

TREN PENELITIAN PERAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TAHUN 2010 - 2024: ANALISI BIBLIOMETRIK

Research Trends on The Role of Gadgets on Students' Learning Motivation in 2010 - 2024: A Bibliometric Analysis

¹Nur Asmi, ²Abdul Saman, ³Ahmad Yasser

¹Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar,

²Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar,

³Psikologi, Universitas Negeri Makassar

250015301063@student.unm.ac.id¹, abdulsaman@unm.ac.id², ponpesshwsulsel@gmail.com³

Abstract: Studi ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur dan analisis bibliometrik fokus pada tiga pertanyaan penelitian spesifik: (RQ1) menganalisis tren publikasi dan sitasi, (RQ2) mengidentifikasi negara, jurnal, dan penulis yang paling berpengaruh, serta (RQ3) menyelidiki bidang penelitian populer dan topik yang sedang tren dalam penelitian Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa. Data terkait penelitian sebelumnya pada topik Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa diperoleh melalui basis data Scopus, dengan jumlah dokumen 102, diterbitkan dari tahun 2010 hingga tahun 2024. Dokumen yang dianalisis menggunakan perangkat lunak VOSviewer dan Bibiloshiny. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun 2024 terjadi lonjakan yang sangat besar, mencapai lebih dari 20 dokumen, jauh lebih tinggi dari tahun-tahun sebelumnya, educational and information technologies adalah dokumen yang mengalami lonjakan tinggi pada tahun 2021. Indonesia berada pada urutan keempat sebagai negara yang berpengaruh pada penelitian ini. Tema umum pada klaster merah adalah Mobile Learning in Education, sedangkan tema pada klaster hijau adalah Technology-Enhanced Learning, dan tema pada klaster biru adalah Mobile Learning Systems.

Kata Kunci : gadget; motivasi belajar; VOSviewer; Scopus; Bibliometrik

Abstract. *This study aims to conduct a literature review and bibliometric analysis focusing on three specific research questions: (RQ1) analyzing publication and citation trends, (RQ2) identifying the most influential countries, journals, and authors, and (RQ3) investigating popular research areas and trending topics in research on the influence of gadgets on student learning motivation. Data related to previous research on the topic of Gadgets' Influence on student learning motivation were obtained through the Scopus database, with a total of 102 documents published between 2010 and 2024. The documents were analyzed using VOSviewer and BiblioShiny software. The results showed that in 2024, there was a significant surge, reaching more than 20 documents, which was much higher than in previous years. This surge was particularly notable in educational and information technologies, which experienced a high surge in 2021. Indonesia ranked fourth as an influential country in this research. The general theme in the red cluster is Mobile Learning in Education, while the themes in the green and blue clusters are Technology-Enhanced Learning and Mobile Learning Systems, respectively.*

Keywords: *gadgets; learning motivation; VOSviewer; Scopus; Bibliometrics*

PENDAHULUAN

Memastikan bahwa individu dapat terlibat dengan baik dalam mempengaruhi pertumbuhannya, memerlukan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik. Di dalam era globalisasi saat ini, semua orang, dari anak-anak

hingga orang dewasa, akrab dengan teknologi canggih yang dapat menyampaikan informasi kepada orang lain di mana pun di dunia, salah satunya dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik atau telepon. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan khusus dan berbeda dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Gadget merupakan

kemajuan teknologi kontemporer yang ditujukan untuk semua kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah. Tentu saja, penggunaan yang tepat dapat membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. (Febrilita et al., 2023).

Beberapa penelitian tentang peran gadget terhadap motivasi belajar telah dilakukan. Pada penelitian Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kreativitas Guru Melalui Motivasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa menunjukkan bahwa Kreativitas Guru berpengaruh positif dan signifikan melalui Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 10 Bebesen (Iqbal et al., 2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah juga diteliti dan menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada kesehatan mental siswa, seperti kecemasan, stres, dan kecanduan gadget. Penggunaan gadget juga berdampak pada motivasi belajar siswa (Kepanjen, 2022). Demikian juga dengan penelitian tentang analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa menggunakan metode study literatur (Sari, 2025). Beberapa penelitian dengan menggunakan analisis bibliometrik yang relevan dengan penelitian ini juga banyak dilakukan. Pada penelitian Bibliometric Analysis of Technology Trends in Education : Analysis from 2018 to 2022 (Wicaksono et al., 2023). Global Trends on Mobile Learning in Higher Education : Bibliometric Analysis (Irwanto et al., 2023). Educational technology and assessment: a comprehensive bibliometric analysis 2010– 2024 (Access, 2025). Global Research on Emerging Mobile Learning for Senior High School Students: A Bibliometric Approach (Diati et al., 2025). A Bibliometric Analysis of Trending Mobile Teaching and Learning Research from the Social Sciences (Fan et al., 2023). Sepanjang penelusuran peneliti belum dilakukan kajian topik peran gadget terhadap motivasi belajar dengan menggunakan metode bibliometrik. Agar para peneliti di masa depan mengetahui pemetaan riset global tentang tema peran gadget terhadap motivasi belajar, maka peneliti

METODE

Penelitian ini mengambil data dan mengunduh metadata dari basis data Scopus, pada 29 Oktober 2025 Search Query yang digunakan adalah

("gadget" OR "smartphone" OR "mobile device") AND ("student motivation" OR "learning motivation" OR "academic

melakukan penelitian dengan pendekatan bibliometrik. Pendekatan bibliometrik ini merupakan metode kuantitatif yang cukup ampuh untuk memperoleh gambaran secara komprehensif penelitian terdahulu dengan satu tema tertentu (Donthu et al., 2021).

Dengan melakukan analisis bibliometrik terhadap tren penelitian peran Gadget terhadap motivasi belajar siswa, penelitian ini menawarkan kebaruan. Kebaruan terkait metode yang digunakan, dengan sumber database Scopus dengan dokumen penelitian tahun 2010-2024. Pemanfaatan aplikasi Vosviewer dikombinasikan dengan Biblioshiny, semakin memperkaya penelitian ini. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang topik pertumbuhan dan penerapan gadget terhadap motivasi belajar siswa.

Pertanyaan Penelitian ini adalah

1. Bagaimana Pertumbuhan penelitian Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa
2. Distribusi Regional secara spesifik mengidentifikasi negara-negara yang aktif terlibat dalam penelitian Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa pada tahun 2010 - 2024.
3. Jurnal mana yang menunjukkan jumlah tertinggi publikasi terkait topik penelitian Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa pada tahun 2010 - 2024.
4. Siapa penulis yang berpengaruh pada penelitian Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa pada tahun 2010 - 2024.
5. Apa fokus penelitian terkait analisis *Co-Occurrence* kata kunci.

Penelitian ini akan memberikan manfaat dalam mengisi kekosongan penelitian dengan topik Peran Gadget terhadap motivasi belajar siswa dengan pendekatan bibliometric analisis, menggunakan database Scopus, dengan data tahun 2010-2024, menggunakan dua aplikasi bibliometric yakni Vosviewer.

motivation") AND ("education" OR "learning outcomes")

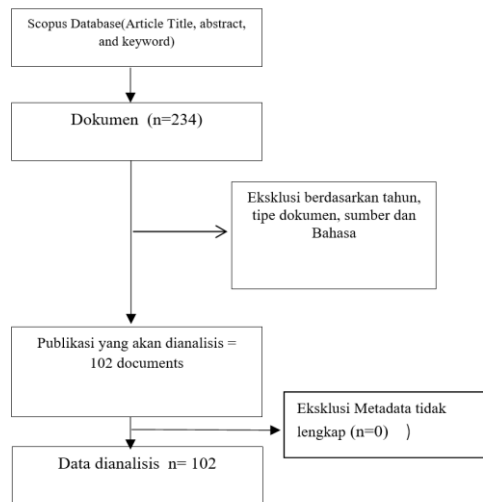
Inklusi data digunakan kriteria dokumen yang berbahasa Inggris untuk memberikan kemudahan dalam melakukan analisis kata kunci, artikel jurnal, . Bahasa Inggris dipilih untuk memberikan kemudahan dalam memahami secara global artikel terseleksi. Artikel jurnal sesuai dengan tujuan penelitian ini, yakni

memperoleh gambaran menyeluruh atas hasil penelitian yang berkualitas yang telah melalui proses review. 102 Dokumen memenuhi kriteria untuk dianalisis.

Analisis data penelitian berupa data bibliografi penelitian menggunakan aplikasi bibliometric Biblioshiny (Aria & Cuccurullo,

2017) dan VOSviewer (Van Eck & Watman, 2020). Kedua aplikasi ini banyak digunakan oleh peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian terkait performance analysis dan science mapping.

Gambar 1. Diagram Alir PRISMA



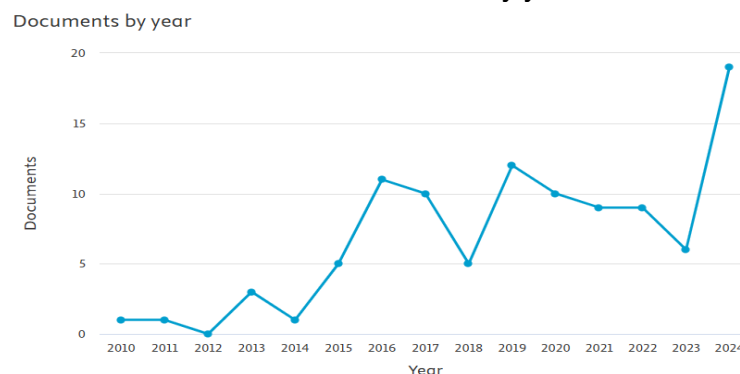
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tren Pertumbuhan Publikasi dan Sitasi

Jumlah dokumen yang diterbitkan meningkat dari tahun 2010 hingga 2024, seperti yang ditunjukkan pada grafik. Dari tahun 2010 hingga 2016, jumlah dokumen yang diterbitkan relatif rendah dan berubah-ubah. Ini mungkin menunjukkan bahwa aktivitas penerbitan dokumen tidak konsisten atau memang terbatas

selama periode awal ini. Namun, mulai tahun 2017 hingga 2023, terlihat peningkatan yang lebih konsisten pada jumlah dokumen yang diterbitkan, dengan angka yang terus berkembang. Namun, pada tahun 2024 terjadi lonjakan yang sangat besar, mencapai lebih dari 20 dokumen, jauh lebih tinggi dari tahun-tahun sebelumnya. Berbagai faktor mungkin berkontribusi pada lonjakan ini.

Gambar 2.1 Dokuments by year



Negara Paling Berpengaruh

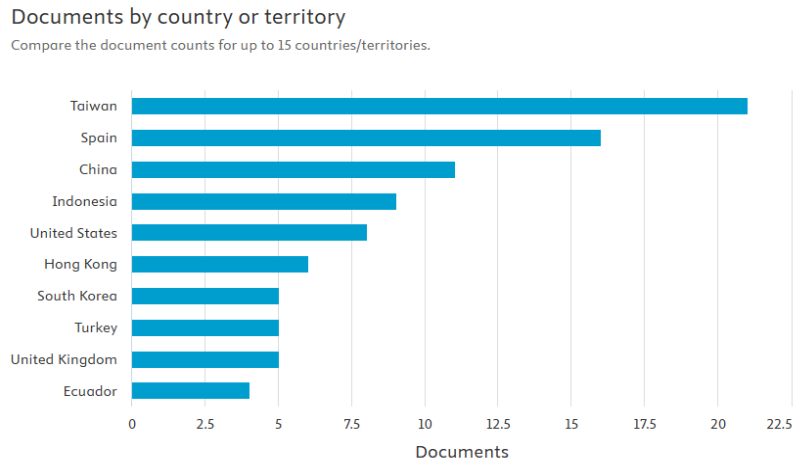
Taiwan dengan jumlah dokumen 22 lebih tinggi daripada Spanyol yang memiliki 17 dokumen, dan Tiongkok memiliki 15 dokumen. Indonesia berada di posisi selanjutnya dengan jumlah 10 dokumen. Amerika Serikat dan Hong

Kong mengikuti dengan sembilan dokumen masing-masing dan enam dokumen, yang menunjukkan bahwa aktivitas penerbitan dokumen lebih terbatas. Di bawah mereka, terdapat lima dokumen Korea Selatan, empat dokumen Turki, tiga dokumen Inggris, dan satu

dokumen Ekuador, yang merupakan jumlah dokumen terendah dalam daftar ini. Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa

Taiwan unggul dalam penerbitan dokumen dibandingkan negara lainnya. Negara-negara lain memberi kontribusi yang lebih sedikit.

Gambar 3.1 Dokuments by country or territory

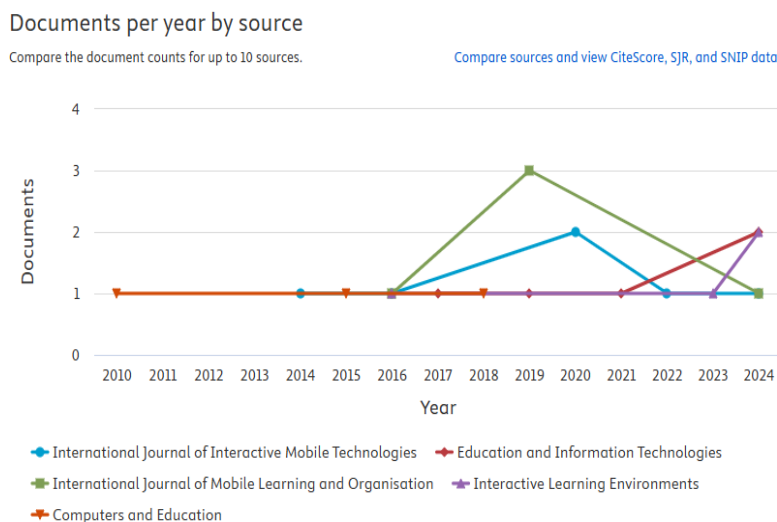


Jurnal dengan publikasi tertinggi

Jumlah dokumen yang diterbitkan dari empat sumber berbeda setiap tahun ditunjukkan pada grafik. International Journal of Interactive Mobile Technologies (biru) menunjukkan sedikit konsistensi, menerbitkan satu artikel pada tahun 2011 dan sedikit peningkatan pada tahun 2019, meskipun angka ini tetap rendah dari 2020 hingga 2024. International Journal of Mobile Learning and Organisation (oranye) hanya menerbitkan satu artikel pada tahun 2013, dan tidak menunjukkan tren yang signifikan selama tahun-tahun berikutnya. Sumber Komputer dan Pendidikan (hijau) mulai menerbitkan dokumen secara teratur pada tahun 2019 dan mencapai

puncak pada tahun 2020, tetapi kemudian mengalami penurunan pada tahun-tahun berikutnya. Sumber Pendidikan dan Teknologi Informasi (merah) menunjukkan sedikit peningkatan pada tahun 2019 dan 2020, sebelum akhirnya mengalami lonjakan yang lebih besar pada tahun 2023 dan 2024. Sedangkan Sumber Lingkungan Pembelajaran Interaktif (ungu) mencatatkan lonjakan besar. Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan variasi dalam jumlah artikel yang diterbitkan oleh setiap jurnal. Pada tahun 2024, beberapa jurnal mencatat peningkatan signifikan dalam jumlah artikel yang diterbitkan, yang menunjukkan minat baru atau tren dalam topik yang dibahas.

Gambar 4.1 Document per year by source

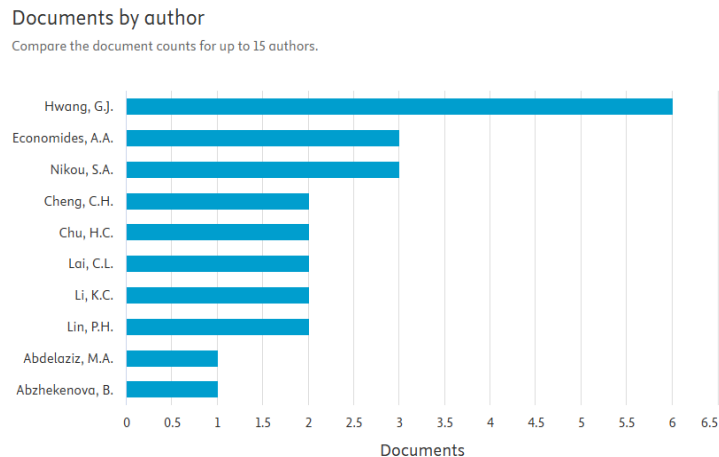


Penulis yang paling berpengaruh

Penulis dengan kontribusi terbanyak adalah Hwang, G.J., dengan enam dokumen, menunjukkan bahwa Hwang memiliki peran yang sangat dominan dalam publikasi di bidang ini. Penulis lain, seperti Economides, A.A. dan Nikou, S.A., masing-masing memiliki sekitar 3

dokumen, menunjukkan bahwa mereka juga aktif dan berkontribusi secara signifikan, meskipun tidak sebanyak Hwang. Di sisi lain, penulis seperti Abdelaziz, M.A. dan Abzhekenova, B. Hal ini memberikan gambaran tentang bagaimana karya ilmiah didistribusikan di kalangan penulis dengan jumlah yang sama yakni pada kisaran 2 dokumen.

Gambar 5.1 Documents by author

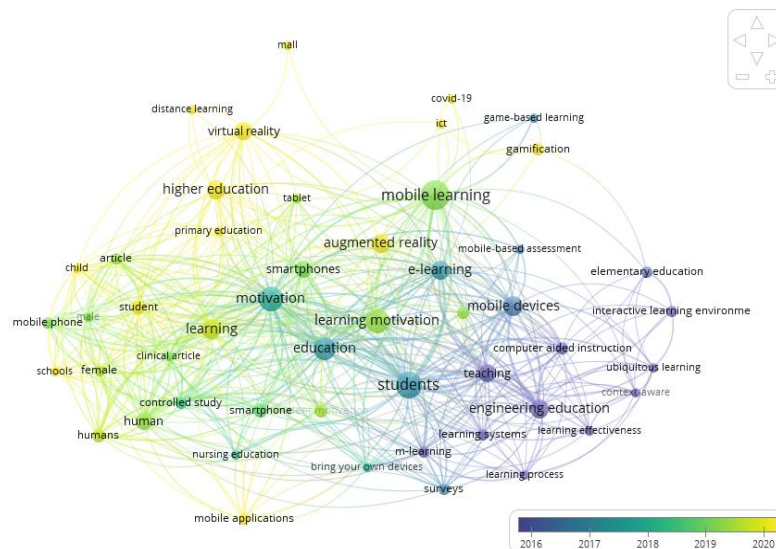


Fokus penelitian terkait kata kunci

Penelitian tentang pendidikan berbasis teknologi didominasi oleh topik-topik seperti pembelajaran mobile, siswa, motivasi pembelajaran, e-learning, dan pendidikan. Peta ini juga menunjukkan bagaimana fokus penelitian berkembang dari waktu ke waktu dengan menggunakan gradasi warna yang mewakili

tahun 2016–2020. Mobilitas, realitas augmented, dan motivasi belajar menjadi perhatian utama, terutama pada tahun 2020. Topik – topik seperti *virtual reality*, *distance learning*, *higher education*, *primary education*, *child*, *mobile application*, *humans*, *school*, dan *students* adalah topik – topik baru yang masih perlu dikembangkan dalam penelitian ini.

Gambar 6.1 Hasil Pemetaan Publikasi Berdasarkan Kata Kunci dengan VOSviewer



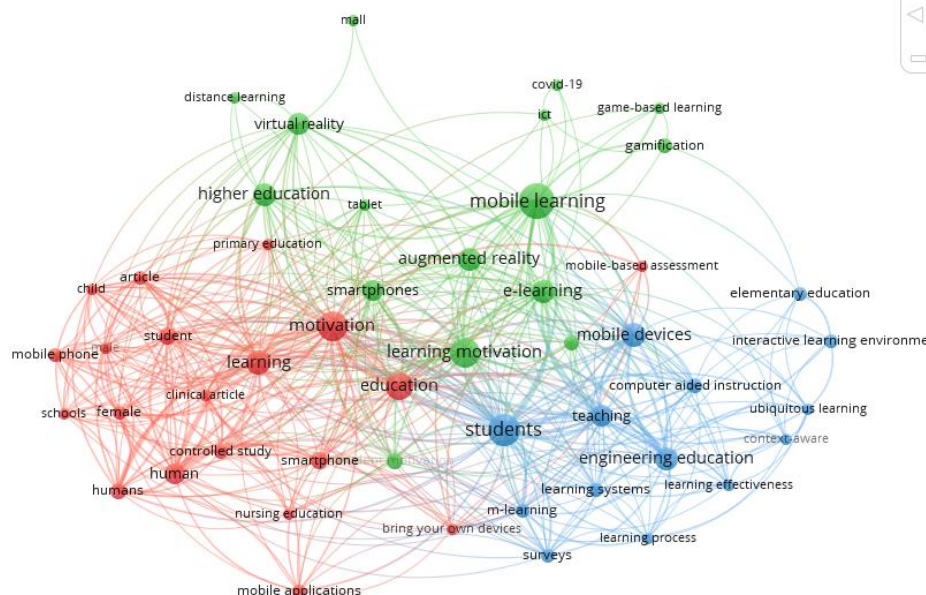
Hasil visualisasi peta jaringan kata kunci yang dihasilkan oleh VOSviewer menunjukkan

learning motivation adalah tema utama yang berada di tengah-tengah peta, kemudian

dikelilingi oleh berbagai kata kunci lain yang terhubung dengannya. Hal Ini memperlihatkan bahwa Hasil visualisasi peta jaringan kata kunci yang dihasilkan oleh VOSviewer menunjukkan bahwa learning motivation adalah tema utama yang berada di tengah-tengah peta, kemudian dikelilingi oleh berbagai kata kunci lain yang terhubung dengannya. Perbedaan warna menunjukkan kluster yang berbeda. Besar kecilnya bulatan menunjukkan sering tidaknya kemunculan kata kunci tersebut. Bulatan yang lebih besar menunjukkan kata kunci tersebut lebih sering digunakan. Jarak antar bulatan dihubungkan dengan garis lengkung. Kedekatan

jarak antar bulatan menunjukkan kemunculan topik itu muncul bersamaan. Artinya semakin dekat kedua atau beberapa kata kunci maka kata kunci tersebut lebih sering muncul bersamaan dalam sebuah artikel. Topik atau kata kunci yang terkait dengan tema-tema besar dapat terus dikembangkan dan juga mengembangkan riset yang belum banyak dibahas dalam penelitian yang sudah ada sebelumnya. Tema umum pada topik – topik klaster merah adalah *Mobile Learning in Education*, sedangkan tema pada topik -topik klaster hijau adalah *Technology-Enhanced Learning*, dan tema pada topik – topik klaster biru adalah *Mobile Learning Systems*.

Gambar 7.1 Hasil Pemetaan Publikasi Berdasarkan Kata Kunci dengan VOSviewer



SIMPULAN DAN SARAN

Pertumbuhan penelitian tentang peran gadget terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan pertumbuhan yang tidak selalu naik (tidak konsisten), namun tetap menunjukkan peringkat tertinggi dalam tahun 2024. Distribusi pertumbuhan publikasi berdasarkan negara menunjukkan bahwa Taiwan merupakan negara dengan kontribusi terbesar dalam penelitian topik Pengaruh Gadget terhadap Motivasi Belajar. Penulis yang paling berpengaruh dalam topik ini adalah Hwang, G.J. Hasil Pemetaan kata kunci 102 dokumen penelitian topik Peran Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa menunjukkan kemunculan 3 tema utama yakni *Mobile Learning in Education*, *Technology-Enhanced Learning*, dan *Mobile Learning Systems*. Sedangkan tema yang menunjukkan kebaruan dan memiliki peluang untuk penelitian di masa

depan yakni kata kunci *virtual reality, distance learning, higher education, primary education, child, mobil application, humans, school, dan students*.

Penelitian ini memiliki keterbatasan hanya menggunakan satu sumber database. Oleh karena itu penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan melakukan penelitian menggunakan beberapa sumber database.

DAFTAR RUJUKAN

- Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of Informetrics* , 11(4), 959-975.
- Access, O. (2025). *Educational technology and assessment : a comprehensive bibliometric analysis (2010 –*. 1–16.
- Diatl, L. S., Giatman, M., & Irfan, D. (2025). *Global Research on Emerging Mobile*

- Learning for Senior High School Students : A Bibliometric Approach*. 11(2), 19–29. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10517>
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285–296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- Fan, C. W., Lin, J., & Reynolds, B. L. (2023). *A Bibliometric Analysis of Trending Mobile Teaching and Learning Research from the Social Sciences*.
- Febrilita, N. F., Yuliza, I., & Merlina, S. (2023). *Analysis of The Impact of Gadgets on Student Motivation and Learning : Reviewed After Covid*. 2(3), 432–440.
- Gonzalez-Argote, J., & López Sánchez, A. A. (2023). *Analyzing the Trends and Impact of Health Policy Research: A Bibliometric Study*[Análisis de las tendencias y el impacto de la investigación sobre política sanitaria: Un estudio bibliométrico]. *Health Leadership and Quality of Life*, 2. <https://doi.org/10.56294/hl202328>
- Iqbal, M., Lubis, R. D., & Wahyuni, S. (2024). *The Influence of Gadget Use and Teacher Creativity Through Motivation on Students Learning Outcomes of Science*. 10(9), 6287–6297. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8594>
- Irwanto, I., Saputro, A. D., Widiyanti, W., & Laksana, S. D. (2023). *Global Trends on Mobile Learning in Higher Education : A*. 13(2). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.2.1816>
- Kepanjen, H. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di mi miftahul huda kepanjen*. 2(2016), 375–383.
- Sari, H. A. (2025). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur*. 2(2), 677–689.
- S.B., P., M.G., P., & Y.G., J. (2023). MAPPING OF OPEN DATA AND OPEN SCIENCE RESEARCH OUTPUT USING SCOPUS DATABASE. *Journal of Indian Library Association*.
- Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2020). *A principled methodology for comparing relatedness measures for clustering publications*. *Quantitative Science Studies*, 1(2), 691–713. https://doi.org/10.1162/qss_a_00012
- Wicaksono, D., Rahmawati, D., & Fanisyah, E. (2023). *Bibliometric Analysis of Technology Trends in Education : Analysis from 2018 to 2022*. 6(3), 435–445.