



## Pemanfaatan Media Digital Mendorong Keberanian Berpartisipasi Peserta Didik Dalam IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Purworejo

Erni Tania<sup>1</sup>, Walyono<sup>2</sup>, Taufiq Nur Efendi<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya, SD Negeri 1 Purworejo  
ertytania@gmail.com<sup>1</sup>, walyono@radenwijaya.ac.id<sup>2</sup>, taufiqefendi22@admin.sd.belajar.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital dalam mendorong keberanian peserta didik berpartisipasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Purworejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi peserta didik dipengaruhi oleh *self-efficacy* yang rendah, kecemasan akademik, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Implementasi media digital melalui video pembelajaran, presentasi interaktif, *Quizizz* dan *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media digital membantu peserta didik lebih berani bertanya, menjawab dan berdiskusi serta mengurangi kecemasan melalui umpan balik instan. Faktor pendukung meliputi familiaritas teknologi dan motivasi belajar, sedangkan hambatan berupa keterbatasan jaringan dan perangkat. Dengan demikian, media digital efektif meningkatkan partisipasi peserta didik secara kognitif, afektif dan sosial.

**Kata kunci:** *Media Digital, Partisipasi Siswa, Keberanian, IPAS, Sekolah Dasar*

### Abstract

*This study aims to analyze the use of digital learning media in encouraging students' courage to participate in science learning in grade IV of SD Negeri 1 Purworejo. This study uses a descriptive qualitative approach with observation, interview, and documentation techniques. The results show that low student participation is influenced by low self-efficacy, academic anxiety, and teacher-centered learning. The implementation of digital media through learning videos, interactive presentations, Quizizz, and Wordwall can increase student engagement. Digital media helps students be more confident in asking, answering, and discussing questions and reduces anxiety through instant feedback. Supporting factors include technological familiarity and learning motivation, while obstacles include network and device limitations.*

**Keywords:** *Digital Media, Student Participation, Courage, Science, Elementary School*

### Riwayat Artikel:

Diterima: (3 Mei 2026)

Direvisi: (26 Juli 2026)

Diterbitkan: (30 Juni 2026)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar dalam kerangka kurikulum merdeka tidak hanya sekedar dipahami sebagai proses transfer pengetahuan faktual, tetapi menjadi wahana dalam pengembangan kompetensi abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, komunikasi ilmiah, kolaborasi, kreativitas dan literasi sains dan sosial. IPAS dibentuk untuk membantu peserta didik dalam memahami fenomena alam dan sosial secara kontekstual melalui proses penyelidikan, diskusi berbasis bukti dan refleksi terhadap pengalaman dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran IPAS yang efektif ini menuntut adanya keterlibatan aktif dari peserta didik secara kognitif, emosional dan sosial. (Wahyudi et al., 2024) menyebutkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran ini mengintegrasikan aspek kognitif, emosional dan sosial berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Partisipasi aktif dari peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan konstruktivistik. Partisipasi dalam pembelajaran merujuk pada keterlibatan mental, emosional dan sosial peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan atau partisipasi siswa mencakup aspek perilaku, emosional dan kognitif yang secara signifikan akan mempengaruhi hasil belajar. Partisipasi aktif memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman melalui interaksi, diskusi dan refleksi. Dalam pembelajaran sains di sekolah dasar partisipasi memiliki peran yang cukup sentral karena karakteristik IPAS menuntut eksplorasi, pengamatan dan komunikasi ilmiah. Dalam pembelajaran IPAS keefektifitasan belajar dikelas dapat ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam penyelidikan dan diskusi berbasis bukti. Siswa yang berani bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat menunjukkan perkembangan literasi sains yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pasif.

Keberanian siswa dalam berpartisipasi juga berkaitan erat dengan rasa percaya diri. Siswa memiliki self confidence cenderung lebih aktif dalam menyampaikan ide dan berdiskusi, sehingga selama proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, partisipasi bukan hanya sekedar indikator keaktifan, melainkan juga cerminan perkembangan aspek afektif dan sosial siswa. Rendahnya keberanian peserta didik dalam berpartisipasi sering kali berkaitan dengan faktor psikologis seperti self-efficacy dan kecemasan akademik. (Muhibbin et al., 2025) menyatakan bahwa self-efficacy dapat mempengaruhi bagaimana individu berpikir, merasa dan bertindak dalam menghadapi suatu tugas. Peserta didik dengan self-efficacy tinggi akan cenderung lebih berani mengambil resiko untuk menjawab ataupun bertanya, sedangkan peserta didik dengan self-efficacy rendah akan cenderung menghindar dalam situasi yang berpotensi menimbulkan evaluasi sosial.

Kondisi di SD Negeri 1 Purworejo ditemukan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung pasif, enggan bertanya dan ragu untuk menyampaikan pendapat ketika guru menyampaikan pertanyaan. Namun peserta didik kelas IV bukan tidak bisa menjawab pertanyaan, namun rasa percaya diri dan keberanian mereka rendah. Situasi ini dapat berdampak pada kurang optimalnya proses diskusi dan eksplorasi konsep. Fenomena rendahnya partisipasi peserta didik karena kurang percaya diri bukan persoalan yang terisolasi. (Mumtaz1 & Sarah2, 2025) Menyebutkan bahwa memang banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kecemasan akademik (academic anxiety) yang mengakibatkan peserta didik takut melakukan kesalahan saat dikelas, Kondisi ini menghambat keberanian untuk berpartisipasi dalam kelas.

Selain faktor psikologis, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga menjadi salah satu faktor rendahnya partisipasi peserta didik. pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah cenderung membatasi ruang interaksi siswa, sehingga partisipasi menjadi minim. (Qurrota Akyuna et al., 2025) menyatakan bahwa model pembelajaran yang kurang interaktif akan menghambat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Di satu sisi, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga turut mempengaruhi rendahnya partisipasi peserta didik. Materi IPAS yang abstrak sering kali disampaikan secara verbal tanpa adanya dukungan visual, sehingga kurang menarik dan sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Media digital menjadi salah satu media penting yang mendukung pembelajaran era sekarang. Media digital mencakup berbagai perangkat dan aplikasi seperti video pembelajaran, platform kuis daring, animasi, Presentasi interaktif, dan simulasi virtual. Menurut (Qurrota Akyuna et al., 2025) dalam Educational Technology Research and Development, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan multimodal. Media digital memungkinkan penyajian materi secara visual, audio, dan kinestetik sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks transformasi pendidikan abad digital, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif strategis dalam mengatasi permasalahan tersebut. media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif dan aplikasi kuis daring yang memungkinkan penyajian materi secara multimodal-visual, auditori dan interaktif yang lebih menarik dan partisipatif.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS tidak hanya relevan secara teknologis, tetapi memiliki dasar psikopedagogis yang kuat. Media digital yang berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aman suportif dan menyenangkan sehingga dapat mendorong keberanian peserta didik dalam berpartisipasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital dapat mendorong keberanian peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Purworejo dalam berpartisipasi pada pembelajaran IPAS.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam pemanfaatan media pembelajaran digital dalam mendorong keberanian peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran IPAS. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna, pengalaman dan perubahan perilaku peserta didik secara kontekstual. Menyebutkan (Waruwu, 2024) bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi fenomena sosial berdasarkan persepsi partisipan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Purworejo dengan subjek guru dan peserta didik yang dipilih melalui Teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. (Ramadhan & Lestari, 2023) menjelaskan bahwa Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang relevan dan lebih mendalam. Teknik pengumpulan data meliputi proses observasi, wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi dan penggunaan media digital. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa dan guru. Analisis data menggunakan model Miles yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi

sumber dan teknik dengan membaningkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. (Malik et al., 2025) Menegaskan bahwa triangulasi ini dapat meningkatkan kredibilitas penelitian kualitatif. Dengan metode ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran media digital dalam meningkatkan keberanian partisipasi peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil studi observasi, wawancara dan dokumentasi lingkungan belajar di SD Negeri 1 Purworejo. Pembahasan ini meliputi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS untuk meneliti seberapa besar partisipasi peserta didik. Tabel hasil wawancara berikut merupakan jawaban dari informan yang telah ditentukan.

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Indikator	Hasil Wawancara
1	Kondisi awal partisipasi	Berdasarkan hasil wawancara, informan menyatakan bahwa sebelum penggunaan media peserta didik memiliki partisipasi yang masih rendah, hanya beberapa yang aktif. Padahal peserta didik bukan tidak bisa, namun peserta didik kurang percaya diri.
2	Implementasi Media Digital	Menurut informan, media digital yang digunakan berupa video pembelajaran, power point, serta aplikasi kuis seperti wordwall dan Quizizz. Media digital digunakan untuk menampilkan materi dalam bentuk visual yang menarik untuk disampaikan kepada peserta didik.
3	Perubahan keberanian	Menurut informan, terdapat peningkatan, peserta didik yang awalnya pasif mulai coba menjawab dan bertanya meskipun masih sederhana.
4	Faktor pendukung/penghambat	Menurut informan, salah satu faktor pendukung dari pembelajaran dengan memanfaatkan media digital adalah peserta didik relatif cepat beradaptasi karena mereka sudah familiar dengan teknologi. Penggunaan media digital juga memiliki faktor penghambat seperti jaringan internet yang kurang stabil, sehingga pembelajaran menjadi sedikit terhambat.

### **Kondisi Awal Partisipasi**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Purworejo, diketahui bahwa sebelum pemanfaatan media digital tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, enggan bertanya dan masih memiliki keraguan ketika menjawab pertanyaan. Hanya beberapa siswa yang tampil dominan dalam diskusi kelas. Padahal peserta didik bukan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, peserta didik cenderung malu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pemikiran. Temuan ini menunjukkan bahwa keberanian peserta didik dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya merata diantara semua peserta didik. Fenomena ini sejalan dengan temuan (freddricks, 2004) dalam (Nurul Verry Verdina<sup>1</sup>, 2025) bahwa partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh keterlibatan perilaku, emosional dan kognitif. Partisipasi verbal yang rendah menunjukkan bahwa aspek behavioral engagement belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Ketika peserta didik enggan bertanya atau menjawab, hal ini menunjukkan adanya hambatan pada aspekatif, khususnya rasa percaya diri dan kecemasan akademik. Dalam penelitian (Prianti & Kusumawati, 2025) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang interaktif dapat mengakibatkan rendahnya partisipasi peserta didik. Pembelajaran yang bersifat ceramah cenderung membuat peserta didik bosan dan membatasi ruang partisipasi.

Rasa takut salah yang diungkapkan oleh guru dalam wawancara menunjukkan bahwa adanya fear of negative evaluation. (Haryati et al., 2025) menyebutkan bahwa peserta didik yang mengalami kecemasan akademik akan cenderung menghindari partisipasi publik karena khawatir akan penilaian negatif dari lingkungan sosialnya. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar memang kebutuhan akan penerimaan sosial sangat kuat. Ketika peserta didik merasa jawaban yang diberikan salah akan menimbulkan ejekan atau kritikan, oleh karena itu peserta didik cenderung memilih diam sebagai bentuk perlindungan diri. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keengganan berpartisipasi peserta didik bukan disebabkan oleh ketidakpahaman terhadap materi, melainkan karena rasa malu dan takut salah. Guru menyatakan bahwa peserta didik sering kalai khawatir ketika jawaban yang diberikan salah dan ditertawakan teman. Menurut (MARYATI, 2008) keyakinan individu terhadap kemampuannya sangat mempengaruhi keberanian dalam mengambil sebuah tindakan. Peserta didik dengan self-efficacy rendah akan cenderung menghindari situasi yang berpotensi memunculkan evaluasi sosial yang negatif. Selain itu, katakteristik perkembangan sosial-emosional peserta didik sekolah dasar juga mempengaruhi kondisi ini.

Kondisi awal partisipasi peserta didik yang rendah juga dapat dipahami lewat karakteristik perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Pada tahap ini perkembangan anak berada pada fase perkembangan sosial yang mulai menekankan pada pengakuan diri di lingkungan sekitarnya. Anak akan cenderung sensitif terhadap tanggapan dari teman sebata maupun guru. Apabila lingkungan kelas yang belum sepenuhnya memberikan rasa aman dan nyataman untuk menyampaikan pendapat, peserta didik akan lebih memilih untuk diam dan tidak mengambil resiko melakukan kesalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri et al., 2025) yang menyebutkan bahwa peserta didik usia sekolah dasar, memiliki rasa percaya diri yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman sosial di lingkungan belajar, terutama pada interaksi dengan guru dan teman sebaya. Jika pengalaman sosial peserta didik ini didominasi oleh rasa takut atau keawatiran terhadap kritis, maka keberanian untuk berpartisipasi akan mulai menurun.

Selain faktor perkembangan psikologis, kondisi awal partisipasi yang rendah juga berkaitan dengan budaya belajar yang terbentuk di dalam kelas. Dalam pembelajaran yang masih berpusat pada guru

(teacher-centered learning), peserta didik akan cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif saja. Guru menjadi sumber utama pengetahuan, sementara peserta didik hanya akan mendengar dan mencatat saja. Pola interaksi monoton seperti ini secara tidak langsung akan membatasi peserta didik untuk berlatih menyampaikan gagasan. Menurut (Habibi & Adnan, 2020) menyebutkan bahwa partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran adalah faktor yang sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, maka kesempatan peserta didik untuk terlibat aktif sangat terbatas.

Rendahnya partisipasi peserta didik juga dapat dikaitkan dengan kurangnya pengalaman peserta didik dalam melakukan komunikasi akademik di kelas. Komunikasi akademik yang mencakup kemampuan dalam pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat secara logis. Kemampuan ini tidak muncul secara spontan, melainkan dilatih melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Menurut (Sholikhaha & Nur Ifan syahb, 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang diselingi dengan diskusi kelas yang terstruktur akan membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir dan komunikasi secara bersamaan. Namun apabila diskusi jarang dilakukan, peserta didik tidak akan memiliki cukup kesempatan untuk mengembangkan keterampilan tersebut.

Faktor lain yang mempengaruhi kondisi awal partisipasi peserta didik adalah tingkat motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai pendorong perilaku belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi cukup rendah akan cenderung kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, jika guru menyampaikan materi secara monoton tanpa adanya variasi media dapat menyebabkan peserta didik akan merasa bosan dan kurang tertarik. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya partisipasi awal peserta didik. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal tanpa adanya dukungan visual atau media interaktif sering kali membuat peserta didik kesulitan dalam menerima konsep secara konkret. Selain itu rendahnya partisipasi awal peserta didik juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar belum sepenuhnya mendukung terciptanya keterlibatan belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dipahami bahwa kondisi awal partisipasi peserta didik yang rendah merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor, baik faktor internal ataupun eksternal. Faktor internal ini meliputi rendahnya rasa percaya diri, kecemasan akademik dan motivasi belajar yang sepenuhnya belum optimal. Sementara itu faktor eksternal meliputi metode pembelajaran yang kurang interaktif, penggunaan pembelajaran yang masih terbatas dan lingkungan kelas yang sepenuhnya belum mendukung partisipasi peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi peserta didik tidak hanya cukup dilakukan hanya dengan mengajukan pertanyaan pada peserta didik namun memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aman, menarik dan interaktif.

### **Implementasi Media Digital Dalam Pembelajaran IPAS**

Implementasi media digital dalam pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Purworejo tidak hanya sekedar menghadirkan teknologi ke dalam kelas, tetapi juga mencerminkan adanya transformasi pendekatan pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Perubahan ini

terlihat dari bagaimana media digital digunakan sebagai sarana untuk membangun interaksi, bukan hanya sebagai alat penyampaian informasi. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar, sementara siswa menjadi subjek aktif yang terlibat dalam pembelajaran. Sebagai upaya dalam mengatasi rendahnya partisipasi peserta didik, guru mulai mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara bahwa guru telah mulai mengintegrasikan media digital berupa video pembelajaran, presentasi interaktif (Power point), serta menggunakan aplikasi kuis daring seperti wordwall, Educaplay, Quizizz dalam pembelajaran IPAS. Implementasi dilakukan secara bertahap supaya peserta didik terbiasa dengan pola pembelajaran yang baru. Menurut (A. P. Sari & Munir, 2024) penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan student engagement, terutama ketika teknologi digunakan untuk mendukung adanya interaksi dan kolaborasi.

Dalam pembelajaran media digital yang digunakan oleh guru berupa video pembelajaran power point, dan penggunaan Quizizz serta Wordwall. Video pembelajaran yang digunakan untuk memberikan stimulus visual dan audio untuk membantu peserta didik untuk memahami konsep abstrak IPAS. Menurut (Nasution<sup>1</sup> & Dan Dr. Eka Sustris Harida, n.d.) pembelajaran multimodal (visual -auditori) membantu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran yang fokus pada verbal semata. Hal ini relevan dengan karakteristik IPAS yang banyak memuat terkait fenomena alam dan sosial yang membutuhkan visualisasi yang konkret. Penggunaan Quizizz dan Wordwall juga memiliki pedagogis yang lebih spesifik. Platform ini menyediakan ruang partisipasi yang lebih aman karena peserta didik dapat menjawab tanpa tekanan langsung seperti saat berbicara di depan kelas. umpan balik yang diberikan secara langsung dan personal melalui perangkat. (Sari<sup>1</sup> et al., 2025) juga menyebutkan bahwa pemberian umpan balik secara langsung dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik untuk terlibat aktif. Ketika peserta didik menjawab salah, media yang digunakan akan segera mengetahui kesalahan, jadi peserta didik tidak akan merasa dipermalukan dihadapan teman-temannya. Aplikasi yang berupa game menarik yang memadukan game dan materi akan membuat peserta didik merasa bermain sambil belajar.

Implementasi media digital juga mencerminkan prinsip pembelajaran konstruktivistik. Menurut (Depita, 2024) teknologi digital dapat membantu membangun pemahaman peserta didik melalui interaksi yang aktif dan refleksi bukan hanya sekedar menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, implementasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi intervensi psikopedagogis untuk mengurangi kecemasan akademik, meningkatkan self-efficacy, memberikan ruang partisipasi yang lebih aman dan menggeser pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered. Pengalaman keberhasilan kecil dalam menjawab kuis digital menjadi faktor penting dalam meningkatkan self-efficacy.

Menurut (Rampisela et al., 2025) pengalaman keberhasilan (mastery experience) merupakan salah satu sumber keberhasilan pembentukan self-efficacy. Ketika peserta didik beberapa kali berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar melalui platform digital, keyakinan terhadap kemampuannya meningkat. Kepercayaan diri ini akan terbawa ke situasi diskusi di kelas secara langsung. Selain itu, implementasi media digital juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif. Siswa yang sebelumnya kurang berani berbicara di depan kelas dapat tetap berpartisipasi melalui media digital. Hal ini memberikan kesempatan yang lebih merata bagi seluruh siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, media digital membantu mengurangi kesenjangan partisipasi antara siswa yang aktif dan siswa yang cenderung pasif.

### **Perubahan Keberanian Berpartisipasi Siswa**

Perubahan keberanian dalam berpartisipasi yang terjadi pada peserta didik setelah penggunaan media digital menunjukkan bahwa adanya transformasi dalam dinamika pembelajaran di dalam kelas. Sebelumnya, sebagian besar peserta didik cenderung pasif dan hanya beberapa peserta didik yang aktif dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan. Namun setelah penggunaan media digital secara konsisten dalam pembelajaran IPAS guru mulai mengamati adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Perubahan ini terlihat dari meningkatkan peserta didik yang mencoba menjawab pertanyaan yang muncul, munculnya keberanian untuk mengajukan pertanyaan sederhana serta meningkatkan partisipasi dalam diskusi kelompok.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan Salah satu faktor yang membantu mendorong perubahan keberanian tersebut adalah adanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, presentasi visual dan kuis berbasis permainan mampu meningkatkan perhatian peserta didik pada materi pembelajaran. Ketika peserta didik merasa tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik akan lebih fokus dan terdorong untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. interak Jika perhatian peserta didik telah terbentuk melalui media yang menarik, maka peserta didik akan lebih mudah terdorong untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital pada proses pembelajaran, membantu dalam meningkatkan perhatian peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Video pembelajaran dan visualisasi konsep membantu peserta didik dalam memahami materi IPAS secara lebih konkret. Ketika peserta didik pemahamannya meningkat, rasa percaya diri peserta didik juga akan ikut meningkat. Menurut teori... dalam konteks pembelajaran ini, ketika peserta didik mampu menjawab kuis atau ateri melalui media digital, peserta didik akan memperoleh pengalaman keberhasilan kecil yang membantu memperkuat kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Perubahan keberanian peserta didik jga dapat dijelaskan melalui student engagement. (Hariandi & Jambi, n.d.) menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran terdiri dari tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku, emosional dan kognitif. Dalam penelitian ini, peserta didik mengalami peningkatan pada keberanian, peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada dimensi keterlibatan perilaku (behavioral engagement), yang dimana peserta didik mulai aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, terlihat ada peningkatan emosional (emotional engagement), yang dimana muncul rasa anutias, nyaman dan tertarik pada pembelajaran yang berlangsung.

Penggunaan media digital juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan melalui aplikasi seperti Quizizz, Educaplay dan Wordwall, peserta didik tidak akan merasa bosan atau teknanan seperti pada evaluasi konvensional. Peserta didik akan lebih terlibat dalam aktivitas tersebut sebagai permainan yang menantang. Menurut (Lutviana et al., 2025) menerapkan unsur permainan dalam pembelajaran atau gamification dapat membantu dalam meningkatkan motivasi dan pengalaman peserta didik karena memberikan pengalaman yang menyenangkan. Ketika pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan peserta didik akan lebih berani mencoba dalam menjawab pertanyaan tanpa adanya rasa takut melakukan kesalahan. Selain itu, adanya umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi digital juga berperan dalam meningkatkan keberanian siswa. Umpan balik instan membantu siswa mengetahui apakah

jawaban yang diberikan benar atau salah secara langsung. Menurut (Misbah, 2022) memberikan umpan balik yang efektif dapat meningkatkan proses belajar karena memberikan informasi yang jelas mengenai hasil kinerja peserta didik.

Perubahan keberanian berpartisipasi juga tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan suasana kelas yang suportif. Guru yang memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berbicara serta memberikan apresiasi terhadap setiap usaha siswa akan membantu menumbuhkan rasa percaya diri. Menurut (Pin Dwi Hantoro, 2021) Ketika siswa merasa didukung oleh guru, mereka akan lebih berani mengambil risiko untuk mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan. Selain itu, peningkatan keberanian siswa juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran. Ketika siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau kegiatan kuis bersama, mereka belajar berkomunikasi dengan teman sebaya. Interaksi sosial ini membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi sekaligus meningkatkan rasa percaya diri.

Namun demikian, perubahan keberanian berpartisipasi yang terjadi dalam penelitian ini tidak berlangsung secara instan. Proses peningkatan partisipasi terjadi secara bertahap seiring dengan konsistensi penggunaan media digital dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, peningkatan keberanian berpartisipasi siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung keterlibatan siswa. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi strategi efektif untuk mendorong siswa agar lebih aktif, berani, dan percaya diri dalam berpartisipasi di kelas.

## **Faktor Pendukung dan Penghambat**

### **Faktor pendukung**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih cepat beradaptasi karena familiar dengan teknologi. Anak-anak masa kini relatif cepat beradaptasi dengan perangkat digital. Hal ini mempercepat proses implementasi media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media digital juga meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Menurut (Andina et al., 2025) motivasi intrinsik meningkat ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi dan keterhubungan terpenuhi. Media digital yang menyediakan ketiga aspek tersebut melalui tantangan kuis (kompetensi), kesempatan menjawab mandiri (otonomi) dan diskusi kelompok (keterhubungan sosial).

Selain familiaritas peserta didik terhadap teknologi, terdapat beberapa faktor pendukung lainnya yaitu perubahan iklim kelas yang menjadi lebih hidup dan partisipatif setelah adanya penggunaan media digital. Ketika media digital digunakan sebagai sarana interaksi, suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak lagi terpusat penuh pada guru, melainkan menjadi ruang belajar bersama yang lebih demokratis. Lingkungan belajar yang inklusif ini sangat berpengaruh terhadap keberanian peserta didik. Menurut (Adolph, 2016) lingkungan dalam kelas yang suportif akan memiliki korelasi positif terhadap keterlibatan emosional dan perilaku peserta didik. Secara psikologis lingkungan yang aman akan memungkinkan peserta didik merasa dihargai dan diterima, sehingga peserta didik lebih berani dalam menyampaikan pendapat.

Faktor pendukung lainnya adalah adanya umpan balik yang cepat dan bersifat langsung melalui aplikasi digital. Umpan balik yang instan diberikan oleh Quizizz atau wordwall membantu peserta

didik dalam memahami kesalahan secara langsung tanpa harus menunggu koreksi dari guru. Menurut (Hukom et al., 2025) pemberian umpan balik pada peserta didik yang efektif adalah umpan balik yang jelas, cepat dan spesifik. Dalam pembelajaran digital, sistem akan secara otomatis memberikan hasil dan penjelasan, sehingga peserta didik dapat memperoleh kepastian terhadap performanya. Kepastian inilah yang memperkuat rasa kompeten dan meningkatkan self-efficacy. Ketika peserta didik merasa dirinya mampu, maka peserta didik akan lebih merasa terdorong untuk berpartisipasi kembali.

Media digital juga mendukung adanya diferensi pembelajaran secara tidak langsung. Dalam kuis digital, setiap peserta didik akan menjawab sesuai dengan kemampuannya sendiri tanpa harus dibandingkan secara langsung di depan kelas. Hal ini membantu dalam mengurangi tekanan sosial yang akan dialami oleh peserta didik. Diferensi ini penting karena setiap peserta didik memiliki tempo belajar yang berbeda-beda. (M. Sari & Akbar, 2025) menyatakan bahwa memberikan ruang diferensiasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi karena peserta didik merasa keutuhan belajarnya diperhatikan. Dalam penelitian ini peserta didik yang awalnya lambat dalam merespon pertanyaan menjadi lebih percaya diri karena memiliki waktu berpikir yang cukup sebelum menjawab melalui perangkat.

Motivasi intrinsik juga menjadi salah satu faktor pendukung yang signifikan. ... menyebutkan bahwa motivasi menjadi alat bantu dalam meningkatkan kebutuhan psikologis-kompetensi, otonomi dan keterhubungan terpenuhi. Media digital sangat memenuhi ketiga aspek tersebut, kompetensi yang dimiliki peserta didik akan muncul ketika peserta didik berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Otonomi peserta didik akan muncul ketika dapat menjawab secara mandiri melalui perangkat. Keterhubungan akan muncul ketika hasil kuis dibahas secara bersama dan menjadi bahan diskusi kelompok. Gabungan antara ketiga aspek ini akan menciptakan kondisi belajar yang memotivasi secara internal, bukan hanya sekedar adanya tuntutan dari guru.

Seorang guru juga mempunyai peran sebagai fasilitator juga sebagai faktor pendukung yang krusial dalam proses belajar peserta didik. Guru tidak hanya menggunakan media digital sebagai alat bantu visual, tetapi juga mengintegrasikannya dengan strategi dan refleksi. Menurut (Yunarzat, 2026) keberhasilan penerapan teknologi pada proses pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam merancang aktivitas yang bermakna. Dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Purworejo, guru telah membiasakan peserta didik dengan pola mengajar interaktif secara bertahap. Konsistensi penggunaan media digital ini memperkuat budaya partisipatif di kelas.

Faktor pendukung lainnya yang tanpa disadari adalah adanya perubahan persepsi peserta didik terhadap kesalahan. Dalam pembelajaran konvensional, kesalahan sering kali diartikan dengan kegagalan. Tetapi, pada pembelajaran berbasis gamifikasi, kesalahan menjadi bagian dalam proses bermain. Persepsi ini mengurangi stigma terhadap jawaban salah. (Firdausi et al., 2025) menjelaskan bahwa ketika peserta didik melihat kesalahan sebagai peluang belajar, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih berani mencoba. Media digital yang mampu menampilkan skor dan kesempatan untuk mengulangi kembali dapat membantu membentuk pola pikir berkembang tersebut.

### **Faktor Pengambat**

Media digital memberikan dampak yang cukup positif dalam proses pembelajaran, dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa adanya hambatan struktural dan teknis yang perlu diperhatikan secara serius. Kendala utama yang dialami dalam penggunaan media digital di sekolah adalah jaringan internet yang kurang stabil. Ketergantungan pada koneksi internet menyebabkan pembelajaran mudah terganggu ketika sinyal melemah. Munculnya gangguan teknis ini tidak hanya mengambat

berjalanya proses pembelajaran, tetapi juga dapat menurunkan motivasi peserta didik. Ketika proses pembelajaran media digital terganggu atau terhenti perangkat tidak akan merespons, yang menyebabkan fokus peserta didik dapat teralihkan dan antusiasme menurun. Menurut (Riyadi et al., 2025) keterbatasan infrastruktur digital menjadi salah satu tantangan besar dalam transformasi pembelajaran yang berbasis teknologi sekolah.

Selain jaringan internet, ketersediaan perangkat yang terbatas juga menjadi faktor penghambat signifikan. Jika perangkat harus digunakan secara bergantian, waktu partisipasi peserta didik menjadi terbatas. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya efektivitas pembelajaran digital karena tidak semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama. Ketimpangan akses perangkat juga dapat menciptakan kesenjangan dalam partisipasi peserta didik. Dalam literatur pendidikan, fenomena ini disebut sebagai digital divide, yaitu akses internet yang tidak merata, manfaat media digital tidak dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh peserta didik.

Faktor penghambat lainnya, selain faktor teknis, kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital juga menjadi tantangan tersendiri. Integrasi media digital juga membutuhkan kemampuan literasi digital yang memadai. Guru harus memilih aplikasi yang sesuai, mengolah waktu penggunaan, serta mengaitkan media dengan tujuan pembelajaran yang sesuai. Jika guru belum sepenuhnya siap secara teknis maupun pedagogis, penggunaan media digital berisiko menjadi sekedar variasi tanpa dampak yang signifikan terhadap partisipasi peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan profesional guru dalam bidang teknologi pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak.

Hambatan lainnya yang bersifat psikologis adalah kemungkinan munculnya ketergantungan pada penggunaan media digital. Jika peserta didik hanya berani berpartisipasi melalui perangkat dan belum sepenuhnya percaya diri secara langsung. Maka tujuan penguatan keberanian belum sepenuhnya tercapai secara optimal. Oleh sebab itu, media digital sebaiknya diposisikan sebagai jembatan transisi menuju partisipasi verbal yang lebih terbuka, bukan sebagai pengganti interaksi langsung sepenuhnya. Dari sisi manajemen waktu, penggunaan media digital terkadang membutuhkan waktu persiapan yang teknis dan lebih lama dibandingkan dengan metode konvensional. Proses login, pembagian perangkat atau pengaturan jaringan yang dapat memakan waktu pembelajaran jika tidak dipersiapkan dengan baik. Hal ini menuntut guru untuk memiliki perencanaan yang matang agar penggunaan media tetap efektif dan efisien.

Secara komprehensif faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media digital ini menunjukkan keberhasilan dalam integrasi teknologi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan aplikasi, tetapi juga oleh kesiapan dalam ekosistem pendidikan secara keseluruhan. Media digital memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan keberanian berpartisipasi melalui penguatan self-efficacy, pengurangan kecemasan akademik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun potensi tersebut hanya akan tercapai apabila didukung oleh infrastruktur yang memadai, kompetensi yang baik, dan manajemen kelas yang aktif. Dengan demikian, strategi optimal dalam pemanfaatan digital bukan hanya sekedar menghadirkan teknologi ke dalam kelas tetapi juga membangun sistem pembelajaran yang terintegrasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Purworejo memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keberanian peserta didik untuk

berpartisipasi. Kondisi awal menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi siswa bukan disebabkan oleh keterbatasan kemampuan kognitif, melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti rendahnya kepercayaan diri (self-efficacy) dan tingginya kecemasan akademik, serta faktor pedagogis berupa pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Implementasi media digital melalui video pembelajaran, presentasi interaktif, serta aplikasi kuis daring seperti Quizizz dan Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan aman bagi siswa. Media digital berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan emosional dan perilaku siswa. Melalui pengalaman belajar yang menarik, pemberian umpan balik instan, serta pendekatan gamifikasi, siswa menjadi lebih termotivasi dan berani untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Perubahan keberanian siswa terjadi secara bertahap, yang ditunjukkan melalui peningkatan dalam menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, serta keterlibatan dalam diskusi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek student engagement, baik secara behavioral maupun emotional. Selain itu, media digital juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dengan memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi.

Keberhasilan implementasi media digital didukung oleh beberapa faktor, antara lain familiaritas siswa terhadap teknologi, meningkatnya motivasi intrinsik, lingkungan kelas yang lebih suportif, serta peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan jaringan internet, ketersediaan perangkat, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara optimal. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan keberanian dan partisipasi siswa, serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Adolph, R. (2016). *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Iklim Kelas Dan Efikasi Diri Akademik Terhadap Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Dalam Proses Pembelajaran PAI SMA Negeri 1 Kediri*. 7, 1–23.
- Andina, D. P., Ishaq, A. R., Hanif, M. M., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., Pekalongan, W., Rowolaku, A., & Tengah, P. J. (2025). *Dinamika Motivasi Intrinsik : Mengungkapkan Minat Siswa di Pendidikan Modern*. 3(6), 159–164.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Firdaus1, M., 2, A. S., & Harsono3, A. M. B. (2025). *Implementasi Quizizz dengan Fasilitasi Guru Reflektif Tumbuhkan Kompetensi 6C Siswa Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP )*. 3(2), 419–425.
- Habibi, Y., & Adnan, M. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hariandi, A., & Jambi, U. (n.d.). *Student Engagement in Digital Learning Platform Based Learning in Elementary Schools Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran berbasis Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. 8(3), 1093–1106.
- Haryati, A., Revandi, H., Afriyani, R., Purnama, T. V., & Sari, K. T. (2025). Pengaruh Kecemasan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 305–314. <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>

- Hukom, J., Arab, P. B., & Makassar, U. N. (2025). *PERAN FEEDBACK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN*. 02(November), 45–50.
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1057>
- Malik, R., Susanti, R., Hidir, A., Resdati, Ihsan, M., & Dzulqarnain, M. F. (2025). Triangulasi dan Analisis Domain; Meningkatkan Kredibilitas dan Kedalaman Penelitian Kualitatif. *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(1), 33–41. <https://doi.org/10.51135/kambotivol6issue1page33-41>
- MARYATI, I. (2008). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSI DAN KEYAKINAN DIRI (SELF-EFFICACY) DENGAN KREATIVITAS PADA SISWA AKSELERASI. *Universitas Stuttgart*, 132. <http://eprints.ums.ac.id/3693/1/F100040097.pdf>
- Misbah, S. (2022). Penerapan Metode Umpan Balik (Feed Back Partner) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdote Kelas X IPS-2 SMAN 4 Kota Bima Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 63–74. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.219>
- Muhibbin, M. A., Hati, R. P., & Yusri, J. F. U. (2025). Pengaruh Dukungan Keluarga dan Iklim Sekolah terhadap Student Engagement Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 28–34. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1632>
- Mumtaz1, F., & Sarah2, S. (2025). *ACADEMIC ANXIETY SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL: ANALISIS BERDASARKAN FAKTOR DEMOGRAFIS DAN POLA ASUH*. 10(September).
- Nasution1, N., & Dan Dr. Eka Sustris Harida, M. P. (n.d.). *Media pembelajaran audio visual, pendidikan dasar, motivasi belajar, teknologi pendidikan*.
- Nurul Verry Verdina1, R. B. P. (2025). Keterlibatan Siswa ditinjau dari Jenis Kelamin dan Jenjang Kelas pada Siswa SMK di SMK N 3 Jepara. 9(1), 28–38. <https://doi.org/10.30653/001.202591.436>
- Pin Dwi Hantoro. (2021). *Peningkatan Keberanian Siswa Mengemukakan Pendapat melalui Pemberian Penghargaan pada Waktu Diskusi Kelas di SMK Negeri 1 Balikpapan*. 01(02).
- Prianti, E. N., & Kusumawati, W. W. (2025). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Bhineka Tinggal Ika ( Penelitian Deskriptif Kelas X Multimedia SMK PGRI 3 Kota Serang ). *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 224–343. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/1276>
- Putri, R. S., Neviyarni, & Zen, Z. (2025). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.273>
- Qurrota Akyuna, R., Dwi Wahyuni, A., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132.
- Ramadhan & Lestari. (2023). Strategi Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif Sosial. *Jurnal Penelitian Sosial*, 19(2), 68–78.
- Rampisela, T., Korlefura, C., & Suhry, H. (2025). Peran Dukungan Orang Tua Dan Self-Efficacy Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Netizen: Journal of Society and Bussiness*, 1(12), 740–748.
- Riyadi1, S., Munip2, A., Junaidi3, A., Buaja4, T., Shaddiq5, S., Nining, & Andriani6. (2025). *Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung 1*. 6(0), 167–186.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>

- Sari, M., & Akbar, M. A. (2025). Implementasi Pendekatan Diferensiasi dalam Mengoptimalkan Partisipasi Siswa Bidang Studi IPAS di SDN 03. *Jurnal Armada Pendidikan*, 3(2), 119–127. <https://kilaupublishing.com/index.php/jap/article/view/193%0Ahttps://kilaupublishing.com/index.php/jap/article/download/193/90>
- Sari<sup>1</sup>, P. S., Yudianto<sup>2</sup>, A., & dan Andi Prastowo<sup>3</sup>. (2025). *Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Model Simulasi Berbasis TIK untuk Mengoptimalkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(4), 318–337.
- Sholikhaha\*, P. M., & Nur Ifan syahb. (2025). *PENERAPAN METODE DISKUSI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR*. 1(1), 67–71.
- Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. ‘Azam. (2024). Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 33–72. <https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.33-72>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Yunarzat, E. (2026). *Optimalisasi Kompetensi Guru dalam Integrasi Teknologi Pembelajaran melalui Professional Learning Community Berbasis Sekolah*. 8, 28–48. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v8i1.1454>