

Optimalisasi Media Flash Card sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Misbahul Huda¹, Rukhiyatul usfah², Sholihatun Ni'amah³, Dito Amanda Putra⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Tuban, Indonesia

Email: ¹misddah@gmail.com, ²rukhiyatulusfah@gmail.com, ³sniamah125@gmail.com,

⁴ditoamandap@gmail.com

Article history:

Submitted: 7-05-2026;
Revision: 14-05-2026;
Accepted: 20-05-2026;
Published: 07-06-2026.

Keywords:

Educational Innovation;
Flash Card Media;
Interactive Learning;
Learning Participation;
Elementary School

Kata Kunci:

Inovasi Pembelajaran;
Media Flash Card;
Pembelajaran Interaktif;
Partisipasi Belajar;
Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the optimization of flash card media as an interactive learning innovation to enhance the learning participation of elementary school students in Science and Social Studies (IPAS). The study was motivated by the limited student involvement in classroom activities due to teacher-centered learning practices, which reduced opportunities for interaction, collaboration, and active engagement. Using a quantitative approach, this Classroom Action Research was conducted in two cycles involving 20 fourth-grade students of MI Islamiyah Pakel Tuban. Data were collected through observation, documentation, and field notes focusing on indicators of learning participation, including questioning skills, responsiveness, discussion involvement, teamwork, and learning enthusiasm. The findings indicate that the optimization of flash card media significantly increased student participation and created a more interactive learning environment. The proportion of active students increased from 30% in the preliminary stage to 65% in Cycle I and 90% in Cycle II. Furthermore, students demonstrated improved confidence, collaboration, and engagement during learning activities. This study concludes that flash card media serves as an effective educational innovation that strengthens student participation and supports the development of active, collaborative, and meaningful learning processes in elementary education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 20 siswa kelas IV MI Islamiyah Pakel Tuban. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dengan indikator partisipasi belajar meliputi keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan antusiasme belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi media flash card mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Persentase siswa aktif meningkat dari 30% pada kondisi awal menjadi 65% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media flash card merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat partisipasi belajar siswa serta mendukung pengembangan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran (Robbia & Fuadi, 2020). Dalam pendekatan yang berpusat pada siswa, interaksi antarpeserta didik menjadi unsur penting dalam membangun pemahaman, keterampilan sosial, dan kemampuan komunikasi (M. R. Dewi et al., 2025; Nofriansyah et al., 2026). Aktivitas diskusi, kerja kelompok, serta tanya jawab memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan partisipasi belajar (Maulana & Wardana, 2025). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna (Nur & Bakir, 2021; Juniasari et al., 2024; Ruswan et al., 2024).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi kelas, dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut sering kali dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif (Nugraha & Amiludin, 2024; Wibowo, 2025; Maulidy et al., 2026). Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa memiliki keterbatasan kesempatan untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Nofriansyah et al., 2026; Pribadi et al., 2026; Ringov et al., 2026). Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang dinamis dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar cenderung menurun.

Permasalahan rendahnya partisipasi belajar perlu mendapat perhatian karena berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran dan perkembangan kompetensi siswa. Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang visual, kontekstual, dan melibatkan aktivitas langsung (Nisa et al., 2025; Yulia et al., 2025; Handayani et al., 2026). Ketika proses pembelajaran tidak didukung media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, materi pembelajaran berpotensi menjadi abstrak dan sulit dipahami. Dampaknya tidak hanya terlihat pada rendahnya pemahaman konsep, tetapi juga pada minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas interaksi belajar. Penggunaan media yang tepat mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu penyajian materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Priandari, 2024; Supriatna et al., 2025). Salah satu media yang berpotensi mendukung peningkatan partisipasi belajar siswa adalah flash card. Flash card merupakan media visual berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi informasi singkat dan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara sederhana dan menarik. Selain mudah digunakan, media ini memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif melalui permainan edukatif, diskusi kelompok, presentasi, maupun kegiatan tanya jawab yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Dewi et al., 2022; Yani et al., 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Ruswan et al. (2024) menemukan bahwa media berbasis gambar mampu meningkatkan perhatian dan retensi informasi siswa sekolah dasar. Sementara itu, Maulana et al. (2023) menemukan bahwa media buku bergambar mampu meningkatkan motivasi dan interaksi belajar siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih relatif terbatas.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Mata pelajaran IPAS memiliki karakter integratif yang menggabungkan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, optimalisasi media

flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif menjadi penting untuk dikaji guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusinya terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa sekolah dasar.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada hasil belajar, penelitian ini secara khusus mengkaji berbagai dimensi partisipasi belajar yang meliputi keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan antusiasme belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat integratif.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai inovasi pembelajaran interaktif dan pemanfaatan media flash card dalam pendidikan dasar. Pembelajaran aktif menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, optimalisasi media flash card dapat dipandang sebagai implementasi pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Islamiyah Pakel, Kecamatan Montong, Kabupaten Tuban, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Sugiyono, 2023). Model PTK yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan yang sistematis dan reflektif.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MI Islamiyah Pakel yang berjumlah 20 orang dengan karakteristik kemampuan akademik yang beragam. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan partisipasi belajar siswa setelah optimalisasi media flash card dalam pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi belajar siswa berdasarkan indikator keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan antusiasme mengikuti pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan rekaman kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung, sedangkan catatan lapangan dimanfaatkan untuk mencatat berbagai peristiwa penting yang terjadi selama proses tindakan berlangsung.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa pada setiap siklus. Skor partisipasi dihitung berdasarkan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II untuk melihat efektivitas optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai kategori aktif. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai kontribusi media

flash card dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sekaligus mendukung pengembangan praktik pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah sebelum dilakukan tindakan. Partisipasi belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan antusiasme mengikuti pembelajaran. Partisipasi belajar menjadi aspek penting karena mencerminkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran (Juwantara, 2019; Sya'adah et al., 2025).

Kondisi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Guru menjadi sumber utama informasi, sementara siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif (Habibah, 2022; Hafid, 2025). Meskipun suasana kelas relatif tertib, interaksi akademik yang bermakna belum berkembang secara optimal. Sebagian besar siswa lebih banyak menunggu instruksi daripada menunjukkan inisiatif belajar. Pertanyaan yang muncul dari siswa masih sangat terbatas, diskusi belum berlangsung secara aktif, dan hanya beberapa siswa yang berani memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar belum sepenuhnya mendukung tumbuhnya partisipasi belajar siswa.

Data kuantitatif pra tindakan memperlihatkan bahwa hanya 6 dari 20 siswa (30%) yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Sebaliknya, sebanyak 14 siswa (70%) masih berada pada kategori cukup aktif dan kurang aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa belum merata dan masih didominasi oleh sebagian kecil siswa. Apabila kondisi tersebut dibiarkan, proses pembelajaran berpotensi menghambat perkembangan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir siswa secara optimal.

Optimalisasi Media Flash Card sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif

Upaya peningkatan partisipasi belajar dilakukan melalui optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif. Pemilihan media flash card didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui gambar, simbol, dan representasi visual. Selain membantu penyampaian materi, media flash card juga memungkinkan terciptanya aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, presentasi, dan kegiatan tanya jawab yang melibatkan seluruh siswa.

Pada Siklus I, penggunaan media flash card mulai menunjukkan dampak positif terhadap partisipasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mulai terlibat dalam berbagai aktivitas kelompok. Secara kuantitatif, jumlah siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat menjadi 13 siswa (65%). Hasil ini menunjukkan bahwa media flash card mulai berfungsi sebagai sarana yang mendorong interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil refleksi menunjukkan bahwa distribusi partisipasi belum sepenuhnya merata. Beberapa siswa masih bergantung pada teman yang lebih aktif dan belum memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat secara mandiri.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penguatan strategi pembelajaran. Guru mengatur kembali dinamika kelompok, memberikan peran yang lebih jelas kepada setiap anggota kelompok, serta memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk menggunakan media flash card dan menyampaikan hasil diskusi. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Suasana pembelajaran menjadi lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya memberikan respons terhadap pertanyaan guru, tetapi juga mulai aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Tabel 1. Data Kuantitatif Partisipasi Belajar Siswa

Kategori Partisipasi	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Sangat Aktif	2 siswa (10%)	5 siswa (25%)	11 siswa (55%)
Aktif	4 siswa (20%)	8 siswa (40%)	7 siswa (35%)
Cukup Aktif	8 siswa (40%)	5 siswa (25%)	2 siswa (10%)
Kurang Aktif	6 siswa (30%)	2 siswa (10%)	0 siswa (0%)
Jumlah	20 siswa	20 siswa	20 siswa

Berdasarkan Tabel 1, pada akhir Siklus II sebanyak 18 siswa (90%) telah mencapai kategori aktif dan sangat aktif. Capaian tersebut melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Rata-rata partisipasi belajar siswa meningkat dari 56% pada kondisi awal menjadi 72% pada Siklus I dan mencapai 88% pada Siklus II. Peningkatan yang terjadi secara bertahap menunjukkan bahwa optimalisasi media flash card mampu mendorong perubahan perilaku belajar siswa melalui proses adaptasi yang sistematis dan berkelanjutan.

Kontribusi Media Flash Card terhadap Partisipasi Belajar Siswa

Dari perspektif pedagogis, peningkatan partisipasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui karakteristik media flash card yang mampu menyajikan informasi secara konkret dan menarik. Siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak. Flash card menjadi jembatan yang menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Ketika media tersebut dipadukan dengan aktivitas pembelajaran yang interaktif, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengonstruksi pengetahuan secara aktif.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa partisipasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh iklim psikologis kelas yang mendukung. Lingkungan belajar yang interaktif memberikan rasa aman kepada siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Dalam konteks ini, media flash card berperan sebagai sarana interaksi yang membantu meningkatkan keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok yang terbentuk selama penggunaan media juga memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama antarsiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung. Optimalisasi media flash card menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi, tetapi dapat dilakukan melalui pemanfaatan media sederhana yang dirancang secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran interaktif yang mampu memperluas kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Selain meningkatkan partisipasi belajar, penelitian ini juga menunjukkan adanya perubahan sikap belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta menikmati proses diskusi dan kerja sama kelompok. Pembelajaran IPAS tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang monoton, tetapi sebagai pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Perubahan sikap tersebut menjadi indikator penting bahwa partisipasi belajar yang tinggi dapat mendorong terbentuknya motivasi intrinsik yang mendukung keberlanjutan proses belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar secara nyata, terukur, dan berkelanjutan. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan

media pembelajaran yang inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan partisipasi terlihat pada berbagai indikator, yaitu keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan antusiasme mengikuti pembelajaran. Secara kuantitatif, persentase siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 30% pada kondisi awal menjadi 65% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Dari perspektif pedagogis, media flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong interaksi, komunikasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Karakteristik media yang sederhana, konkret, dan mudah digunakan memungkinkan siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa partisipasi aktif siswa merupakan faktor penting dalam membangun pengetahuan, sekaligus menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada penggunaan teknologi yang kompleks.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa optimalisasi media pembelajaran sederhana dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media flash card pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan konteks pembelajaran yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan serta memperkaya kajian mengenai inovasi pembelajaran dalam pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M. R., Kurniawati, S., & Nofriansyah, N. (2025). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) di Moderasi oleh Kemampuan Metakognitif. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 1019–1031. <https://doi.org/10.30998/RDJE.V11I2.23934>
- Dewi, S. E. K., Rotama, E., Pertiwi, R. P., Andini, N. A., Kholidin, N., Septikasari, R., & Dewi, T. R. (2022). Pendampingan Bimbingan Belajar Siswa MI di Desa Sumber Sari. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 4(2), 42–47. <https://doi.org/10.30599/JIMI.V4I2.2034>
- Habibah, M. (2022). Pengembangan Kompetensi Digital Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 76–89. <https://doi.org/10.30762/sittah/v3i1.11>
- Hafid, A. (2025). Strategi Guru Menumbuhkan Karakter Nasionalisme pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III. *JURNAL SARAWETA*, 3(2), 342–353. <https://ejurnal.staiddimaros.ac.id/index.php/saraweta/article/view/412>

- Handayani, R. N., Wiryanto, W., & Rahaju, E. B. (2026). Efektivitas LKPD Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Cakra Palah untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1 Februari), 161–172. <https://doi.org/10.58230/27454312.3431>
- Juniasari, Hafizah, N. N., & Subandi. (2024). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah untuk Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281/V2I6.400>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1). <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Maulana, A. F., & Wardana, H. R. (2025). Modal Sosial Guru dan Dampaknya terhadap Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan di Komunitas Urban. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 4(3), 349–353. <https://doi.org/10.62379/JISHS.V4I3.3970>
- Maulidy, Moh. I., Suharto, B., & Wibowo, W. (2026). Model Empat Pilar Inovasi dalam Sinergitas Kurikulum Pesantren dan Perguruan Tinggi: Studi Kasus Pesantren Luhur Sabilussalam. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 278–286. <https://doi.org/10.54259/diajar.v5i1.6884>
- Nisa, E. L., Wijayanti, S. A., Munawiro, S., & Oktiningrum, W. (2025). Dampak media digital terhadap perkembangan literasi membaca siswa sekolah dasar. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 269–274. <https://doi.org/10.62017/MERDEKA.V2I6.5052>
- Nofriansyah, N., Sutarni, N., & Supardi, E. (2026). *The Advance Organizer Model in Learning: A Systematic Literature Review*. <https://journal.bacaanmedia.id/index.php/harmony/article/view/73>
- Nugraha, S. A. S., & Amiludin, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Connection sebagai Pengembangan Karakter Social Entrepreneurship dalam Mewujudkan Indonesia Emas 2045. *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 92–106. <https://doi.org/10.58988/ALMUBTADI.V1I2.282>
- Nur, S. K., & Bakir, A. H. (2021). Inovasi Pengenalan Literasi Keuangan Sejak Dini Melalui Media Pembelajaran Diorama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 2(2). <https://doi.org/10.32528/jpmm.v2i2.5430>
- Priandari, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i2.2706>
- Pribadi, L. A., Kurniady, D. A., Suryadi, S., & Suharto, N. (2026). Phenomenology of Community-Based Personalized Learning for Character Education. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 5(1), 289–308. <https://doi.org/10.17509/CURRICULA.V5I1.206>
- Rifki Maulana, M., Kartika Sari, C., & author Jalan Yani, C. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komadi (Komik Matematika Digital) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 849–859. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6504>
- Ringov, D., Asija, A., Joseph, J., & Szulanski, G. (2026). *Dual Demands, Attention, and Organizational Learning: Spatial and Temporal Replication of Routines in Scaling Organizations*. <https://doi.org/10.1287/orsc.2022.16528>

- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1).
- Sugiyono, S. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta*. <https://elibrary-dev.nusamandiri.ac.id/readbook/240077/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- Supriatna, E., Ahman, E., Nofriansyah, N., Rahayu, S., & Randini Fitri, D. (2025). Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kota Sukabumi. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 444–454. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28797>
- Sya'adah, M., Remiswal, R., & Khadijah, K. (2025). Evaluasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Tiga Ranah: Ranah Kognitif, Afektif, Dan Afektif. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(4), 859–866. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i4.515>
- Wibowo, W. (2025). Integrasi Literasi Finansial dalam Kurikulum Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 78–85. <https://doi.org/10.58472/JIPSH.V1I1.29>
- Yani, R., Pratiwi, S. N., & Isman, M. (2023). Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK Budi Utomo Binjai. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 205–217. <https://doi.org/10.30596/JMP-DMT.V4I2.14953>
- Yulia, S., Satrial, A., & Dahliana, D. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 270–285. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I04.39034>