J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.5, No.1, Desember 2025

Tantangan Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital di SD Gmim Papakelan

Juliana Margareta Sumilat[1], Inriani Toding[2]
[1,2]Universitas Negeri Manado, Indonesia
E-mail: julianasumilat@Unima.ac.id[1], inrianitodingg@gmail.com[2]

Article History:
Received: 11 November 2025
Revised: 27 November 2025
Accepted: 06 Desember 2025

Keywords: *tantangan guru, motivasi belajar, era digital*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam tantangan yang dihadapi guru di SD GMIM Papakelan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital. Latar belakang penelitian ini adalah menurunnya motivasi belajar siswa yang lebih tertarik pada hiburan digital seperti gadget, media sosial (TikTok), dan permainan daring. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap guru kelas IV, V, dan VI kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa tantangan utama guru adalah mengatasi distraksi digital yang membuat siswa cepat bosan dan sulit fokus, oleh kesenjangan fasilitas dan kurangnya pendampingan orang tua, penelitian ini menegaskan bahwa guru, dalam perspektif progresivisme, harus berinovasi sebagai fasilitator yang menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered) dan menanamkan nilai disiplin, dengan salah satu solusi yang direkomendasikan adalah project-based learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Era digital menghadirkan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi, sumber belajar, serta media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar siswa (Ningsih and Rahman 2025). Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi juga menimbulkan tantangan baru bagi guru dalam menjaga dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang lebih tertarik pada hiburan digital seperti media sosial dan permainan daring dibandingkan dengan aktivitas belajar yang menuntut konsentrasi dan ketekunan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah mengalihkan perhatian siswa dari distraksi digital menuju kegiatan belajar yang Pada era modern, teknologi terus berkembang dengan cepat (Ramadhani et al. 2025). Akses internet yang luas sering kali membuat siswa lebih fokus pada konten hiburan dari pada materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi tanpa bimbingan yang tepat dapat menurunkan disiplin dan motivasi belajar pada peserta didik dan menyebabkan ketergantungan terhadap perangkat digital (Wulandari & Hidayat, 2022;) Guru perlu memiliki strategi pembelajaran yang adaptif dengan memanfaatkan

teknologi digital secara positif, seperti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), pendidikan yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Motivasi belajar adalah faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Motivasi juga diartikan yakni sebagai dorongan psikologis yang mendorong seseorang untuk bertindak, berusaha, dan bertahan untuk mencapai ataupun meraih tujuan tertentu yang ingin dicapainya (Anggraini, Jayan, and Safitri 2025) Motivasi belajar intrinsik merupakan salah satu pilar fundamental dalam membentuk keberhasilan pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan modern di era digital. Berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang mengandalkan faktor luar seperti imbalan atau hukuman, motivasi intrinsik lahir dari dorongan dalam diri siswa untuk belajar karena kesenangan, rasa ingin tahu, atau keinginan untuk berkembang secara pribadi (Utami et al. 2024). Dalam ruang lingkup pendidikan saat ini yang semakin berorientasi pada teknologi dan informasi, kemampuan siswa untuk memotivasi diri secara internal menjadi sangat krusial, terutama dalam menghadapi tantangan kognitif dan sosial yang kompleks.

Di era digital yang terus berkembang ini, semakin banyak peserta didik yang perlahan tapi pasti bergerak menuju digital online course di hampir setiap bidang. Selain pembelajaran digital melibatkan media teknologi yang sangat maju, pembelajaran digital juga mampu memberikan peserta didik banyak fleksibilitas, memungkinkan mereka untuk belajar kapan saja, dari mana saja dengan kecepatan mereka sendiri tanpa khawatir tentang jadwal atau scheduling. Guru harus dapat membuat media visual berupa diagram atau infogram, atau media audio-visual seperti video pembelajaran dan penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran sebagai media(Sitompul, Kristen, and Kunci 2022). Para peserta didik juga memiliki kebebasan untuk memilih apa yang mereka pelajari dan apa yang tidak ingin mereka pelajari sesuai dengan kebutuhan pencapaian kompetensi yang ingin mereka capai atau pun kuasai.(Sitompul, Kristen, and Kunci 2022)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan Di SD GMIM Papakelan terdapat masalah, dimana guru menghadapi tantangan signifikan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital, terutama karena pengaruh gadget, media sosial, dan minat siswa yang cepat berpindah dari kegiatan belajar ke hiburan digital. Tantangan ini memaksa guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan digital siswa, agar motivasi belajar tetap terjaga. Keberhasilan guru dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya bergantung pada metode pengajaran, tetapi juga pada kemampuan mereka memahami karakteristik digital siswa dan memanfaatkan teknologi secara positif dalam proses belajar.

Tujuan penelitian ini adalah, untuk menganalisis tantangan yang dihadapi guru SD GMIM Papakelan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget, media sosial, dan minat siswa yang cepat berpindah dari kegiatan belajar ke hiburan digital terhadap motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian ini ingin mendeskripsikan strategi yang diterapkan guru agar proses pembelajaran tetap kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan digital siswa. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh (Sari et al., 2021) yang berjudul Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa dari penelitian ini ditemukan bahwa Peran seorang guru sangatlah signifikan dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang berbeda dari penelitian Sari et al. (2021). Jika penelitian sebelumnya menekankan peran guru secara umum

dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penelitian ini menyoroti tantangan yang dihadapi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital, termasuk pengaruh gadget, media sosial, dan distraksi digital lainnya. Penelitian ini juga mengeksplorasi strategi kreatif guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik digital siswa, sehingga dapat memberikan panduan praktis bagi guru dalam menjaga motivasi belajar siswa di tengah era digital.

Dari sudut pandang filsafat ontologi tantangan guru sebagai realitas eksistensial atau keadaan yang benar-benar terjadi yang muncul akibat perubahan zaman digital guru di SD GMIM Papakelan tidak hanya berhadapan dengan kesulitan teknis belajar, tetapi dengan pergeseran hakikat belajar itu sendiri, dari aktivitas berpusat pada pada interaksi manusia menjadi pengalaman digital yang mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar ke hal yang lain terutama yang bersifat lebih menarik seperti media digital. Realitas ini mengambarkan hakikat motivasi belajar siswa telah berubah siswa kini termotivasi bukan oleh keinginana memahami ilmu, tetapi oleh kepuasan instan dari media digital. Dari sudut pandang filsafat ontologi, penelitian ini membahas tentang hakikat atau kenyataan yang sebenarnya dari tantangan yang dihadapi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital.

Tantangan ini muncul karena perubahan besar dalam cara siswa belajar dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Teknologi digital, seperti smartphone, media sosial, dan game online, telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, banyak siswa lebih tertarik pada media sosial, seperti youtube dan tiktok dari pada kegiatan belajar di kelas. Guru dihadapkan pada kenyataan bahwa minat belajar siswa menurun dan perhatian mereka mudah teralihkan Secara ontologis, hal ini menggambarkan bahwa hakikat pendidikan telah berubah. Belajar tidak lagi hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga dalam dunia maya. Guru kini harus berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa menemukan makna belajar di tengah arus teknologi. Era digital adalah masa dimana teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti internet, media sosial, dan aplikasi digital menjadi bagian penting pendidikan, dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi awal di SD GMIM Papakelan, terdapat indikasi menurunya motivasi belajar dikalangan siswa. Mereka lebih tertarik bermain game, menonton video, atau bersosialisasi dibadingkan mengikuti pelajaran didalam kelas hal ini yang menjadi tantangan guru. (Ibtidaiyah and Era 2025). Penurunan motivasi belajar sering disebabkan oleh kurangnya adaptasi guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan karateristik digital selain itu, Arderson dan Rivera (2024) menekankan bahwa guru perlu berfungsi sebagai fasilitator digital yang dapat menyeimbangkan pengunaan teknologi dan interaksi personal untuk menjaga motivasi peserta ddik. Oleh karna itu, masalah terkait menurunya semangat belajar peserta didik di SD GMIM Papakelan pada zaman digital harus diteliti secara menyeluruh. Menurut kemendikbudristek (2023), pendidikan di abad ke-21 mengharuskan adanya keseimbangan antara keterampilan digital dan motivasi belajar sebagai fondasi untuk membentuk profil pelajar pancasila. Oleh karna itu, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam tantangan yang dihadapi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk hambatan yang muncul akibat perkembangan teknologi, yang menyebabkan penurunan motivasi belajar, serta mengetahui strategi yang diterapkan guru dalam menghadapi situasi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menggambarkan peran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif berarti meneliti secara mendalam sebuah kasus tertentu untuk memahami fenomena yang telah diteliti secara menyeluruh untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap konteks dan pengalaman yang terjadi lokasi penelitian ini berada di SD GMIM Papakelan untuk memahami secara mendalam fenomena tantangan guru dalam menubuhkan motivasi belajar siswa di era digital. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, terhadap guru kelas IV, V dan VI, kemudian dianalisis meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, (Wulandari & Nurhaliza, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari guru kelas IV, V dan VI di SD GMIM Papakelan. Data yang diperoleh adalah tantangan utama guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa karna pengaruh gadget dan media sosial. Guru mengakui bahwa perhatian siswa cepat berpindah dan sulit untuk mempertahankan fokus dalam waku lama. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Hamruni (2021) menekankan bahwa perilaku manusia dibentuk oleh hubungan antara stimulus dan respon, serta diperkuat melalui penguatan atau dorongan. Dalam konteks ini, gadget dan media sosial menjadi stimulus eksternal yang memberikan penguatan positif instan seperti kesenangan, rasa puas, dan hiburan cepat, perkembangan gadget yang begitu cepat dan tidak terkendali sehingga banyaknya siswa cenderung mengulangi perilaku yang menghasilkan perasaan menyenangkan itu, sehingga belajar yang menuntut konsentrasi dan proses panjang menjadi kurang menarik (Roziki et al. 2025)**.**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD GMIM Papakelan terkait tantangan terbesar dalam menumbuhkan motivasi belajar di era digital adalah menjaga fokus siswa. Banyak siswa sekarang lebih tertarik bermain game, menonton YouTube, atau scroll TikTok dari pada belajar. Kadang baru beberapa menit guru menjelaskan, mereka sudah terlihat bosan dan kehilangan minat dalam belajar.

> *"Kalau di pelajaran IPAS, mereka sebenarnya suka dan semanggat karena banyak eksperimen. Tapi kalau sudah masuk materi yang harus dijelaskan panjang, mereka cepat bosan. Siswa sekarang maunya sesuatu yang cepat dan ada gambarnya jadi, sebagai seorang guru harus kreatif merancang media pembelajaran agar menarik dan dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar siswa kembali*." *(guru kelas IV)*

Berdasarkan hasil observasi, pada saat mata pelajaran ipas, guru menggunakan media gambar cetak untuk menjelaskan materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dan hewan. Guru membawa beberapa lembar gambar tumbuhan yang sudah diprint, lengkap dengan bagian-bagiannya seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah. Gambar tersebut kemudian ditunjukkan kepada siswa sambil guru mengajukan pertanyaan, *"Bagian ini fungsinya apa?"* Penggunaan media gambar cetak ini terbukti membuat siswa lebih aktif merespon dan tidak cepat bosan selama pembelajaran. Hal ini selarah dengan (Budi et al. 2024) media gambar dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadikan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Media gambar saat proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu keaktifan siswa didalam belajar dapat dilihat dari seberapa sering siswa untuk merespon pembelajaran yang telah disampaikan. Pengguanaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Peryataan diatas didukung oleh dokumentasi berupa modul pembelajaran yang menunjukkan bahwa guru menyediakan gambar berbagai hewan dan organ-organnya sebagai

bahan diskusi. kemudian siswa menuliskan fungsi masing-masing bagian. Berdasarkan pengamatan, penggunaan media visual ini membuat suasana kelas lebih hidup dan siswa tampak lebih antusias karena merasa seperti sedang mengamati objek nyata, bukan hanya membaca dari buku.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menyampaikan bahwa tantangan terbesar adalah siswa sekarang lebih cepat bosan karena mereka terbiasa dengan hal-hal yang serba cepat dan visual dari dunia digital.

> "*siswa kelas V sekarang kebanyakan lebih suka main game atau nonton TikTok. Jadi kalau disuruh belajar, mereka cepat bosan, jadi susah untuk fokus lama-lama, Supaya mereka tetap semanggat, saya berusaha membuat metode pembelajaran yang menarik agar mereka termotivasi dalam belajar" (guru kelas V)*

Pada saat observasi, guru membawa beberapa model bangun ruang 3dimensi yang terbuat dari karton tebal, seperti kubus, balok, prisma, dan limas. Sehingga siswa dapat melihat dengan jelas bagaimana bentuk bangun ruang. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memegang, memutar, dan membandingkan setiap model sehingga mereka dapat memahami bentuk, jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut secara langsung. Penggunaan media konkret ini membuat pembelajaran lebih menarik, terutama bagi siswa yang biasanya cepat bosan, karena mereka terlibat secara aktif dan visual, Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian (Rahmadilla n.d.) yang menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini juga didukung oleh Dokumentasi berupa modul dan bahan ajar matematika kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan model bangun ruang 3D telah direncanakan oleh guru. Pada bagian tujuan dan langkah pembelajaran tercantum instruksi agar siswa mengamati dan mengidentifikasi sifat bangun ruang menggunakan model konkret. Hal ini sesuai dengan praktik di kelas, di mana guru benar-benar menggunakan model karton untuk membantu siswa memahami bentuk dan jaring-jaring bangun ruang.

Berdasarkan wawancara, guru VI menyampaikan bahwa tantangan terbesar dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital adalah menjaga fokus mereka di tengah kuatnya pengaruh gadget dan media sosial. Banyak siswa lebih tertarik bermain game atau menonton TikTok sehingga cepat bosan dan kurang konsentrasi saat belajar. Hal ini sejalan dengan (Ibtidaiyah and Era 2025)guru yang menegaskan bahwa guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan seimbang antara teknologi dan nilai-nilai kedisiplinan agar motivasi belajar siswa tetap terjaga.

> "*tantangan terbesar saat ini adalah menjaga fokus siswa karena banyak yang lebih tertarik bermain game atau membuka TikTok sehingga cepat bosan saat belajar. Perbedaan fasilitas digital juga menjadi kendala, sehingga guru harus mencari cara mengajar yang menarik tanpa menambah ketergantungan pada gadget. Guru berusaha menanamkan disiplin dan tanggung jawab, karena tanpa motivasi dari dalam diri, pembelajaran secanggih apa pun tidak akan efektif."*

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, terutama ketika kegiatan belajar berlangsung terlalu lama tanpa variasi aktivitas. Dalam 10-20 menit pertama, siswa masih terlihat antusias, namun setelah itu beberapa siswa mulai gelisah, berbicara dengan teman sebangkunya, dan tampak kehilangan minat. Guru kemudian memanfaatkan kegiatan yang terdapat pada modul ajar, penggunaan media konkret, serta aktivitas bergerak untuk mengembalikan perhatian siswa. Pendekatan ini terbukti efektif karena ketika kegiatan belajar dibuat lebih interaktif dan melibatkan

siswa secara langsung, mereka tampak lebih aktif, responsif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selama observasi juga terlihat bahwa guru sengaja tidak menggunakan gadget sebagai media pembelajaran untuk menghindari ketergantungan, sehingga pembelajaran lebih berfokus pada kerja kolaboratif, penggunaan alat peraga sederhana, dan aktivitas berbasis pengalaman langsung. Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa variasi metode dan aktivitas dalam modul ajar berperan penting dalam membantu siswa mempertahankan fokus dan meningkatkan keaktifan selama belajar. Menurut(Agrifina et al. 2024), motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu faktoryang membangkitkan keinginan atau gairah dalam proses belajar, yang berperan sebagai pemicu semangat untuk terus belajar.

Aliran filsafat progresivisme memaknai kasus tersebut menggambarkan bahwa pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Progresivisme berpandangan bahwa belajar tidak cukup hanya dengan mendengar atau menghafal, tetapi harus melalui pengalaman nyata, pemecahan masalah, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Dewey 2020). Berdasarkan uraian dari wawancara diatas dengan guru kelas IV, V, dan VI di SD GMIM Papakelan, dapat dilihat bahwa tantangan guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital sangat relevan dengan pandangan progresivisme. Guru menyadari bahwa siswa sekarang hidup di tengah arus teknologi yang cepat, sehingga proses pembelajaran juga harus bersifat dinamis, kreatif, dan kontekstual. Guru tidak bisa lagi mengandalkan metode konvensional, tetapi perlu berinovasi dengan menggabungkan teknologi digital dan pendekatan humanis agar pembelajaran tetap menarik dan bermakna. Dalam perspektif progresivisme, pendidikan harus berpusat pada siswa (student-centered). Artinya, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang relevan dengan dunia mereka seperti proyek, eksperimen, dan pembelajaran berbasis masalah. Hal ini sejalan dengan pandangan Hunsa et al. (2023) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan asesmen autentik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan adaptif siswa di era digital. Selain itu, progresivisme menekankan bahwa pembelajaran harus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab moral. Pernyataan guru kelas VI yang menekankan pentingnya menanamkan nilai disiplin dan tanggung jawab menunjukkan bahwa guru tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bijak. Dengan demikian, berdasarkan pandangan progresivisme, tantangan guru di era digital bukan hanya menjaga motivasi belajar siswa, tetapi juga mengarahkan siswa agar belajar melalui pengalaman yang bermakna, relevan, dan berorientasi pada kehidupan nyata. Guru harus mampu menjadi pembimbing yang kreatif, reflektif, dan adaptif terhadap perubahan agar pembelajaran tetap berpusat pada siswa dan selaras dengan perkembangan zaman.

Solusi untuk menghadapi tantangan menurunya motivasi belajar siswa di era digital atas adalah. Sebagai seorang guru kita perlu merancang sebuah pembelajaran yang menarik, misalnya mengunakan metode seperti projek based learning karna pada metode pembelajaran ini memfokuskan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pengetahuan peserta didik melalui proyek-proyek yang nyata dan relavan dengan kehidupan sehari-hari. Pada pendekatan Project-Based Learning pengajar berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. (Sosial, Sosial, and Volume 2023) efektif di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa tantangan utama guru di SD GMIM Papakelan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di era digital adalah kuatnya distraksi dari gadget, game online, serta media sosial seperti TikTok dan YouTube. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan,

sulit fokus, dan kurang memiliki motivasi belajar. Faktor seperti keterbatasan fasilitas digital dan minimnya pendampingan orang tua turut memperburuk kondisi ini. Dilihat dari perspektif progresivisme, guru perlu menjadi fasilitator yang menghadirkan pembelajaran berpusat pada siswa melalui aktivitas yang menarik, variatif, dan relevan, seperti penggunaan media visual, benda konkret, dan kegiatan interaktif. Sebagai solusi, pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) menjadi metode yang efektif karena mendorong siswa belajar melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah nyata. Dengan strategi yang kreatif dan adaptif, guru dapat membantu mengembalikan motivasi belajar siswa di tengah tantangan era digital.

DAFTAR REFERENSI

Agrifina, V., Febbrilian, V., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 12*(2), 414–431. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431

Cut Sahara Ramadhani, Firhandira Wahono, Whiba Aynun Perianti, & Tiok Wijanarko. (2025). Konsentrasi Belajar Anak SD di Tengah Maraknya Teknologi: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 8. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1595

Damayanti Nababan, Alisia Klara Marpaung, & Angeli Koresy. (2023). Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 706–719.

Gusmana, I. (2025). Tantangan Dan Solusi Dalam Peningkatan Kualitas Guru Madrasah Ibtidaiyah Di Era Digital. *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal*, *2*(2), 1-12.

Halimatus Rahmadilla, H., & Fitri Kholidya, C. (2025). Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa K elas II SDN Punggul I. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *14*(11).

Juwita Rajagukguk, Taripar Aripin Samosir, Grecetinovitria M. Butar-Butar, Senida Harefa, & Nurelni Limbong. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keaktifan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sipoholon Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, *1*(4), 125–139. https://doi.org/10.55606/jutipa.v1i4.199

Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep "Merdeka Belajar" Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *3*(1), 141–147. https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248

Putri Anggraini, F., Aulan, Akmal Jayan, A., Safitri, S., & Syarifuddin. (2025). Transformasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Inovatif dan Tantangan Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran: Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, *6*(1), 1–21. https://doi.org/10.0608/jpp.v6i1.15

Rini Widya Ningsih, & Abd Rahman. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Berbasis Information and Communication Technologi (ICT). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(3 Agustus), 3831-3840. https://doi.org/10.58230/27454312.2882

Roziki, A., Firyal, Z. S., Fitria, M., Irawan, A. A., rohmatul Husna, A., Afianti, N., ... & Mufidah, W. (2025). Penerapan Psikoedukasi Bahaya Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar dengan Memberikan Reinforcement Positif. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 486-493. https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2044

Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan*

Tambusai, *6*(3), 13953-13960.

Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2071–2082. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557

Widiatmaka, P. (2022). Strategi guru dalam membangun karakter nasionalisme pada generasi milenial di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *13*(2), 223–233. https://doi.org/10.21831/jpka.v13i2.53065

Wulandari, F., & Handayani, T. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SD. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 9(1), 34–45.