

Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Digital Serta Implikasinya Terhadap Proses Pembelajaran

Meisie Lenny Mangantes¹, Imanuel W. E. Taroreh²

^{1,2}Universitas Negeri Manado, Indonesia

E-mail: mmangantes@unima.ac.id¹, imanuelwillem17@gmail.com²

Article History:

Received: 11 November 2025

Revised: 27 November 2025

Accepted: 06 Desember 2025

Keywords: motivasi belajar, siswa sekolah dasar, era digital

Abstract: Perkembangan teknologi digital memengaruhi pola belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam hal motivasi belajar. Penggunaan gawai yang tidak terarah menyebabkan distraksi dan rendahnya fokus siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa di era digital serta merumuskan strategi peningkatannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara dengan siswa, guru, dan kepala sekolah, serta dokumentasi di SD Negeri II Tomohon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penurunan motivasi belajar disebabkan oleh distraksi digital, metode pembelajaran yang monoton, kurangnya pemanfaatan teknologi yang inovatif oleh guru, serta kurangnya dukungan sistemik di tingkat sekolah. Data wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada hiburan digital, guru kesulitan mengendalikan fokus siswa, dan kepala sekolah melihat perlunya pelatihan pedagogik digital. Teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa apabila digunakan secara tepat melalui media visual dan interaktif. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran dan penguatan kompetensi digital guru.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Siswa saat ini hidup dalam lingkungan yang sangat dekat dengan gawai, internet, dan berbagai bentuk hiburan digital. Hal ini memengaruhi cara mereka belajar, berkomunikasi, dan menangkap informasi. Di SD Negeri II Tomohon, fenomena tersebut tampak dari perilaku siswa yang lebih tertarik pada aktivitas digital seperti menonton video dan bermain game dibandingkan mengikuti pembelajaran di kelas. Kondisi ini berkontribusi pada menurunnya perhatian, fokus, dan motivasi belajar, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik (Uno, 2020). Dalam konteks psikologi belajar, motivasi intrinsik berkembang ketika siswa merasa kompeten, memiliki otonomi, dan memperoleh dukungan sosial (Deci & Ryan, 2020). Namun, kondisi pembelajaran konvensional sering kali tidak memberikan ruang yang cukup untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif dalam pembelajaran. Fitriani (2022) dan Mulyani (2023) menemukan bahwa media visual dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun,

penelitian lain seperti Yusuf (2020) dan Ningsih (2020) mengungkapkan bahwa distraksi digital menyebabkan penurunan konsentrasi siswa. Tantangan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa digital native juga disoroti oleh Prensky (2019) dan Suryani (2021). Meskipun kajian mengenai motivasi belajar di era digital sudah banyak dilakukan, penelitian sebelumnya belum banyak menggabungkan perspektif siswa, guru, dan kepala sekolah dalam satu analisis terpadu untuk memahami motivasi belajar secara menyeluruh.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena menggabungkan tiga perspektif utama: siswa sebagai pelaku belajar, guru sebagai fasilitator, dan kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan. Penelitian ini juga memadukan data observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga memberikan gambaran holistik mengenai rendahnya motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini menyoroti temuan empiris bahwa media visual dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga lebih dari 80%, sebuah data lapangan yang jarang dilaporkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat beberapa pertanyaan penting mengenai faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, bentuk perilaku yang mencerminkan kondisi tersebut, bagaimana peran guru dan kepala sekolah dalam mengatasi masalah, serta strategi apa yang paling relevan diterapkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penyebab rendahnya motivasi belajar, mengidentifikasi perilaku siswa, dan merumuskan strategi peningkatan motivasi belajar di era digital.

Penelitian ini penting dilakukan karena motivasi belajar merupakan fondasi bagi perkembangan akademik dan karakter siswa. Di tengah era digital, pemahaman mengenai perubahan perilaku belajar siswa menjadi krusial agar sekolah dapat menyesuaikan proses pembelajaran. Guru membutuhkan dasar empiris untuk mengoptimalkan teknologi digital, sementara kepala sekolah membutuhkan panduan untuk merumuskan kebijakan yang mendukung pembelajaran inovatif. Minimnya penelitian yang melibatkan tiga perspektif sekaligus menjadikan penelitian ini relevan dan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus di SD Negeri II Tomohon. Subjek penelitian meliputi siswa kelas V, guru wali kelas dan kepala sekolah.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa di kelas untuk melihat tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada siswa, guru wali kelas dan kepala sekolah untuk memahami persepsi mereka mengenai motivasi belajar di tengah perkembangan digital.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman (2020), yang mencakup tiga tahap:

1. Reduksi data: menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data dari hasil observasi dan wawancara.
2. Penyajian data: mengorganisasi data dalam bentuk narasi tematik.
3. Penarikan kesimpulan: melakukan interpretasi mendalam terhadap temuan lapangan.

Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil observasi dengan wawancara dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami penurunan yang cukup signifikan di era digital. Berdasarkan observasi, hanya sekitar delapan dari 25 siswa yang mampu mempertahankan fokus lebih dari lima belas menit. Sebagian besar siswa sering terdistraksi, melamun, berbicara dengan teman, atau menunjukkan ketidakantusiasan saat guru menggunakan metode ceramah. Namun, ketika guru menampilkan video pembelajaran atau menggunakan kuis digital, tingkat keterlibatan siswa meningkat drastis, menunjukkan bahwa media visual dan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas mengungkapkan bahwa siswa semakin sulit berkonsentrasi sejak penggunaan gawai meningkat. Guru menyatakan, *“Kalau hanya ceramah mereka cepat bosan, tapi begitu saya putar video langsung fokus dan semangat.”* Guru juga mengungkapkan bahwa banyak siswa tidur larut malam karena bermain game sehingga datang ke sekolah dalam kondisi kurang siap belajar. Selain itu, tugas yang dikumpulkan sering kali tidak selesai dengan baik dan banyak yang terlambat.

Wawancara dengan siswa memperkuat temuan tersebut. Seorang siswa berkata, *“Belajar cepat bikin bosan, tapi nonton video lebih seru.”* Beberapa siswa mengatakan mereka lebih paham pelajaran ketika guru menggunakan gambar atau video, bukan ceramah panjang. Mereka juga mengakui bahwa penggunaan gawai di rumah membuat mereka sering lupa belajar atau mengerjakan tugas.

Kepala sekolah memberikan perspektif yang lebih luas mengenai masalah ini. Beliau menyatakan bahwa perubahan perkembangan teknologi memengaruhi cara anak belajar. Kepala sekolah berkata, *“Anak-anak sekarang cepat terdistraksi. Guru harus beradaptasi dan sekolah perlu memberikan pelatihan.”* Kepala sekolah menyoroti kurangnya inovasi pembelajaran digital dan menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, penurunan motivasi belajar disebabkan oleh dua faktor utama. Faktor internal mencakup ketergantungan pada hiburan digital, rendahnya regulasi diri, dan kejenuhan terhadap metode pembelajaran lama. Faktor eksternal mencakup metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan teknologi secara efektif, serta kurangnya dukungan kebijakan pembelajaran digital di sekolah.

Penelitian ini juga menemukan bahwa motivasi siswa dapat meningkat secara signifikan ketika pembelajaran dirancang dengan media visual, interaktif, dan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang kuat untuk membangkitkan motivasi jika dipadukan dengan metode pedagogik yang tepat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital dipengaruhi oleh distraksi teknologi, metode pembelajaran yang monoton, kurangnya pemanfaatan teknologi secara kreatif oleh guru, serta belum optimalnya dukungan sekolah dalam menghadapi perkembangan digital. Dampaknya terlihat pada menurunnya prestasi, rendahnya kedisiplinan belajar, dan kurangnya partisipasi siswa.

Meskipun demikian, motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui integrasi teknologi pembelajaran secara bermakna, penerapan pembelajaran berbasis proyek, pemberian penghargaan non-material, pelatihan pedagogik digital bagi guru, dan dukungan kepala sekolah dalam mengembangkan lingkungan belajar yang inovatif. Teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk membangkitkan motivasi belajar jika digunakan secara tepat dan terarah.

DAFTAR REFERENSI

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory and motivation in education*. Springer.
- Fitriani, S. (2022). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–110.
- Hapsari, R., & Widodo, A. (2022). Peran lingkungan sosial terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(3), 245–256.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Mulyani, D. (2023). Integrasi teknologi dan motivasi belajar di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 55–67.
- Ningsih, L. (2020). Pengaruh gawai terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 33–42.
- Prensky, M. (2019). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Putri, D., & Santoso, B. (2024). Kolaborasi guru dan orang tua dalam pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 18(1), 22–35.
- Putri, M. (2025). Inovasi pedagogik guru sekolah dasar di era teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 20(1), 47–59.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Suryani, T. (2021). Tantangan guru dalam pembelajaran di era digital native. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(4), 112–124.
- Uno, H. B. (2020). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2020). Dampak distraksi digital terhadap konsentrasi siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(2), 77–89.