

Memahami Dampak Teknologi dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Jelvioni Putri Haadii¹, Inggrisa Kharisma², Nur Azmi Alwi³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

*Corresponding email: jelvioniputri@gmail.com

Abstrak - Teknologi merupakan alat canggih yang memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas. Pada pendidikan teknologi ini mampu mengembangkan keterampilan dan memudahkan siswa untuk mengakses materi. Keterlibatan dari teknologi sendiri sudah tidak dapat dihindarkan dari dunia pendidikan saat sekarang ini. Kemudahan yang diberikan teknologi membawa dampak baru salah satunya terkait dengan motivasi siswa. Motivasi adalah sebuah dorongan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Motivasi ini berfungsi untuk mendorong siswa agar bersemangat dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan berfokus pada memahami dampak teknologi terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan metode penelitian literature review yang memanfaatkan database Google Scholar untuk mencari kajian referensi. Sebuah kajian akan membantu dalam memahami dampak yang di timbulkan dari motivasi belajar siswa. Hasil yang didapatkan yaitu terdapat dua dampak dari penggunaan teknologi terhadap motivasi siswa Sekolah Dasar diantaranya dampak positif, teknologi dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi siswa sekolah dasar dengan berbagai media seperti video pembelajaran dan aplikasi kreatif lainnya. Dampak negatif yaitu teknologi membuat siswa menjadi ketergantungan.

Kata kunci: Teknologi, Motivasi siswa, Sekolah Dasar

Abstract - Technology is a sophisticated tool that makes it easier for humans to carry out activities. In education, this technology is able to develop skills and make it easier for students to access material. The involvement of technology itself cannot be avoided from the world of education today. The convenience provided by technology has a new impact, one of which is related to student motivation. Motivation is a drive to achieve something desired. This motivation serves to encourage students to be excited and not get bored in the learning process. This research will focus on understanding the impact of technology on elementary school students' learning motivation by using a literature review research method that utilizes the Google Scholar database to find reference studies. A review will help in understanding the impact of student learning motivation. The results obtained are that there are two impacts of the use of technology on the motivation of elementary school students including positive impacts, technology can be used to arouse the motivation of elementary school students with various media such as learning videos and other creative applications.

Keywords: Technology, Student motivation, Primary school

Pendahuluan

Teknologi adalah perangkat dan alat material mesin yang mampu menjadi penolong bagi manusia untuk menyelesaikan masalahnya (Aisy et al., 2024). Teknologi berkembang begitu cepat dan membawa pengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang sangat penting untuk dilaksanakan oleh semua orang, ini bertujuan untuk memajukan kemampuan yang ada di dalam diri seseorang, sehingga mampu meningkatkan keterampilan yang dimiliki. Pendidikan dilaksanakan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi lebih baik dan sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam dasar negara Indonesia (Titisan Sukma Larasati & Tri Widiarto, 2024).

Dengan perkembangan zaman sektor pendidikan tidak bisa menolak bahwa teknologi mampu membawa kualitas dan kemudahan dalam proses pembelajaran (Alwi & Sasmito, 2025). Namun, di Indonesia masih ada beberapa sekolah dasar yang belum sepenuhnya memaksimalkan potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran. Sebagian besar masih mengandalkan metode tradisional, seperti pengajaran ceramah dan penggunaan buku teks sebagai media utama. Hal tersebut mengakibatkan suasana belajar yang cenderung monoton, sehingga motivasi siswa untuk belajar sering kali berkurang (Falny et al., 2025). Kondisi ini menjadi hal yang sangat krusial bagi para pendidik, dikarenakan pendidik bukan hanya berfokus pada penyampaian materi tetapi juga perlu memerhatikan motivasi dan keterlibatan siswanya dalam belajar (Dhea Santika et al., 2024).

Motivasi merupakan kekuatan utama yang mendorong individu untuk melakukan tindakan. Kekuatan ini berada dalam diri individu yang mengarahkan mereka untuk melaksanakan sesuatu yang selaras dengan dorongan yang ada. Oleh sebab itu, tindakan seseorang yang dipicu oleh motivasi tertentu mencerminkan rasa semangat yang membara (Uno, 2023). Motivasi juga dipahami sebagai usaha yang mengakibatkan individu atau komunitas untuk bergerak dan berbuat sesuatu demi menggapai tujuan yang diinginkan atau untuk meraih kepuasan dari tindakan (Harefa et al., 2024).

Motivasi sendiri memegang peranan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran. Motivasi belajar menjadi penentu keberhasilan akademik siswa, merangsang rasa ingin tahu, mendorong keinginan anak untuk belajar (Suyu et al., 2024). Motivasi dan pembelajaran merupakan dua aspek yang berkaitan erat. Ketika kegiatan belajar didasari oleh motivasi belajar yang tinggi, hasil dari pembelajaran akan cenderung lebih maksimal. Sebagaimana di pahami belajar adalah suatu proses di mana seseorang meningkatkan berbagai keterampilan, kemampuan, serta sikap yang memiliki

manfaat dalam kehidupannya. Sedangkan, Motivasi yang tepat mampu menjadi motor penggerak untuk mencapai tujuan belajar dengan lebih efektif dan bermakna (Yogi Fernando et al., 2024).

Teknologi berpotensi untuk mengubah pengalaman belajar, meningkatkan keaktifan, daya tarik, dan penyesuaian dengan tuntutan pribadi. Dengan menggunakan perangkat dan platform yang canggih, siswa dapat berinteraksi dengan ide-ide rumit secara visual dan intuitif, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman serta daya ingat mereka. Namun, perpaduan antara teknologi dan pendidikan juga dapat menciptakan sebuah masalah seperti ketergantungan yang terlalu besar pada teknologi dan dampak lainnya (Suyu et al., 2024).

Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengetahui dampak yang timbul akibat penggunaan teknologi terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, peneliti mengkaji topik ini melalui beberapa temuan relevan yang nanti dapat menjadi acuan referensi. Pemerolehan hasil dari penelitian ini juga akan menjadi cerminan untuk proses perkembangan pendidikan pada masa yang akan datang.

Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik literature review (kajian literatur). Metode ini digunakan peneliti untuk mendapatkan berbagai sumber data yang dibutuhkan tanpa harus terjun dahulu ke lapangan. Awalan penggunaan kajian literatur adalah peneliti mencari literatur yang relevan dan akurat. Literatur yang digunakan berupa artikel jurnal nasional maupun internasional dalam kurun waktu penerbitan lima tahun terakhir. Penelusuran artikel dilakukan dengan menggunakan database Google Scholar, Penelusuran juga dilakukan dengan penggunaan kata kunci yang berkaitan pada penelitian ini seperti “dampak teknologi”, “motivasi belajar siswa Sekolah Dasar”. Setelah peneliti mengumpulkan berbagai artikel yang didapatkan, peneliti menganalisis artikel tersebut dan menuangkan konsep baru yang didapatkan ke dalam penelitian ini untuk memberikan wawasan mengenai dampak teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Konteks pembelajaran, Pendidikan merupakan langkah awal untuk melakukan perubahan tingkah laku dan tindakan yang dimiliki diri atau suatu komunitas guna memfasilitasi perkembangan seseorang melewati metode pembelajaran dan pembinaan yang sesuai dengan ketentuan pendidikan. Dengan adanya pendidikan, para siswa dapat mengembangkan dimensi pengetahuan,

sikap, dan keterampilan mereka (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Di dalam Pendidikan teknologi dapat dianggap sebagai alat pendidikan yang menjadikan proses belajar lebih mudah dan kreatif yang dapat membuat siswa tertarik ketika belajar. Pendidikan teknologi merupakan sesuatu yang terikat yang melibatkan usaha untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi beragam sistem, alat bantu, serta metode guna memperbaiki usaha seseorang dalam meningkatkan cara untuk memepelajari hal baru (Hakim & Yulia, 2024).

Kemajuan yang sangat pesat pada teknologi mampu membawa perubahan pada Pendidikan, terutama berhubungan dengan pemanfaatan sumber pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Seiring dengan kemajuan teknologi, juga dapat memunculkan peluang baru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif (Aulia, 2025). Jika penggunaan teknologi belum maksimal dalam pembelajaran itu dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang selama ini monoton dan tidak kreatif akan membuat minat belajar siswa menjadi berkurang. Oleh sebab itu, penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar sangat krusial untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong motivasi dan semangat belajar siswa (Falny et al., 2025).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi merujuk pada dorongan yang muncul di dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak, dorongan tersebut muncul untuk melaksanakan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Selain itu, sejumlah psikolog menyatakan motivasi itu sebagai sebuah pondasi yang bertujuan untuk menjelaskan keinginan, arah, tingkat, dan konsistensi tingkah laku yang berfokus pada tujuan tertentu. Dalam konteks motivasi, terdapat beraragam konsep, seperti kebutuhan untuk mencapai sesuatu, kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain, kebiasaan, serta rasa ingin tahu terhadap berbagai hal (Uno, 2023).

Motivasi atau dorongan belajar pada siswa sekolah dasar sangat mempengaruhi prestasi siswa pada jenjang pendidikan berikutnya, karena motivasi berfungsi sebagai pendorong keinginan mereka untuk belajar dan menggapai cita-citanya (Alwi & Sasmito, 2025). Motivasi dapat dibagi menjadi dua: pertama motivasi internal, motivasi ini timbul dari dalam diri terjadi pada saat siswa belajar karena ketertarikan, rasa ingin tahu, atau kepuasan terhadap proses pembelajaran yang dijalannya. Contoh, seorang siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan soal matematika. Kedua motivasi eksternal, motivasi ini berasal dari faktor-faktor di luar individu, seperti penghormatan, penghargaan, atau pengakuan dari orang lain. Contohnya, siswa giat belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus dan ingin di akui oleh orang tuanya (DHARLINA et al., 2025).

Berlandaskan dari teori motivasi Herzberg, teori ini menjelaskan tingkat motivasi individu sangat dipengaruhi oleh cara motivator memberikan dorongan kepada orang tersebut (Harefa et al., 2024). Hal ini sejalan dengan motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh faktor dari luar seperti, peran pendidik dalam menyediakan materi yang sesuai, interaksi sosial, pemberian penghargaan kepada keberhasilan siswa, serta manajemen kelas yang efektif. Seorang pendidik yang memiliki kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi dapat menarik minat para siswa dan mendorong mereka untuk lebih terlibat, meskipun penggunaan teknologi belum sepenuhnya dioptimalkan. Peran orang tua juga penting dalam pendidikan anak, orang tua bisa memberikan motivasi ekstra bagi anak untuk belajar dengan lebih serius (Falny et al., 2025).

Motivasi untuk belajar adalah salah satu aspek krusial dalam proses pendidikan, karena dengan memiliki motivasi belajar, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai. Salah satu cara untuk membuat motivasi siswa bertambah adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, pembelajaran juga harus sesuai dengan karakteristik serta kepentingan siswa sehingga mereka dapat lebih aktif, kreatif, dan merasa senang selama proses belajar berlangsung (Titisan Sukma Larasati & Tri Widiarto, 2024).

Ada begitu banyak penggunaan teknologi saat ini seperti penggunaan handphone dan laptop. Teknologi tersebut bermanfaat di berbagai aspek kehidupan salah satunya pada Pendidikan (Kurnia et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memberikan sejumlah dampak baik yang dapat memperkuat minat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Teknologi memungkinkan siswa untuk mendapatkan akses yang lebih luas dan terbaru terhadap informasi, yang memperkaya wawasan mereka. Selain itu, teknologi menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, serta relevan dengan mengakses video pembelajaran dan aplikasi belajar lainnya. Proses pembelajaran dengan penggunaan teknologi dapat dilaksanakan melalui aplikasi online, siswa memiliki kesempatan untuk bekerja sama dan membahas topik pembelajaran secara online. Pendidik juga bisa menanggapi dengan cepat dan memimpin percakapan antara siswa pada aplikasi. Hal ini mampu mengasah perkembangan siswa dalam pengaksesan teknologi di masa yang akan datang (Khairo & Hairani, 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Wordwall. Aplikasi menyediakan kuis dan permainan untuk kegiatan pembelajaran. Wordwal terbukti mampu meningkatkan segala bagian dari motivasi siswa, mulai dari siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru, siswa sering bertanya, berkontribusi di dalam forum, dan tekun menyelesaikan tugasnya. Siswa

yang mulanya kurang aktif dan tidak bersemangat ketika kegiatan belajar menampilkan pergantian sikap yang jelas pada saat pembelajaran tradisional digantikan pembelajaran Wordwall. Siswa tersebut akan lebih rutin berkontribusi dalam kegiatan belajar, mereka akan sering bertanya, dan akan berminat untuk mengerjakan tugas (Suryana & Sutisno, 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi selanjutnya adalah media video pembelajaran, media ini dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar. Ini membuktikan bahwasannya media video pembelajaran memiliki nilai guna yang ampuh sebagai sarana yang mewujudkan suasana belajar yang menggugahminat siswa. Pada proses pembelajaran video bisa diakomodasi sesuai dengan kemampuan dan kelancaran tiap siswa dalam pembelajaran. Ini juga diperkuat oleh pernyataan Titisan Sukma Larasati & Tri Widiarto, (2024) bahwa pengakomodasian dari model ajar harus di sesuaikan dengan kebutuhan siswa, pemilihan tersebut bertujuan agar siswa dapat aktif berkontribusi dalam pembelajaran sehingga, tujuan pembelajran terpenuhi. Dari hasil riset juga menyatakan, Informasi yang disajikan dalam bentuk media visual akan lebih lama di ingat oleh siswa (Isra & Noveriyanto, 2024).

Teknologi mendukung kerja sama antar siswa, meningkatkan keahlian digital mereka, hal ini mampu membantu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa (Falny et al., 2025).Teknologi mampu memfasilitasi komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua, Membekali siswa untuk menghadapi era digital, juga dapat menambah kualitas Pendidikan yang ada di Indonesia (Mufliva & Permana, 2024).Dengan menggunakan media teknologi ini, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan kinerja dan prestasi yang mereka miliki (Alwi & Sasmito, 2025).

Namun, peneliti juga menemukan dampak negatif dari penggunaan teknologi terhadap motivasi siswa.Ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi seperti handphone mampu mengambil ahli perhatian belajar siswa, karena siswa akan cenderung mengalami penurunan motivasi, mereka akan merasa malas serta tidak fokus dalam belajar (Kamaruddin et al., 2023). Dampak lainya yaitu siswa akan malas berpikir secara mendalam dan mereka akan tidak dapat menyelesaikan suatu permasalahan karena terbiasa mengkonsumsi konten yang tidak memerlukan pemikiran mendalam (Nur Miyazaki et al., 2024).

Siswa yang menggunakan handphone secara berlebihan juga akan kecanduan pada teknologi, ia akan lebih suka menjauh dari keramaian, malas berinteraksi sosial dan anak yang masih di tahap awal sekolah juga bisa mengalami keterlambatan berbicara (Kurnia et al., 2024). Walaupun terdapat

berbagai materi edukatif yang bermanfaat, terdapat juga bahaya bagi anak terdampak konten yang tidak pantas untuk usia mereka atau konten yang tidak memiliki kontribusi positif pada perkembangan mereka, efek radiasi jangka panjang, dan kejahatan online, hal ini patut di perhatikan orang tua karena akan berpengaruh besar terhadap sikap dan perilaku siswa (Rika et al., 2023).

Terdapat beberapa aspek yang menjadikan anak tidak bisa fokus dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Penggunaan teknologi yang berlebihan, anak memiliki kecenderungan memakai waktunya dalam jangka lama untuk memainkan game, menggulir video pendek dan sosial media. Mereka tidak menyisakan waktu untuk melakukan kegiatan seperti belajar dan aktivitas di luar. Pada saat mereka terbiasa dengan teknologi yang menyediakan konten instan, mereka akan lebih mudah kehilangan minat terhadap tugas yang memerlukan usaha dan pemikiran lebih upaya dan konsentrasi lebih. 2) Konten menarik yang mengalihkan perhatian. Perancangan konten hiburan yang sebagiannya tidak bersifat menyebarkan ilmu. Konten ini biasanya disajikan secara sederhana tanpa perlu berpikir secara dalam, konten ini juga memberikan kepuasan sementara dan itu dapat mengalihkan perhatian anak karena mudah diserap oleh pemikiran mereka. 3) Pengawasan yang kurang dari orang tua ataupun pendidik. Tanpa pengawasan orang tua anak tidak akan bisa lepas dari depan layar handphone, anak bisa saja mengakses konten yang tidak sesuai dengan umurnya. Diperlukan peran orang tua dalam mengawasi anak mereka agar anak dapat memakai teknologi secara baik dan dengan manajemen waktu yang tepat (Nur Miyazaki et al., 2024).

Perlu untuk diperhatikan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya berdampak pada hasil akademik mereka, tetapi juga berpengaruh pada kehidupan sosial dan emosional. Mereka yang terperangkap dalam ketergantungan akan merasa bimbang, resah, dan terisolasi apabila satu hari saja tanpa handphone, seolah sedang kehilangan sesuatu yang sangat berharga. Ketergantungan ini dapat menghambat rutinitas harian, seperti belajar dan berinteraksi. Di lain sisi, mereka menghadapi gangguan kesehatan mata dan masalah tidur karena handphone akan memancarkan cahaya yang mengacaukan sistem kerja mata baik ketika malam hari maupun siang hari. Disamping itu, faktor lingkungan yang tidak mendukung juga berpengaruh terhadap , potensi peningkatan kecemasan, dan depresi serta penurunan kesehatan fisik seperti pusing dan pegal karena penggunaan handphone yang berlebihan (Kurnia et al., 2024).

Menurut Prakosha et al., (2024) ada sejumlah tingkah laku yang sebaiknya diperhatikan oleh pendidik dan orang tua yang berkaitan dengan pemakaian perangkat teknologi atau handphone. Pertama, anak yang terjebak dalam ketergantungan penggunaan handphone, akan

cenderung mengabaikan minat terhadap kegiatan lain. Kedua, anak yang terus-menerus bermain handphone sampai larut malam biasanya akan terlambat datang ke sekolah keesokan harinya. Ketiga, anak cenderung kurang berinteraksi atau bermain dengan teman-temannya di luar rumah. Keempat, anak sering kali berbohong dengan menyelipkan waktu untuk menggunakan handphone demi bermain permainan. Selain dampak akibat penggunaan teknologi motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh orang tua yang minim dalam memerhatikan anak, orang tua sering kali beralasan sibuk akan pekerjaan dan kurangnya pengetahuan akan pentingnya kontribusi mereka di dalam Pendidikan anaknya. Sebagai pendidik hal ini perlu di konsultasikan kepada para orang tua agar mereka dapat memberikan perhatian lebih untuk masa depan anak mereka. Disamping itu, faktor lingkungan yang tidak mendukung mengakibatkan anak menjadi kurang termotivasi (Sugiyanto et al., 2025).

Untuk mengatasi dampak negatif yang muncul akibat penggunaan teknologi. Diperlukan pendekatan yang melibatkan berbagai pihak seperti orang tua, pendidik, dan lingkungan sekolah. Orang tua dan pendidik harus menyediakan bimbingan serta pengawasan yang benar dalam pemakaian teknologi, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menawarkan kegiatan alternatif yang menarik untuk menurunkan ketergantungan pada teknologi. Menurut Kurnia et al., (2024) orang tua perlu memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai cara penggunaan perangkat yang sehat dan bertanggung jawab dengan menerapkan batasan waktu atau mengatur waktu layar, memilih konten yang sesuai dengan usia mereka, serta membimbing mereka dalam menggunakan teknologi untuk belajar dan mengeksplorasi hal positif. Ajarkan juga anak untuk manajemen waktu dengan kegiatan lainnya. Sekolah juga seharusnya menyediakan kesempatan yang memiliki manfaat seperti kegiatan sosial dan akademis sebagai alternatif ketergantungan misalnya melalui kegiatan pramuka, kesenian dan pekan olahraga (Kamaruddin et al., 2023). Pada pembelajaran berbasis teknologi sekolah dapat memfasilitasi materi di luar jam kelas, pendidik dapat bekerjasama dengan orang tua untuk mengawasi siswa ketika belajar secara mandiri di rumah. Walaupun siswa belajar di rumah, pembelajaran akan tetap efektif apabila diawasi dan di bimbing oleh orang tua (Isra & Noveriyanto, 2024).

Kesimpulan

Pendidikan di Indonesia saat ini dapat dipastikan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi tidak dapat ditolak karena zaman akan terus berkembang dengan berbagai ilmu. Hal ini

mengakibatkan perlunya teknologi dalam pendidikan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi juga memiliki dampak yang begitu besar bagi motivasi anak, mulai dari dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari teknologi seperti pendidik dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dengan teknologi, anak juga tidak mudah bosan dan tertarik untuk mengeksplor pembelajaran ketika di rumah. Sedangkan dampak negatif yang timbul yaitu ketergantungan anak terhadap teknologi akan mempengaruhi minat belajar mereka, mereka akan teralih dan sering kali tidak fokus, anak yang mempunyai ketergantungan tersebut juga akan susah berinteraksi. Untuk mencegah hal tersebut berbagai pihak perlu andil untuk melakukan pengarahan dan pengawasan. Perlu kerjasama di antara berbagai pihak untuk menekan dampak negatif. Para orang tua perlu menetapkan batasan waktu bermain handphone bagi anak-anak. Anak perlu di edukasi terkait berbagai hal positif yang dapat dilakukan melalui handphone. Selain itu, pendidik dan sekolah juga bisa mengadakan kegiatan positif yang mampu menarik minat anak.

Referensi

- Aisy, R. R., Hasanah, L., Nurmawati, N. F., Barat, G., & Timur, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 46–53.
- Alwi, R. I., & Sasmito, L. F. (2025). *BASICA ACADEMICA : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. 1(1), 130–134.
- Aulia, F. N. (2025). *Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 419–431.
- DHARLINA, I., DANIL, M., & ALDYZA, N. (2025). *Pengaruh Pembelajaran Experiential Learning Berbasis Eksplorasi Ekosistem Buatan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Uptd Sd 15 Bireuen*. 5(1), 15–22.
- Dhea Santika, Natasya Ariani Ramli, Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Implementasi Model PAIKEM terhadap Fokus Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 242–250. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.825>
- Falmy, L. A., Pohan, S. A., Salsabila, N., Andayani, L. N., & Pendahuluan, A. (2025). *ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 11 Nomor 01 , Maret 2025*. 11, 288–295.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Isra, M. F., & Noveriyanto. (2024). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam The Influence of Using Technology-Based Learning Videos on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Sub*. 7(8), 3198–3207. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i8.5899>

- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwama, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Khairo, N. T., & Hairani, E. (2024). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 43–48. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v4i1.360>
- Kurnia, A., Kusuma, S. A., Rizka, A., Arimanda, Y., Lestari, N. D., Matematika, P. S., & Mataram, U. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 198–208. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83127>
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Nur Miyazaki, A. F., Buabara, H., Rahmi, A. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Zaman Teknologi. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1149>
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
- Rika, S., Yunus, M., & Muriati, S. (2023). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa 200 Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Inpress Paropo Kota Makassar The Impact Of Using Smartphone On Learning Motivation Students Sd Inpres Paropo Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 200–209.
- Sugiyanto, Hasim, W., & Mulyanto, T. (2025). *Alacrity : Journal Of Education*. 5(1), 497–506.
- Suryana, M. N., & Sutisno, A. N. (2024). Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Tegaltaman. 3(5), 4867–4874.
- Suyu, H., Xiaoqi, J., Xixi, S., Yike, L., & Shounan, L. (2024). *The Impacts of Technology on Learning Motivation of Primary and Secondary School Students — A Systematic Review*. 3(5). <https://doi.org/10.57237/j.ssrif.2024.05>
- Titisan Sukma Larasati, & Tri Widiarto. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>