

Analisis Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Amalia Lestari*, Diah Gusrayani, Kusman Rukmana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia

*Corresponding Author: amalialestari23@upi.edu

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 13th, 2026

Abstract: Perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan *smartphone*, telah menjadi bagian integral dalam kehidupan siswa sekolah dasar dan berpotensi memengaruhi aspek sosial serta akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *embedded*. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier serta analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *smartphone* berada pada kategori sedang (74,0%) dan memiliki pengaruh negatif serta signifikan terhadap interaksi sosial ($r=0,361$; $p=0,010$) dan motivasi belajar ($r=0,338$; $p=0,016$). Secara simultan, penggunaan *smartphone* juga berpengaruh signifikan terhadap kedua variabel dengan kontribusi sebesar 13,0% terhadap interaksi sosial dan 11,4% terhadap motivasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan intensitas penggunaan *smartphone* cenderung diikuti oleh penurunan kualitas interaksi sosial dan motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan pengelolaan penggunaan *smartphone* secara bijak dan terkontrol. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan strategi pemanfaatan *smartphone* yang lebih edukatif di lingkungan sekolah dasar.

Keywords: Penggunaan *Smartphone*, Interaksi Sosial, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan *smartphone* semakin meluas hingga pada kalangan siswa sekolah dasar, seiring dengan meningkatnya akses internet dan kepemilikan perangkat digital pada usia anak. *Smartphone* tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memperoleh informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dalam proses belajar siswa di era modern. Di sisi lain, intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi berpotensi memengaruhi aspek sosial dan akademik siswa. Fenomena di lingkungan sekolah dasar menunjukkan adanya kecenderungan siswa lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan teman sebayanya, yang dapat berdampak pada kualitas interaksi sosial. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga dapat memengaruhi motivasi belajar, baik sebagai media pendukung pembelajaran maupun sebagai

sumber distraksi yang menurunkan fokus belajar (Rahmawati et al., 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memengaruhi interaksi sosial siswa, seperti menurunnya intensitas komunikasi langsung dan meningkatnya kecenderungan perilaku individualis (Nurhayati et al., 2023). Di sisi lain, penggunaan *smartphone* dapat memiliki dampak yang beragam terhadap motivasi belajar. Hal ini tentunya membantu siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah, namun jika digunakan secara berlebihan, hal itu mungkin mengurangi fokus dan keterlibatan mereka dalam belajar (Fajrin et al., 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki karakteristik dualistik, yaitu dapat berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran sekaligus menjadi sumber distraksi yang memengaruhi motivasi belajar siswa (Sidabutar et al., 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih mengkaji kedua variabel tersebut secara terpisah dan belum banyak yang menganalisis pengaruhnya secara simultan, khususnya pada siswa sekolah dasar.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian terkait pentingnya kajian yang mengintegrasikan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar secara bersamaan. Selain itu, penggunaan pendekatan *mixed methods* masih terbatas, padahal pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih komprehensif melalui penggabungan data kuantitatif dan kualitatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan gambaran empiris yang lebih utuh mengenai fenomena tersebut, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan sosial dan kognitif yang penting. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar, baik secara parsial maupun simultan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam kajian pendidikan, khususnya terkait pengaruh teknologi digital terhadap perkembangan siswa, serta memberikan implikasi praktis bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengelola penggunaan *smartphone* secara lebih bijak dan terarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *embedded*, di mana data kuantitatif berperan sebagai data utama yang didukung oleh data kualitatif (Creswell, 2018). Secara kuantitatif, penelitian ini menerapkan desain *ex post facto* untuk menganalisis pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk memperkuat dan memperjelas temuan kuantitatif melalui hasil observasi dan wawancara di lapangan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V pada lima sekolah dasar. Sampel ditentukan menggunakan teknik *stratified random sampling* dengan mempertimbangkan masing-masing sekolah sebagai strata, sehingga diperoleh sampel yang representatif (Sugiyono, 2022).

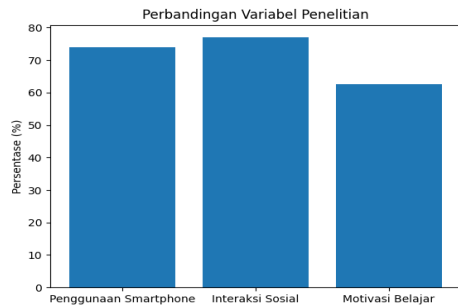
Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur variabel penggunaan *smartphone*, interaksi sosial, dan motivasi belajar dengan menggunakan skala Guttman dan Likert. Observasi dilakukan secara terstruktur untuk mengamati interaksi sosial serta

keterlibatan siswa, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh data pendukung secara lebih mendalam (Haeri & Afriansyah, 2024). Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial berupa regresi linear untuk menguji pengaruh variabel secara parsial maupun simultan. Sementara itu, analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendukung hasil analisis kuantitatif (Miles, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *smartphone* siswa kelas V berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 74,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi bagian yang cukup dominan dalam aktivitas keseharian siswa, meskipun belum berada pada tingkat penggunaan yang sangat tinggi. Penggunaan *smartphone* oleh siswa sebagian besar dimanfaatkan untuk hiburan dan komunikasi, yang berpotensi menimbulkan distraksi dalam kegiatan belajar apabila tidak dikontrol dengan baik. Adapun Interaksi sosial siswa secara umum berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 79,3% yang diperoleh dari hasil pengukuran kuantitatif. Temuan tersebut didukung dengan hasil observasi yang menunjukkan nilai yang relatif sejalan, yaitu sebesar 77,0%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih aktif berinteraksi dengan teman sebaya baik dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Namun demikian, terdapat variasi antar siswa yang menunjukkan bahwa kualitas interaksi sosial belum merata sepenuhnya. Sementara itu, motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 62,7%, yang menunjukkan bahwa dorongan internal siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belum optimal. Temuan ini diperkuat juga dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi cenderung memiliki tingkat fokus dan keterlibatan belajar yang lebih rendah, sedangkan siswa yang mampu mengontrol penggunaannya menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Penggunaan Smartphone, Interaksi Sosial, dan Motivasi Belajar Siswa

Gambar 1 memperlihatkan bahwa tingkat penggunaan smartphone siswa berada pada kategori sedang dan relatif sebanding dengan interaksi sosial yang berada pada kategori baik. Namun, motivasi belajar siswa cenderung lebih rendah dibandingkan kedua variabel lainnya, yang mengindikasikan adanya kecenderungan penurunan motivasi seiring meningkatnya penggunaan smartphone. Hal ini mengindikasikan adanya kecenderungan bahwa peningkatan penggunaan smartphone tidak selalu diikuti oleh peningkatan motivasi belajar, bahkan berpotensi menurunkannya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan smartphone yang tidak terarah lebih banyak digunakan untuk hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran (Kurniawati et al., (2024).

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial dan Motivasi Belajar

No	Variabel Terikat	R	R ²	Sig.	Keterangan
1	Interaksi Sosial	.361	.130	.010	Signifikan
2	Motivasi Belajar	.338	.114	.016	Signifikan

Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi kedua variabel yang lebih kecil dari 0,05. Kontribusi terhadap interaksi sosial sedikit lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar, meskipun keduanya masih dalam kategori rendah. Secara simultan, hasil uji F juga memperlihatkan pengaruh yang signifikan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,010 untuk interaksi sosial dan 0,016 untuk motivasi belajar. Selain itu, koefisien determinasi menunjukkan kontribusi sebesar 13,0% terhadap interaksi sosial dan 11,4% terhadap motivasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun pengaruhnya

signifikan, kontribusinya relatif kecil, sehingga penggunaan smartphone bukan menjadi faktor dominan, melainkan salah satu dari berbagai faktor yang memengaruhi kedua variabel tersebut.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,0361 dengan signifikansi 0,10 ($<0,05$), bahwa peningkatan intensitas penggunaan smartphone berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial siswa. Di sisi lain, hasil analisis regresi mengungkapkan bahwa penggunaan smartphone memberikan kontribusi sebesar 13,0% terhadap variasi interaksi sosial, ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone bukanlah satu-satunya faktor penentu interaksi sosial, meskipun temuan ini tetap mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan smartphone, semakin besar kecenderungan penurunan interaksi sosial siswa. Selain itu, hasil pengujian hipotesis penggunaan smartphone juga berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,338 dengan signifikansi 0,016 ($<0,05$), bahwa peningkatan intensitas penggunaan smartphone cenderung diikuti dengan penurunan motivasi belajar. Meskipun demikian, hasil analisis regresi juga menunjukkan bahwa besarnya kontribusi pengaruh penggunaan smartphone memberikan pengaruh sebesar 11,4% terhadap variasi motivasi belajar siswa, yang menunjukkan bahwa penggunaan smartphone bukan satu-satunya faktor yang menentukan motivasi belajar siswa.

Temuan kualitatif dari wawancara memperkuat hasil tersebut dengan menunjukkan adanya variasi respons siswa terhadap penggunaan smartphone dalam pembelajaran. Sebagian kecil siswa menunjukkan antusiasme tinggi dengan keterlibatan aktif, sementara mayoritas berada pada tingkat sedang dan masih mengalami distraksi. Di sisi lain, beberapa siswa menunjukkan antusiasme rendah yang ditandai dengan kurangnya fokus dan kepercayaan diri. Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan smartphone tidak seragam, melainkan dipengaruhi oleh karakteristik individu dan pola penggunaan masing-masing siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa. Hal ini ditandai dengan adanya kecenderungan siswa yang lebih sering

berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan melakukan komunikasi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut mengindikasikan terjadinya pergeseran pola interaksi sosial dari komunikasi tatap muka menuju interaksi berbasis teknologi digital. Temuan ini sejalan dengan Bhakti et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan intensitas komunikasi langsung serta meningkatkan kecenderungan perilaku individualis pada siswa. Meskipun demikian, interaksi sosial siswa masih berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* belum sepenuhnya menghilangkan interaksi sosial, tetapi mulai memengaruhi kualitas dan intensitas hubungan interpersonal.

Penggunaan *smartphone* juga terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa dengan intensitas penggunaan yang tinggi cenderung mengalami penurunan fokus dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. *Smartphone* dalam hal ini berpotensi menjadi faktor distraksi, terutama ketika digunakan untuk aktivitas non-akademik seperti permainan digital, media sosial, dan konsumsi konten hiburan. Kondisi ini sejalan dengan Wati et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, pengaruh tersebut tidak bersifat mutlak, karena dampaknya sangat bergantung pada tujuan serta pengendalian penggunaan perangkat oleh siswa. Secara simultan, penggunaan *smartphone* memengaruhi interaksi sosial dan motivasi belajar siswa secara bersamaan. Kedua variabel tersebut menunjukkan keterkaitan yang saling memengaruhi dalam proses perkembangan siswa. Penurunan interaksi sosial berpotensi mengurangi dukungan sosial antar siswa, yang pada akhirnya dapat berdampak pada motivasi belajar. Temuan ini juga didukung oleh Sobon et al. (2020) yang menjelaskan bahwa *smartphone* memiliki pengaruh ganda, yaitu dapat mendukung proses pembelajaran sekaligus menjadi sumber distraksi apabila tidak digunakan secara bijak.

Secara keseluruhan, pengaruh *smartphone* bersifat dualistik, yakni dapat memberikan manfaat maupun dampak negatif tergantung pada intensitas dan tujuan penggunaannya. *Smartphone* dapat berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran melalui akses informasi yang luas dan peningkatan kemandirian belajar. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi

mengganggu interaksi sosial serta menurunkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan penggunaan *smartphone* yang lebih terarah agar tetap memberikan manfaat bagi perkembangan sosial dan akademik siswa. Temuan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. Faktor lain seperti lingkungan keluarga, pola asuh, strategi pembelajaran guru, serta lingkungan sekolah turut berperan dalam membentuk kedua aspek tersebut. Dengan demikian, diperlukan kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mengarahkan penggunaan *smartphone* agar lebih bijak, proporsional, dan mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap interaksi sosial serta motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan intensitas penggunaan *smartphone* cenderung diikuti oleh penurunan pada kedua aspek tersebut. Fenomena ini mengindikasikan bahwa *smartphone* tidak hanya berperan sebagai media teknologi untuk komunikasi dan akses informasi, tetapi juga menjadi bagian dari lingkungan digital yang turut membentuk pola perilaku serta kebiasaan belajar siswa. Namun demikian, hubungan tersebut tidak dapat dipahami secara sederhana dan linier, karena interaksi sosial maupun motivasi belajar siswa tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar penggunaan *smartphone*. Interaksi sosial masih dapat berkembang secara optimal apabila siswa memperoleh kesempatan berinteraksi langsung dalam lingkungan sekolah maupun keluarga. Demikian pula, *smartphone* dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran apabila digunakan secara tepat sebagai sumber belajar dan sarana pendukung aktivitas akademik. Sebaliknya, penggunaan yang lebih didominasi oleh hiburan tanpa pengawasan yang memadai berpotensi mengurangi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar serta membatasi interaksi sosial secara langsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan sifat dualistik dari penggunaan *smartphone*, yaitu dapat memberikan manfaat sekaligus menimbulkan dampak kurang

menguntungkan tergantung pada pola pemanfaatannya. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan penggunaan smartphone secara bijak melalui sinergi antara guru, sekolah, dan orang tua, khususnya dalam penguatan literasi digital serta pembentukan kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih produktif. Berdasarkan temuan tersebut, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan kajian lanjutan yang berfokus pada strategi pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran yang lebih terarah, sehingga penggunaannya tetap mendukung perkembangan sosial dan akademik siswa secara seimbang.

REFERENSI

- Bhakti, P. Y. T., Dewi, S. M., & Prihamdani, D. (2024). Analisis penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.36805/3axnb924>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fajrin Farahdhiva Qotrunnada, Prawesti Vincentia Della, & Nabilah Tiara Zalza. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA ANALYSIS OF THE IMPACT OF GADGET USE AT STUDENT LEARNING MOTIVATION. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*.
- Haeri, A., & Afriansyah, E. (2024). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Metodologi*, 8(1), 12–20.
- Khaira, U., Erita, Y., & Ovartadara, M. (2023). *Application of Cultural Diversity Quartet Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Class 4 ES 02 Silaut*. <http://ijeds.ppj.unp.ac.id/index.php/IJEDS>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nurhayati, S., Wulandari, R., & Fitriani, L. (2023). Analisis dampak penggunaan handphone terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 67–75.
- Rahmawati, N., Sari, M., & Hidayah, U. (2023). Dampak penggunaan Smartphone terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 34–42.
- Rohmawati, N. A., Prayitno, H. J., Fathoni, A., Minsih, M., & Widyasari, C. (2023). The role of schools in controlling the utilization of Smartphones as learning resources for elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 289–298. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.54866>
- Sidabutar, Y. A., Sari, D. W., Tambunan, M., Purba, N., et al. (2023). Media pembelajaran berbasis Smartphone dalam upaya meningkatkan motivasi belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(2).
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. A. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, S., Kiswoyo, & Nuvitalia, D. (2024). Analisis pengaruh penggunaan Smartphone terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Wati, D. R., Cahyani, B. H., Khosiyono, B. H. C., & Nisa, A. F. (2023). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.