024)

Terkait dengan aspek pengawasan orang tua, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar narasumber jarang terlibat langsung dalam memantau penggunaan gawai anak-anak mereka. Hal ini umumnya disebabkan oleh keterbatasan waktu karena kesibukan pekerjaan. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya bimbingan yang konsisten, sehingga anak-anak cenderung menggunakan gawai untuk aktivitas non-edukatif (Prasetyo & Sukarni, 2022).

Dalam situasi ini, pendekatan pengawasan yang dilakukan orang tua lebih bersifat restriktif, yaitu sebatas membatasi durasi penggunaan, tanpa disertai panduan konkret terkait pemanfaatan gawai untuk kegiatan pembelajaran. Akibatnya, potensi teknologi sebagai sarana pendukung pendidikan belum dioptimalkan secara maksimal.

Selanjutnya, penelitian ini juga menganalisis hubungan antara dukungan guru dan motivasi belajar siswa. Hasil analisis korelasi Pearson disajikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r &= \frac{5(55) - (17)(16)}{\sqrt{[295-289][260-256]}} = \frac{275 - 272}{\sqrt{[6][4]}} = \frac{3}{\sqrt{24}} = 4.9 \\ r &= \frac{3}{4.9} \\ r &= 0.61 \end{aligned}$$

Koefisien $r = 0,61$ menunjukkan hubungan positif sedang antara dukungan guru dan motivasi belajar. Meskipun positif, interaksi guru dengan siswa masih

terbatas, terutama di luar jam pelajaran formal sehingga bimbingan tidak selalu optimal. Dengan kata lain, guru cenderung lebih berfokus pada materi akademis di kelas, tanpa memberikan cukup panduan tentang bagaimana memanfaatkan gawai secara produktif untuk pembelajaran mandiri. Hal ini dapat dibuktikan dalam transkrip wawancara berikut dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) berikut ini.

Sebagai guru, waktu interaksi saya dengan siswa sangat terbatas, terutama di luar jam pelajaran formal. Hal ini membuat pengawasan terhadap penggunaan gadget untuk belajar menjadi kurang optimal. Saya lebih banyak fokus pada penyampaian materi akademis di kelas. Akibatnya, saya juga belum bisa membuat panduan yang cukup dan jelas mengenai cara memanfaatkan gawai secara efektif. Terutama untuk keperluan belajar mandiri di rumah dan di sekolah. Saya menyadari, seharusnya ada lebih banyak bimbingan dalam hal ini. (Wawancara dengan CA, 3 September 2024)

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu interaksi dengan siswa, khususnya di luar jam pelajaran formal, menjadi kendala utama dalam pengawasan dan bimbingan penggunaan gawai untuk keperluan belajar. Fokus utama guru masih tertuju pada penyampaian materi akademik di kelas, sehingga belum tersedia panduan yang sistematis terkait pemanfaatan gawai secara optimal, baik untuk pembelajaran mandiri di rumah maupun di sekolah (Prasetyo & Sukarni, 2022).

Guru juga menyadari pentingnya penguatan bimbingan yang lebih terstruktur agar siswa dapat memanfaatkan teknologi secara produktif. Pendekatan ini dinilai mampu mendorong penggunaan gawai sebagai sarana pendukung pembelajaran di luar kelas (Fathekah, Rahmawati, & Handayani, 2024).

Namun demikian, hasil wawancara ini belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan respons informan. Oleh karena itu, analisis tematik digunakan untuk menyajikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap temuan penelitian. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4.
Hasil analisis tematik pada data wawancara (Sugiyono, 2019)

Tema Utama	Kelompok Siswa	Kelompok Orang Tua	Kelompok Guru
Penggunaan Gawai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gawai memudahkan belajar dengan video menarik dan game edukasi. 2. Sering lupa waktu karena lebih banyak nonton hiburan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat manfaat gawai untuk tugas sekolah tetapi khawatir anak lebih sering bermain game. 2. Terbatas dalam mengawasi penggunaan gadget. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan gawai untuk mendukung pembelajaran, tetapi kurang pengawasan terhadap penggunaan siswa. 2. Fokus pada penyampaian materi di kelas, kurang waktu untuk membimbing penggunaan gadget.
Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gawai membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi terkadang merasa malas. 2. Motivasi menurun karena terganggu oleh konten hiburan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gawai bisa meningkatkan motivasi, tetapi game dan media sosial mengganggu. 2. Khawatir anak kehilangan motivasi belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gawai bisa membantu motivasi, tetapi siswa terpengaruh oleh aplikasi hiburan. 2. Kesulitan dalam memotivasi siswa di luar jam pelajaran.
Dukungan dan Bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu bimbingan lebih dalam memanfaatkan gadget untuk belajar. 2. Merasa perlu dukungan dari orang tua dan guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada panduan khusus tentang penggunaan gadget untuk belajar. 2. Kesulitan dalam memahami cara memanfaatkan gadget secara maksimal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbatas dalam membuat panduan penggunaan gadget yang efektif. 2. Menginginkan lebih banyak bimbingan dalam penggunaan gadget untuk belajar mandiri.

Sumber: Buku berjudul “Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan” (2019)

Tabel 4 menunjukkan bahwa penggunaan gawai dalam pembelajaran memberikan dampak beragam bagi siswa, orang tua, dan guru. Sebagian besar siswa menganggap gawai sebagai sarana yang mempermudah pembelajaran, terutama melalui video dan permainan edukatif. Namun, banyak dari mereka juga melaporkan kecenderungan teralihkan oleh konten hiburan, seperti media sosial dan game, yang berdampak negatif terhadap motivasi belajar dan menyebabkan penurunan partisipasi dalam aktivitas akademik (Herwin, Nurhayati, & Dahalan, 2022).

Dari sudut pandang orang tua, meskipun gawai dianggap bermanfaat dalam membantu menyelesaikan tugas sekolah, terdapat kekhawatiran terhadap frekuensi penggunaan untuk aktivitas non-edukatif. Keterbatasan waktu dan kurangnya literasi digital menjadi kendala utama dalam mengawasi penggunaan gawai anak-anak mereka (Maulana, Adikara, & Susiloningsih, 2024).

Sementara itu, guru menghadapi tantangan dalam memberikan bimbingan efektif mengenai pemanfaatan gawai, terutama di luar jam pelajaran. Keterbatasan interaksi menyebabkan dukungan yang diberikan kurang optimal. Situasi ini mengindikasikan perlunya pedoman pembelajaran berbasis teknologi yang lebih terstruktur, serta peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan literasi digital (Fathekah, Rahmawati, & Handayani, 2024).

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pagar Dewa

Setiap hubungan variabel di MIN 2 Pagar Dewa pada prinsipnya diukur dengan metode yang sama dengan MIN 1 Tanjung Jaya. Pengukuran tersebut menunjukkan hasil berupa koefisien Pearson yang terdapat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5.
Koefisien Pearson antar variable terhadap motivasi siswa

Jumlah data	Variabel	Koefisien
10	Frekuensi penggunaan gadget	0.67
10	Dukungan orang tua	0.41
5	Dukungan guru	0.56

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan hasil analisis, motivasi belajar siswa menunjukkan korelasi positif dengan frekuensi penggunaan gawai, dukungan orang tua, dan dukungan guru di MIN 2 Pagar Dewa. Frekuensi penggunaan gawai memiliki koefisien korelasi sebesar 0,67, yang mengindikasikan hubungan sedang. Sementara itu, dukungan orang tua dan guru masing-masing menunjukkan korelasi sebesar 0,41 dan 0,56, yang tergolong rendah hingga sedang (Schober, Boer, & Schwarte, 2018).

Temuan kuantitatif ini diperkuat oleh data kualitatif melalui wawancara mendalam dengan informan yang relevan, yaitu siswa kelas V, orang tua, dan guru. Wawancara ini bertujuan menggali pemahaman lebih lanjut mengenai pola

penggunaan gawai dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu hasil wawancara berikutnya menampilkan tanggapan dari siswa berinisial AB (11 tahun), yang memberikan gambaran tentang penggunaan gawai dalam keseharian belajar.

Menurut saya, handphone sebenarnya sangat memudahkan buat download materi pelajaran, apalagi di aplikasi-aplikasi belajar. Tapi jujur, saya malah lebih sering pakai buat main game atau buka media sosial daripada belajar. Kadang saya juga bingung caranya pakai gadget untuk belajar. Soalnya tidak dikasi arahan yang jelas. Sebenarnya gadget bisa membantu, tapi kalau tidak diarahkan, saya jadi tidak bisa fokus. Menurut saya, harus ada bimbingannya biar kami bisa pakai gadget untuk hal-hal yang lebih berguna. Soalnya, kalau cuma dibatasi waktunya tanpa diajari cara pakai dengan baik, rasanya percuma. Kalau diarahkan dengan benar, gadget pasti bisa buat saya lebih semangat belajar. (Wawancara dengan AB, 10 September 2024)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memandang gawai sebagai sarana potensial untuk mengakses materi pembelajaran, khususnya melalui aplikasi edukatif. Namun, dalam praktiknya, penggunaan gawai lebih banyak difokuskan pada aktivitas non-akademik seperti bermain gim dan mengakses media sosial. Kondisi ini menunjukkan rendahnya pemanfaatan gawai secara optimal dalam konteks belajar.

Kurangnya arahan dari guru maupun orang tua menjadi faktor utama dalam rendahnya efektivitas penggunaan gawai untuk tujuan edukatif. Pandangan ini sejalan dengan temuan Herwin, Nurhayati, dan Dahalan (2022), yang menegaskan pentingnya bimbingan dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar mendukung proses belajar. Selain itu, strategi pembatasan waktu tanpa edukasi terkait fungsi positif gawai dinilai tidak cukup efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Sebagai pelengkap, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu orang tua siswa di MIN 2 Pagar Dewa untuk memperoleh perspektif mengenai dukungan terhadap penggunaan gawai dalam kegiatan belajar. Hasil wawancara tersebut disajikan pada bagian berikut.

Sebagai orang tua, saya terus mendorong anak saya untuk belajar, terutama dengan memberikan dukungan moral dan bimbingan. Tapi, saya masih kesulitan memberi arahan tentang penggunaan gadget, karena saya sendiri kurang paham soal teknologi. Saya cenderung membatasi waktu penggunaannya saja daripada mengarahkan anak-anak bagaimana memanfaatkan gadget untuk belajar. Lagi-an, saya juga sibuk bekerja. Jadi kurang terlibat dalam proses belajar anak-anak di rumah. (Wawancara dengan YN, 10 September 2024)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua berupaya mendukung proses belajar anak melalui dorongan moral dan bimbingan sesuai kapasitas masing-masing. Namun, keterbatasan pengetahuan teknologi menjadi kendala utama dalam mengarahkan penggunaan gawai secara edukatif. Alih-alih memberikan panduan, sebagian besar orang tua memilih untuk membatasi durasi penggunaan gawai. Selain itu, beban pekerjaan turut menghambat keterlibatan mereka dalam mendampingi proses belajar anak di rumah (Maulana, Adikara, & Susiloningsih, 2024). Temuan ini menegaskan tantangan yang dihadapi keluarga dalam mengoptimalkan peran mereka di tengah dinamika teknologi pendidikan yang terus berkembang.

Sebagai bagian dari triangulasi data, peneliti juga mewawancarai guru Bahasa Indonesia di MIN 2 Pagar Dewa. Narasumber bersedia membagikan pandangannya mengenai peran gawai dan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil wawancara tersebut disajikan sebagai data pelengkap analisis kualitatif. Berikut ini adalah hasil wawancara peneliti dengan narasumber.

Sebagai guru di mata pelajaran Bahasa Indonesia, saya sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mendukung siswa dalam pembelajaran di kelas. Namun, interaksi kami sering terbatas, terutama di luar jam pelajaran, sehingga pengawasan terhadap penggunaan gadget oleh siswa, menurut saya, kurang optimal. Saya juga menyadari bahwa fokus utama saya lebih banyak pada penyampaian materi. Saya juga kurang memandu peserta didik tentang cara menggunakan gadget dengan produktif untuk belajar mandiri. Selain itu, banyak dari kami yang belum mendapatkan pelatihan teknologi yang memadai. Sekedar untuk membantu siswa dalam memanfaatkan gadget lebih efektif. Jika saya diberikan pelatihan lebih lanjut mengenai teknologi pendidikan, saya percaya bisa memberikan bimbingan yang lebih baik. Tapi tantangan seperti keterbatasan waktu untuk berinteraksi dan kurangnya sumber daya tetap menjadi hambatan yang lebih dulu perlu diatasi. (Wawancara dengan AP, 11 September 2024)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pagar Dewa memiliki komitmen tinggi dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Namun, keterbatasan interaksi di luar jam pelajaran menjadi hambatan dalam memberikan pengawasan optimal terhadap penggunaan gawai. Fokus utama guru masih tertuju pada penyampaian materi, sehingga panduan praktis mengenai pemanfaatan gawai untuk pembelajaran mandiri belum diberikan secara memadai.

Selain itu, guru menyatakan bahwa sebagian besar tenaga pendidik di madrasah tersebut belum memperoleh pelatihan teknologi yang memadai. Kondisi ini membatasi kemampuan mereka dalam membimbing siswa untuk menggunakan gawai secara efektif dalam konteks akademik. Narasumber menyampaikan bahwa pelatihan teknologi pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas bimbingan yang diberikan kepada siswa (Fathekah, Rahmawati, & Handayani, 2024). Meskipun demikian, keterbatasan waktu untuk berinteraksi secara intensif dengan siswa tetap menjadi tantangan utama yang perlu diatasi.

Untuk memperkuat temuan kualitatif, penelitian ini juga menyajikan analisis tematik hasil wawancara mendalam dengan guru di MIN 2 Pagar Dewa, yang dirangkum dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 6.
Hasil analisis tematik pada data wawancara (Sugiyono, 2019)

Tema Utama	Kelompok Siswa	Kelompok Orang Tua	Kelompok Guru
Penggunaan Gawai	<ol style="list-style-type: none"> Gawai memudahkan belajar, tetapi sering digunakan untuk game dan media sosial Kesulitan fokus saat belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> Melihat manfaat gawai, tetapi khawatir anak lebih sering bermain. Kesulitan mengawasi penggunaan. 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan gawai sebagai alat bantu, tetapi siswa terganggu oleh aplikasi lain. Sulit mengawasi penggunaan secara efektif.
Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> Gawai meningkatkan motivasi dengan materi menarik. Motivasi menurun karena gangguan. 	<ol style="list-style-type: none"> Gawai bisa meningkatkan motivasi, tetapi terganggu oleh game. Khawatir motivasi belajar anak menurun. 	<ol style="list-style-type: none"> Gawai dapat membantu motivasi, tergantung disiplin siswa. Banyak siswa terganggu oleh aplikasi hiburan.

Tema Utama	Kelompok Siswa	Kelompok Orang Tua	Kelompok Guru
Dukungan dan Bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu bimbingan agar bisa memanfaatkan gadget dengan lebih baik. 2. Merasa perlu dukungan lebih dari orang tua dan guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua berusaha memberi dukungan moral, tetapi tidak selalu optimal karena keterbatasan waktu. 2. Keterbatasan pengetahuan orang tua tentang teknologi menjadi hambatan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak guru merasa kurang mendapat pelatihan teknologi yang memadai untuk mendukung siswa. 2. Tantangan dalam mengarahkan penggunaan gadget dan kurangnya sumber daya.

Sumber: Buku berjudul “Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, RdanD, dan Penelitian Tindakan” (2019)

Tabel 6 di atas mendeskripsikan berbagai perspektif dari siswa, orang tua, dan guru terkait penggunaan gawai dalam konteks pembelajaran di MIN 2 Pagar Dewa. Kebanyakan siswa mengakui bahwa gawai memudahkan proses belajar. Tetapi, mereka sering mengalami distraksi (gangguan) dari media sosial dan *game online*. Kedua faktor ini menyebabkan para siswa merasa sulit untuk menjaga konsentrasi saat belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai umumnya sejalan dengan pandangan siswa, yakni mengakui manfaat teknologi dalam mendukung pembelajaran. Namun, kekhawatiran muncul terkait kecenderungan anak-anak menghabiskan waktu lebih banyak untuk hiburan dibandingkan kegiatan belajar, sehingga pengawasan menjadi tantangan tersendiri.

Wawancara mendalam dengan siswa, orang tua, dan guru mengungkap berbagai tantangan sekaligus peluang penggunaan gawai dalam pembelajaran. Temuan ini ditafsirkan dalam kerangka *Self-Determination Theory (SDT)* untuk memperkaya pemahaman konseptual (Chiu, 2024; Basileo et al., 2024). Aspek otonomi tercermin dari kemandirian siswa dalam memilih materi belajar melalui aplikasi edukatif, meskipun sebagian besar masih membutuhkan struktur dan arahan dari guru maupun orang tua (Herwin, Nurhayati, & Dahalan, 2022). Temuan ini sejalan dengan Miao dan Ma (2023) yang menyatakan bahwa otonomi tanpa pendampingan dapat menurunkan efektivitas belajar.

Dimensi relasi terlihat dari keterlibatan orang tua dan guru dalam proses belajar. Beberapa orang tua mengaku memiliki keterbatasan waktu dan

pemahaman teknologi, yang berdampak pada kurangnya keterhubungan siswa dengan lingkungan belajarnya (Maulana, Adikara, & Susiloningsih, 2024). Hal ini diperkuat oleh Le dan Nguyen (2021), yang menegaskan pentingnya keterlibatan emosional orang tua dalam membentuk motivasi belajar yang stabil.

Aspek kompetensi tampak pada siswa yang merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi pembelajaran, namun tetap menghadapi kesulitan tanpa bimbingan yang memadai (Fathekah, Rahmawati, & Handayani, 2024). Rasa mampu dalam memanfaatkan teknologi belajar sangat bergantung pada dukungan dari lingkungan (Handayani, Lustyantie, & Chairuman, 2022).

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan gawai dalam pendidikan tidak hanya ditentukan oleh akses terhadap perangkat digital, tetapi juga oleh pemenuhan kebutuhan psikologis akan otonomi, relasi, dan kompetensi secara seimbang (Tóth-Király et al., 2022; Deci & Ryan dalam Ojo et al., 2024). Dalam konteks madrasah ibtidaiyah yang mengintegrasikan pelajaran umum dan agama, ketiga aspek tersebut menjadi fondasi penting dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan (White et al., 2021). Oleh karena itu, analisis tematik dalam studi ini tidak hanya menjelaskan praktik di lapangan, tetapi juga memperkuat relevansi teori SDT dalam konteks pembelajaran berbasis agama.

Sementara itu, guru umumnya memanfaatkan gawai sebagai media bantu pembelajaran, namun menghadapi kendala dalam mengontrol penggunaannya di luar kelas. Di sisi lain, siswa menganggap gawai mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik, meskipun godaan aplikasi hiburan kerap mengganggu fokus. Orang tua mendukung penggunaan gawai sebagai sarana belajar, namun tetap mengkhawatirkan pengaruh negatif dari media sosial dan permainan daring. Para guru juga mengakui bahwa motivasi siswa dapat didorong oleh penggunaan teknologi, tetapi efektivitasnya sangat tergantung pada kedisiplinan siswa. Secara keseluruhan, baik siswa maupun orang tua membutuhkan dukungan pedagogis yang lebih kuat dari guru. Namun, keterbatasan pelatihan teknologi yang dialami sebagian guru menjadi hambatan utama dalam memberikan bimbingan yang optimal.

Motivasi Siswa berdasarkan *Self-Determination Theory* (SDT)

Self-determination theory (SDT) sangat relevan dalam memahami motivasi belajar siswa. Teori ini menekankan pentingnya otonomi, relasi, dan kompetensi

dalam proses belajar (Chiu, 2024). Analisis berikut dibagi dalam tiga aspek utama dalam teori tersebut yang meliputi: (1) Otonomi, (2) Relasi, dan (3) Kompetensi. Fokus penelitian ini adalah mengukur motivasi belajar siswa di MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa dalam penggunaan gawai secara efektif.

Otonomi

Otonomi dalam kerangka *Self-Determination Theory (SDT)* menekankan pentingnya kendali individu atas pilihan dan tindakan mereka (Deci & Ryan dalam Ojo et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, otonomi tercapai ketika siswa diberikan kebebasan memilih metode atau aktivitas belajar, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan mereka (Chiu, 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa otonomi berperan penting dalam penggunaan gawai sebagai sarana pembelajaran, meskipun pola pendampingan berbeda di masing-masing madrasah.

Di MIN 1 Tanjung Jaya, frekuensi penggunaan gawai menunjukkan korelasi sedang terhadap motivasi belajar ($r = 0,67$), sejalan dengan temuan Chiu (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis SDT mampu meningkatkan minat belajar dan memperkuat identitas akademik siswa. Penggunaan gawai juga memungkinkan pembelajaran mandiri, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada arahan dari guru dan orang tua. Banyak siswa di MIN 1 mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan gawai tanpa panduan yang jelas, menegaskan pentingnya konsep kebebasan terkontrol, yaitu pemberian pilihan dalam batasan yang terarah (Handayani et al., 2022).

Pendekatan heuristik sebagaimana disarankan oleh Handayani et al. (2022) dapat memperkuat motivasi belajar dengan memberi siswa kendali lebih besar atas proses pembelajaran. Namun, di MIN 2 Pagar Dewa, penggunaan gawai cenderung diarahkan pada aktivitas non-akademik seperti bermain gim atau bersosialisasi, mencerminkan lemahnya pengawasan terhadap pemanfaatan gawai secara produktif.

Miao dan Ma (2023) mengingatkan bahwa kebebasan tanpa arah dapat menurunkan motivasi intrinsik, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Tóth-Király et al. (2022) bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam mendukung hasil belajar yang optimal dan berkelanjutan. Oleh karena itu, guru di kedua madrasah perlu

merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendorong otonomi sekaligus menjaga arah dan tujuan pembelajaran agar tetap terfokus.

Relasi

Aspek relasi dalam teori *self-determination* menekankan pentingnya hubungan interpersonal dalam mendukung motivasi belajar siswa. Aspek ini mencerminkan kebutuhan seseorang untuk merasa diterima dan memiliki hubungan yang baik dengan lingkungan, seperti teman, guru, dan keluarga. Sebagaimana dalam kajian White, dkk. (2021), yang mencontohkan hubungan positif dengan teman mampu meningkatkan motivasi otonom. Relasi emosional tersebut membantu siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

Keterlibatan orang tua siswa MIN 1 Tanjung Jaya dalam memberikan dukungan moral cukup tinggi. Namun, pengawasan terhadap penggunaan gawai masih menjadi tantangan. Le dan Nguyen (2021) menegaskan bahwa keterlibatan orang tua secara langsung mempengaruhi motivasi belajar siswa, terutama dalam penggunaan teknologi. Guru dan orang tua di MIN 1 Tanjung Jaya berupaya menciptakan komunikasi efektif untuk mendampingi siswa, yang pada gilirannya membantu pemantauan perkembangan mereka di rumah.

Sebaliknya, keterbatasan interaksi guru dengan siswa MIN 2 Pagar Dewa di luar jam pelajaran mengurangi efektivitas dukungan terhadap penggunaan gawai. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi yang lemah dapat menghambat motivasi siswa. Abood (2021) menekankan bahwa sinergi antara guru dan orang tua sangat penting dalam meningkatkan capaian belajar, terutama dalam lingkungan berbasis teknologi.

Untuk memperkuat relasi, guru dan orang tua perlu meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi. Miao dan Ma (2023) menyatakan bahwa dukungan aktif dari guru dan orang tua berperan penting dalam menciptakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, peningkatan kualitas komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua sangat dibutuhkan untuk memperkuat motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik.

Kompetensi

Kompetensi merujuk pada persepsi individu terhadap kemampuan dan efektivitas dirinya dalam menjalankan suatu aktivitas (Deci & Ryan dalam Basileo et al., 2024). Dalam konteks penelitian ini, siswa yang merasa kompeten

dalam menggunakan gawai untuk belajar cenderung memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi. Kompetensi dan motivasi otonom diketahui memainkan peran penting dalam proses pembelajaran yang berkelanjutan (Wang et al., 2022). Intervensi berbasis *Self-Determination Theory (SDT)*, seperti dukungan terhadap otonomi dan pemberian rasional, sangat direkomendasikan meskipun efektivitasnya masih perlu diteliti lebih lanjut.

Di MIN 1 Tanjung Jaya, sejumlah siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri saat belajar dengan gawai, terutama karena dukungan dan bimbingan dari guru dan orang tua. Umpan balik positif ini turut memenuhi kebutuhan psikologis akan kompetensi (Miao & Ma, 2023). Sebaliknya, di MIN 2 Pagar Dewa, siswa kerap mengalami kebingungan dan kurang fokus saat menggunakan gawai, menunjukkan rendahnya kompetensi dalam memanfaatkan teknologi secara akademik.

Keterbatasan kompetensi ini tidak hanya terjadi pada siswa, tetapi juga guru. Beberapa guru di MIN 2 Pagar Dewa mengakui perlunya pelatihan tambahan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Handayani et al. (2022) menegaskan bahwa pelatihan teknologi bagi guru berpotensi meningkatkan kompetensi pedagogis yang berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, *Self-Determination Theory* menekankan bahwa pemenuhan tiga kebutuhan dasar—otonomi, kompetensi, dan keterhubungan—merupakan fondasi utama dalam membentuk motivasi belajar yang berkelanjutan (White et al., 2021). Oleh karena itu, keterlibatan guru dan orang tua sebagai fasilitator lingkungan belajar yang mendukung menjadi krusial. Pemahaman dan penerapan prinsip SDT dapat membantu merancang strategi pembelajaran yang efektif, berorientasi pada peningkatan motivasi dan pencapaian akademik siswa secara holistik.

REKOMENDASI

Penelitian ini menekankan perlunya kajian lanjutan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan gawai dalam pembelajaran di madrasah ibtidaiyah. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada sekolah umum (Ningsih & Shanie, 2023; Deviana & Rahim, 2021), sehingga studi kontekstual di lingkungan pendidikan berbasis Islam masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan urgensi penelitian yang dapat menghasilkan kebijakan

lebih relevan dan adaptif terhadap integrasi teknologi dalam kurikulum madrasah.

Strategi mitigasi terhadap dampak negatif aplikasi hiburan, seperti permainan dan media sosial, perlu segera dikembangkan. Integrasi teknologi harus dirancang secara hati-hati agar tidak mengganggu keseimbangan antara capaian akademik dan nilai-nilai spiritual siswa (Putri & Pradana, 2021; Erminati, Irawan, & Sobri, 2023). Untuk itu, pendekatan metodologis yang beragam, baik kuantitatif, kualitatif, maupun metode campuran, dapat diterapkan sesuai kebutuhan penelitian. Kerangka teoritis seperti *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, dalam Basileo et al., 2024; Chiu, 2024) dapat digunakan untuk menganalisis dinamika motivasi siswa, meskipun teori lain yang relevan juga layak dieksplorasi.

Salah satu peluang riset lanjutan adalah studi komparatif mengenai efektivitas aplikasi pembelajaran interaktif dibandingkan dengan penggunaan gawai konvensional. Penelitian semacam ini dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan praktik terbaik pemanfaatan teknologi pada pendidikan berbasis agama.

Dalam praktik, guru di MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa disarankan mengembangkan program pengawasan terstruktur yang mencakup: (1) sosialisasi pengelolaan waktu dan penggunaan aplikasi edukatif, serta (2) workshop *parenting digital* bagi orang tua untuk meningkatkan efektivitas pengawasan di rumah (Le & Nguyen, 2021; Prasetyo & Sukarni, 2022). Kedua inisiatif ini diharapkan dapat memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga dalam pengelolaan gawai.

Pada tingkat kebijakan, perlu adanya kolaborasi antara Pemerintah Provinsi Bengkulu, Kementerian Pendidikan, dan Kementerian Agama untuk merumuskan regulasi pemanfaatan gawai di madrasah. Beberapa rekomendasi kebijakan meliputi: (1) pembatasan waktu penggunaan gawai di sekolah, (2) penyusunan panduan aplikasi edukatif, (3) pelatihan literasi digital bagi guru, dan (4) investasi dalam platform pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Kebijakan ini diharapkan mampu mengarahkan penggunaan gawai secara optimal guna menunjang pencapaian akademik secara berkelanjutan.

Implementasi kebijakan perlu didukung oleh pedoman teknis yang dapat diterapkan di level satuan pendidikan. Guru dapat menggunakan lembar kontrol harian penggunaan gawai untuk mencatat durasi, jenis aplikasi yang diakses, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Lembar ini dapat

terintegrasi ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, strategi pengawasan berbasis kolaborasi, seperti jadwal pemantauan bergilir dan refleksi mingguan bersama siswa, dapat diterapkan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan gawai dalam kegiatan belajar.

Standar literasi digital bagi guru madrasah juga perlu dirumuskan, mencakup kemampuan memilih, mengevaluasi, dan menerapkan aplikasi pembelajaran berbasis nilai Islami. Pemerintah dapat menyusun pedoman nasional pengawasan penggunaan gawai di madrasah ibtidaiyah yang berisi langkah-langkah praktis, studi kasus, serta instrumen evaluasi. Dokumen ini dapat dimanfaatkan oleh guru, kepala madrasah, dan pengawas sebagai acuan dalam mendampingi proses pembelajaran berbasis digital secara efektif dan kontekstual.

PENUTUP

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh isu mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa di MIN 1 Tanjung Jaya dan MIN 2 Pagar Dewa, Kota Bengkulu. Tujuan utama penelitian ini adalah mengidentifikasi hubungan antara frekuensi penggunaan gawai, dukungan orang tua dan guru, serta motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh tiga temuan utama yang merangkum simpulan penelitian.

Pertama, temuan kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif terhadap motivasi belajar siswa. Di satu sisi, gawai dapat mendukung pembelajaran melalui akses terhadap video dan aplikasi edukatif. Namun, penggunaan untuk hiburan seperti media sosial dan permainan daring berpotensi mengganggu konsentrasi dan menurunkan efektivitas belajar (Deviana & Rahim, 2021; Ningsih & Shanie, 2023; Erminati, Irawan, & Sobri, 2023).

Kedua, pengelolaan penggunaan gawai di kedua madrasah memerlukan strategi yang lebih sistematis. Peran aktif orang tua dan guru dalam pengawasan dan bimbingan sangat krusial untuk memastikan gawai digunakan sesuai dengan tujuan pendidikan (Putri & Pradana, 2021; Le & Nguyen, 2021; Prasetyo & Sukarni, 2022). Keterlibatan kedua pihak dibutuhkan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Ketiga, analisis menggunakan kerangka Self-Determination Theory (SDT) menegaskan bahwa pemenuhan kebutuhan akan otonomi, relasi sosial, dan kompetensi sangat memengaruhi motivasi belajar siswa (Basileo et al.,

2024; Chiu, 2024). Namun, koordinasi antara orang tua dan guru masih perlu diperkuat guna menciptakan sinergi yang mendukung perkembangan motivasional siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa teknologi gawai memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, namun pengelolaannya harus diarahkan secara tepat. Kolaborasi yang erat antara sekolah, guru, dan orang tua merupakan prasyarat penting agar pemanfaatan gawai dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Abood, Z. G. (2021). *Teacher-parent interactions: Discovering full accomplishments in language learning environments through parental involvement among iraqi efl teenagers*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4619236>
- Abuhamda, E. A. A., Ismail, I. A., & Bsharat, T. R. K. (2021). Understanding quantitative and qualitative research methods: A theoretical perspective for young researchers. *International Journal of Research*, 8(2), 71–87. <https://journals.pen2print.org/index.php/ijr/article/view/20400>
- Ahmad, S., Wasim, S., Irfan, S., Gogoi, S., Srivastava, A., & Farheen, Z. (2019). Qualitative v/s. quantitative research-a summarized review. *Journal of Evidence Based Medicine and Healthcare*, 6(43), 2828–2832. <https://doi.org/10.18410/jebmh/2019/587>
- Ar, M. M., & Hardiansyah, F. (2021). Analisis optimalisasi peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak selama pembelajaran daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423–432. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1942>
- Basileo, L. D., Otto, B., Lyons, M., Vannini, N., & Toth, M. D. (2024). The role of self-efficacy, motivation, and perceived support of students' basic psychological needs in academic achievement. *Frontiers in Education*, 9, 1385442. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1385442>
- Borgstede, M., & Scholz, M. (2021). Quantitative and qualitative approaches to generalization and replication—a representationalist view. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.605191>
- Campopiano, A., & Wilcox, R. R. (2020). Hypothesize: Robust statistics for python. *Journal of Open Source Software*, 5(50), 2241. <https://doi.org/10.21105/joss.02241>
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the self-determination theory (Sdt) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(sup1), S14–S30. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Chiu, T. K. F. (2024). Using self-determination theory (Sdt) to explain student STEM interest and identity development. *Instructional Science*, 52(1), 89–107. <https://doi.org/10.1007/s11251-023-09642-8>
- Deviana, L., & Rahim, A. (2021). Analisis dampak penggunaan gadget pada siswa kelas v sekolah dasar persatuan ummat Islam (pui) haurgeulis.

- SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 8(5), 1693–1704. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i5.23408>
- Erminati, R., Irawan Zain, M., & Sobri, M. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4439–4452. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7878>
- Fartisia, O. N. P., & Laily, N. (2022). Relationship of motivation to the level of confidence in working on the final level student's thesis. *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHIC)*, 1(2), 979. <https://doi.org/10.30587/umgeshic.v1i2.3520>
- Fatekhah, K., Rahmawati, D., & Handayani, A. (2024). Tantangan dan peluang guru dalam mengatasi kemalasan belajar siswa di era digital. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 30–34. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1402>
- Handayani, I., Lustyantje, N., & Chaeruman, U. (2022). Self determined learning practice in english speaking class: A heutagogical perspective in efl class. *IJLECR (International Journal of Language Education and Cultural Review)*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/IJLECR.081.02>
- Herwin, H., Nurhayati, R., & Dahalan, S. C. (2022). Mobile assessment to improve learning motivation of elementary school students in online learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(5), 436–442. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.5.1638>
- Creswell, J.W. and Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. USA: SAGE Publications.
- Le, N. Q., & Phuong Nguyen, H. T. (2021). Impacts of parental involvement on english language learning of vietnamese secondary school students: Understanding parents' perceptions. *International Journal of Science and Management Studies (IJSMS)*, 126–142. <https://doi.org/10.51386/25815946/ij sms-v4i4p113>
- Liamputtong, P. (2019). Traditional research methods in health and social sciences: An introduction. In P. Liamputtong (Ed.), *Handbook of Research Methods in Health Social Sciences* (pp. 3–8). Singapore: Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-5251-4_52
- Maula, D. H., Adikara, F. S., & Susiloningsih, E. (2024). Analisis peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak sekolah dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 4(3), 181–188. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/1216>

- Miao, J., & Ma, L. (2023). Teacher autonomy support influence on online learning engagement: The mediating roles of self-efficacy and self-regulated learning. *SAGE Open*, 13(4). <https://doi.org/10.1177/21582440231217737>
- Moleong, L.J. (2021). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S., & Shanie, A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 52–61. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10126>
- Ojo, A. O., Ravichander, S., Tan, C. N.-L., Anthonysamy, L., & Arasanmi, C. N. (2024). Investigating student's motivation and online learning engagement through the lens of self-determination theory. *Journal of Applied Research in Higher Education*. <https://doi.org/10.1108/JARHE-09-2023-0445>
- Prasetyo, A. & Sukarni. (2022). Pengaruh perhatian orang tua dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2), 42–54. <https://doi.org/10.37471/jpm.v7i2.347>
- Putri, P. D., & Aji Pradana, A. B. (2021). Analisis peran guru dan orang tua terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDIT Jam'iyatul Ihsan Pakis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 367–373. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.224>
- Robres, dkk. (2021). Emotional regulation and academic performance in the academic context: The mediating role of self-efficacy in secondary students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 5715, <https://doi.org/10.3390/ijerph18115715>
- Rosli, M. S., Saleh, N. S., Md. Ali, A., & Abu Bakar, S. (2022). Self-determination theory and online learning in university: Advancements, future direction and research gaps. *Sustainability*, 14(21), 14655. <https://doi.org/10.3390/su142114655>
- Schober, P., Boer, C., & Schwarte, L. A. (2018). Correlation coefficients: Appropriate use and interpretation. *Anesthesia & Analgesia*, 126(5), 1763–1768. <https://doi.org/10.1213/ANE.0000000000002864>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). Esosialisasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta media sosial di kalangan anak-anak dan remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64–71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Sinaga, A., Gaol, R. L., Sari Hs, D. W., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah

- dasar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 692. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8494>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, r&d, dan penelitian tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tóth-Király, I., Morin, A. J. S., Litalien, D., Valuch, M., Bóthe, B., Orosz, G., & Rigó, A. (2022). Self-determined profiles of academic motivation. *Motivation and Emotion*, 46(2), 152–170. <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09918-x>
- Wang, C., Cho, H. J., Wiles, B., Moss, J. D., Bonem, E. M., Li, Q., ... Levesque-Bristol, C. (2022). Competence and autonomous motivation as motivational predictors of college students' mathematics achievement: From the perspective of self-determination theory. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00359-7>
- White, R. L., Bennie, A., Vasconcellos, D., Cinelli, R., Hilland, T., Owen, K. B., & Lonsdale, C. (2021). Self-determination theory in physical education: A systematic review of qualitative studies. *Teaching and Teacher Education*, 99, 103247. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103247>