

DAMPAK GAYA HIDUP DIGITAL TERHADAP MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK TINGKAT SD DI LUBUK LINGGAU

Mukhbita¹, Elmi Sutri², Nessa Ayu Salsabilla³, Imelda⁴
¹²³⁴Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia
Email: ¹imeldamochi@gmail.com, ²mukhbitabita797@gmail.com,
³elmsutri282@gmail.com, ⁴nessacaca3@gmail.com

Submitted: 2 Februari 2026
Accepted : 8 September 2026

Published: 11 September 2026

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4
URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak gaya hidup digital terhadap minat dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kota Lubuk Linggau. Gaya hidup digital yang ditandai oleh penggunaan gawai, internet, dan media digital semakin memengaruhi perilaku belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa sekolah dasar di Kota Lubuk Linggau yang dipilih menggunakan teknik sampling acak. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh dari respons langsung siswa serta data sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, dan dokumen pendukung yang relevan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara gaya hidup digital dengan minat dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital memberikan pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan perangkat digital yang tidak terkontrol cenderung menyebabkan penurunan fokus dan motivasi belajar, sedangkan pemanfaatan teknologi digital secara tepat dapat meningkatkan minat belajar melalui media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup digital memiliki dampak yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar remaja sekolah dasar di Kota Lubuk Linggau. Oleh karena itu, diperlukan dapat diarahkan untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal. pengawasan dan bimbingan dari orang tua serta guru agar penggunaan teknologi digital

Kata kunci: Gaya hidup digital, minat belajar, motivasi belajar

Abstract

This study was conducted to examine the impact of digital lifestyle on the learning interest and motivation elementary school students in Lubuk Linggau City. A digital lifestyle, characterized by the use of gadgets, the internet, and digital media, has increasingly influenced the learning behavior of elementary school students. The research method employed was a quantitative approach with a descriptive correlational design. Research data were collected through the distribution of questionnaires to elementary school students in Lubuk Linggau City who were selected using random sampling techniques.

The data sources consisted of primary data obtained from students' direct responses and secondary data derived from books, scientific journals, and other relevant supporting documents. Data analysis was conducted using descriptive statistics and correlation tests to determine the relationship between digital lifestyle and students' learning interest and motivation. The results indicated that digital lifestyle had a significant influence on the learning interest and motivation of elementary school students. Uncontrolled use of digital devices tended to reduce students' focus and learning motivation, whereas appropriate utilization of digital technology was able to enhance learning interest through interactive learning media. Based on the findings, it can be concluded that digital lifestyle has a significant impact on the learning interest and motivation of elementary school students in Lubuk Linggau City. Therefore, supervision and guidance from parents and teachers are required so that the use of digital technology can be directed to optimally support the learning process.

Keywords: Digital lifestyle, learning interest, learning motivation

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat tidak hanya telah mengubah cara masyarakat bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga telah membentuk gaya hidup digital yang semakin melekat dalam kehidupan remaja masa kini. Gaya hidup digital didefinisikan sebagai pola perilaku individu yang ditandai oleh intensitas penggunaan perangkat digital, seperti smartphone, media sosial, layanan video streaming, dan berbagai aplikasi daring dalam aktivitas sehari-hari. Fenomena tersebut telah menjadi bagian dari keseharian siswa sekolah dasar, termasuk di kota-kota menengah seperti Lubuklinggau, sehingga berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan temuan para ahli, keterlibatan anak-anak dalam aktivitas digital diketahui dapat memengaruhi fokus, perhatian, dan keterlibatan mereka terhadap tugas akademik, yang selanjutnya berimplikasi pada minat dan motivasi belajar secara keseluruhan.

Dalam teori motivasi belajar, motivasi dipandang sebagai kekuatan internal yang mendorong individu untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan minat belajar diartikan sebagai ketertarikan dan perhatian individu terhadap materi atau aktivitas tertentu. Gaya hidup digital yang semakin dominan diposisikan sebagai fenomena bermata dua (*double-edged sword*). Di satu sisi, media digital yang dirancang untuk tujuan edukatif dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, di sisi lain, konsumsi konten digital yang bersifat hiburan atau non-edukatif cenderung mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas akademik yang esensial. Berdasarkan hasil kajian literatur, media sosial dan konten digital interaktif terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap cara siswa memersepsikan pembelajaran, baik secara positif maupun negatif, bergantung pada jenis konten serta pola penggunaannya.

Sejumlah penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengkaji hubungan antara penggunaan teknologi digital dan aspek motivasi belajar. Namun demikian, masih ditemukan beberapa aspek yang belum terjawab secara komprehensif. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani dkk. (2025) menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif, seperti video edukatif dan gamifikasi, yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Selanjutnya, kajian oleh Amin (2025) mengungkapkan bahwa konten digital di media sosial dapat memberikan pengaruh berbeda terhadap minat belajar siswa; konten edukatif diketahui mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar, sedangkan konsumsi konten hiburan secara berlebihan berpotensi mengalihkan fokus siswa serta menurunkan ketertarikan terhadap aktivitas akademik. Selain itu, studi oleh Risqianto dkk. (2025) menegaskan bahwa dinamika motivasi dan minat akademik siswa telah mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya era pembelajaran digital, sehingga diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perubahan tersebut.

Meskipun berbagai studi tersebut telah memberikan wawasan yang penting, masih ditemukan adanya kekosongan penelitian (*research gap*) yang layak untuk ditelaah lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian masih difokuskan pada media pembelajaran digital formal dalam konteks sekolah, sementara gaya hidup digital secara luas yang mencakup penggunaan media sosial, permainan digital, serta konten daring non-pendidikan belum dikaji secara holistik dalam kaitannya dengan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kedua, penelitian-penelitian yang ada umumnya dilakukan dalam konteks nasional yang lebih luas atau pada populasi siswa sekolah menengah, sehingga konteks lokal di kota menengah seperti Lubuklinggau belum banyak diteliti secara

empiris. Ketiga, hubungan simultan antara gaya hidup digital dengan dua aspek psikologis pembelajaran, yaitu minat dan motivasi belajar, masih jarang dianalisis dalam satu kajian yang komprehensif, khususnya pada siswa sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan kognitif dan sosial yang krusial.

Berdasarkan tinjauan pustaka, digitalisasi kehidupan diketahui memiliki implikasi ganda terhadap perkembangan anak. Di satu sisi, penguasaan literasi digital dan penggunaan media interaktif dapat berfungsi sebagai sumber motivasi baru dalam pendidikan yang mengarah pada pembelajaran yang kreatif dan partisipatif. Namun, di sisi lain, keterlibatan yang berlebihan dengan konten hiburan digital berpotensi menimbulkan gangguan perhatian, penurunan fokus akademik, serta perubahan prioritas dari aktivitas belajar menuju aktivitas digital yang bersifat hiburan semata. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang seimbang dan kontekstual mengenai peran gaya hidup digital terhadap perilaku belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif yang ditujukan untuk memahami secara mendalam dampak gaya hidup digital terhadap minat dan motivasi belajar remaja sekolah dasar di Kota Lubuklinggau. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini difokuskan pada pengungkapan makna, persepsi, dan pengalaman subjek penelitian terkait penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari serta implikasinya terhadap perilaku belajar siswa di lingkungan sekolah dan rumah.

Prosedur penelitian diawali dengan penentuan lokasi penelitian di beberapa sekolah dasar di Kota Lubuklinggau yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria tertentu, seperti anak yang aktif menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, informan penelitian ditetapkan, yang terdiri atas anak sekolah dasar, guru kelas, dan orang tua siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai kebiasaan digital siswa, pandangan guru dan orang tua terhadap penggunaan teknologi digital,

serta dampaknya terhadap minat dan motivasi belajar anak. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku belajar siswa di dalam maupun di luar kelas yang berkaitan dengan penggunaan perangkat digital. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa catatan sekolah, foto kegiatan, serta dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara dan observasi terhadap informan utama, yaitu anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, laporan akademik, serta literatur ilmiah yang relevan dengan gaya hidup digital, minat belajar, dan motivasi belajar. Sumber data utama dalam penelitian ini meliputi siswa, guru, dan orang tua, sementara sumber data pendukung berasal dari arsip sekolah dan referensi ilmiah yang mendukung analisis penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan dengan mengacu pada model analisis Miles dan Huberman, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, data yang relevan dengan tujuan penelitian diseleksi dan difokuskan. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks tematik untuk memudahkan pemahaman terhadap pola-pola yang muncul. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai dampak gaya hidup digital terhadap minat dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau. Keabsahan data dijaga melalui penerapan teknik triangulasi sumber dan teknik guna meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau. Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sebagian besar siswa diketahui telah terbiasa menggunakan perangkat digital, seperti telepon pintar dan tablet, sejak usia dini,

baik untuk keperluan hiburan maupun komunikasi. Aktivitas digital yang paling dominan dilakukan oleh siswa meliputi menonton video daring, bermain gim digital, serta mengakses media sosial dengan tingkat pengawasan orang tua yang bervariasi.

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa gaya hidup digital memberikan dampak yang beragam terhadap minat belajar anak. Pada sebagian anak, penggunaan perangkat digital yang berlebihan dan lebih berorientasi pada hiburan cenderung menyebabkan penurunan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut tingkat konsentrasi tinggi. Penurunan perhatian anak di kelas, kecenderungan mudah merasa bosan, serta kesulitan dalam mempertahankan fokus belajar dalam jangka waktu yang lama telah diamati oleh guru dan orang tua. Kondisi tersebut tercermin dalam perilaku siswa yang sering membandingkan aktivitas belajar dengan konten digital yang dianggap lebih menarik secara visual dan bersifat instan.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gaya hidup digital tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif. Pada beberapa anak, penggunaan teknologi digital yang diarahkan dan dikontrol secara tepat diketahui mampu meningkatkan minat belajar, terutama ketika konten edukatif, seperti video pembelajaran, diakses oleh siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar saat ini dibesarkan dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital, sehingga penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari rutinitas harian mereka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zulkarnain dan Pratiwi, disebutkan bahwa intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan, seiring dengan kemudahan akses teknologi serta minimnya pembatasan penggunaan di lingkungan rumah.

Dampak gaya hidup digital terhadap minat belajar anak yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan pola yang beragam. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan dan didominasi oleh konten hiburan cenderung menyebabkan penurunan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk., yang mengungkapkan bahwa paparan konten digital hiburan secara berlebihan dapat mengalihkan perhatian anak dan menurunkan minat mereka terhadap aktivitas akademik. Berdasarkan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto, minat belajar dipengaruhi oleh perhatian, rasa senang, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Ketika perhatian siswa lebih terfokuskan pada konten digital yang menarik secara visual dan instan, minat terhadap aktivitas belajar cenderung mengalami penurunan.

Namun demikian, dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa gaya hidup digital dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar apabila penggunaan teknologi digital dilakukan secara terarah dan terkontrol. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital edukatif mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani dkk. menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dan aplikasi interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu merangsang perhatian dan minat belajar siswa apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Ditinjau dari aspek motivasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital memberikan pengaruh terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Anak yang menggunakan perangkat digital tanpa pengaturan waktu dan jenis konten cenderung menunjukkan penurunan motivasi belajar, seperti kurangnya inisiatif belajar serta ketergantungan pada dorongan eksternal. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Nurhayati, yang menyatakan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menurunkan motivasi belajar anak akibat adanya distraksi yang berlebihan. Berdasarkan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman, motivasi belajar dipengaruhi

oleh faktor internal dan eksternal, termasuk lingkungan belajar serta kebiasaan sehari-hari anak. Gaya hidup digital yang tidak dikelola dengan baik dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang menghambat motivasi belajar.

Sebaliknya, anak yang mendapatkan pendampingan dari orang tua dan guru dalam penggunaan teknologi digital menunjukkan motivasi belajar yang lebih stabil. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan teknologi digital pada anak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Suryadi, dinyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai berkontribusi positif terhadap motivasi belajar anak. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital oleh guru sebagai media pembelajaran secara selektif juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa gaya hidup digital memiliki pengaruh yang kompleks terhadap minat dan motivasi belajar anak sekolah dasar, sebagaimana ditemukan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menegaskan bahwa dampak tersebut sangat dipengaruhi oleh pola penggunaan teknologi digital, jenis konten yang diakses, serta peran pendampingan orang tua dan guru. Dengan demikian, gaya hidup digital tidak dapat dipandang semata-mata sebagai faktor penghambat maupun pendukung pembelajaran, melainkan sebagai fenomena yang memerlukan pengelolaan secara bijak agar dapat dimanfaatkan untuk mendukung minat dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dampak gaya hidup digital terhadap minat dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Tingginya intensitas penggunaan perangkat digital menunjukkan bahwa teknologi digital

tidak hanya difungsikan sebagai sarana hiburan, tetapi juga berpotensi memengaruhi perilaku belajar siswa secara signifikan.

Gaya hidup digital diketahui memberikan dampak yang bersifat ganda terhadap minat belajar siswa. Penggunaan perangkat digital yang tidak terkontrol dan didominasi oleh konten hiburan cenderung menyebabkan penurunan minat belajar, yang ditandai dengan berkurangnya perhatian, keterlibatan, serta ketertarikan siswa terhadap kegiatan akademik. Sebaliknya, pemanfaatan teknologi digital yang bersifat edukatif dan terarah diketahui mampu meningkatkan minat belajar anak melalui penyajian pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Ditinjau dari aspek motivasi belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup digital memberikan pengaruh terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak. Penggunaan gawai tanpa pengaturan waktu dan jenis konten berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa akibat meningkatnya distraksi serta ketergantungan pada rangsangan eksternal. Namun demikian, melalui adanya pendampingan dan pengawasan dari orang tua serta pemanfaatan teknologi digital secara selektif oleh guru dalam proses pembelajaran, motivasi belajar anak dapat dipertahankan dan bahkan dapat ditingkatkan.

Secara keseluruhan, gaya hidup digital tidak dapat dipandang semata-mata sebagai faktor yang menghambat maupun mendukung pembelajaran, melainkan sebagai fenomena yang memerlukan pengelolaan secara bijak. Pola penggunaan teknologi digital, jenis konten yang diakses, serta peran aktif orang tua dan guru dipandang sebagai faktor-faktor kunci dalam menentukan apakah gaya hidup digital berdampak positif atau negatif terhadap minat dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kota Lubuklinggau.

Daftar Pustaka

- Amin. (2025). *Pengaruh konten digital media sosial terhadap minat belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 45–56.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Cahyani, R., Putra, D., & Lestari, S. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 89–101.

- Hidayat, A., & Nurhayati. (2023). Pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 120–130.
- Rahmawati, L., & Suryadi. (2022). Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai terhadap motivasi belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 33–44.
- Risqianto, A., Pranata, H., & Widodo, B. (2025). Transformasi motivasi dan minat belajar siswa di era pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 15–27.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, D., Sari, N., & Kurniawan, A. (2023). Dampak konten hiburan digital terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 67–78.
- Zulkarnain, M., & Pratiwi, R. (2022). Intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar dan implikasinya terhadap perilaku belajar. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(1), 1–12.