

**ANALISIS PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN 13/I MUARA BULIAN**

Mia Apta Candra. S¹, Silvina Noviyanti.²

Universitas Jambi ^{1,2}

miaaptacandras@gmail.com¹, silvinanoviyanti@unja.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of educational technology utilization on the learning concentration of third-grade students at SDN 13/I Muara Bulian. The use of educational technology such as laptops, projectors, and educational games has increasingly been implemented to create more interactive and engaging learning environments. This research employed a qualitative descriptive method. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with classroom teachers and students, and documentation of learning activities. The results of the study indicate that the utilization of educational technology has a positive influence on students' learning concentration. The use of laptops and projectors helps students focus on learning materials through visual and audiovisual presentations, while educational games encourage active participation and sustained attention during learning activities. These findings demonstrate that well-planned and guided educational technology can effectively improve students' learning concentration. Therefore, the study concludes that the integration of laptops, projectors, and educational games in classroom learning contributes positively to enhancing students' learning concentration at the elementary school level.

Keywords: *educational technology, learning concentration, elementary students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan teknologi pendidikan terhadap konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 13/I Muara Bulian. Pemanfaatan teknologi pendidikan seperti laptop, proyektor, dan game edukatif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru kelas dan siswa, serta studi dokumentasi terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan memberikan pengaruh positif terhadap konsentrasi belajar siswa. Penggunaan laptop dan proyektor membantu siswa memusatkan perhatian pada materi pembelajaran melalui tampilan visual dan audiovisual, sedangkan game edukatif mendorong keterlibatan aktif siswa dan mempertahankan fokus belajar selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan yang direncanakan dan digunakan secara tepat mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: teknologi pendidikan, konsentrasi belajar, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian secara optimal terhadap aktivitas pembelajaran dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah teralihkan oleh rangsangan lain. Konsentrasi belajar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi prasyarat utama dalam proses penerimaan informasi, pemahaman materi, serta pembentukan pengetahuan dan keterampilan siswa (Wibowo dkk., 2024). Siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang baik cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, mampu menyelesaikan tugas dengan baik, serta menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan siswa yang kurang mampu memusatkan perhatian (Riinawati, 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas III, kemampuan konsentrasi belajar siswa masih berada pada tahap perkembangan. Siswa kelas III umumnya memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan masih membutuhkan stimulus pembelajaran yang konkret, menarik, dan variatif agar

dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung (Wibowo dkk., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, termasuk memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan perangkat seperti laptop dan proyektor memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk presentasi visual, video pembelajaran, serta animasi yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah (Riinawati, 2021). Selain itu, pemanfaatan game edukatif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta konsentrasi siswa karena pembelajaran dikemas

dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dan menantang (Handika dkk., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan yang dirancang secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti presentasi interaktif dan game edukatif, dapat membantu siswa memusatkan perhatian pada materi pembelajaran dan mengurangi kejenuhan selama proses belajar (Resti dkk., 2024). Teknologi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (S. Aprilia & Sintawati, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 13/I Muara Bulian, ditemukan bahwa konsentrasi belajar sebagian siswa kelas III masih belum optimal. Dalam proses pembelajaran konvensional, beberapa

siswa tampak mudah kehilangan fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Namun, ketika guru memanfaatkan teknologi pembelajaran berupa laptop, proyektor, dan game edukatif, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan memiliki potensi besar dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa apabila digunakan secara tepat dan terencana.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan teknologi pendidikan, khususnya laptop, proyektor, dan game edukatif, terhadap konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 13/I Muara Bulian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh pemanfaatan teknologi pendidikan terhadap konsentrasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami (Muhasor dkk., 2024). Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual fenomena yang terjadi di lapangan tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian (Nursanjaya, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 13/I Muara Bulian. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah memanfaatkan teknologi pendidikan berupa laptop, proyektor, dan game edukatif dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas: Satu orang guru kelas III, yang berperan sebagai informan utama dalam memberikan informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan

evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian Dua puluh empat (24) siswa kelas III SDN 13/I Muara Bulian, yang berperan sebagai partisipan penelitian untuk mengamati dan menggali data mengenai konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan partisipan dilakukan secara total sampling, yaitu seluruh siswa kelas III dijadikan partisipan penelitian agar diperoleh gambaran kondisi konsentrasi belajar secara menyeluruh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada saat guru memanfaatkan teknologi pendidikan berupa laptop, proyektor, dan game edukatif. Observasi difokuskan pada perilaku konsentrasi belajar siswa, yang meliputi perhatian terhadap materi pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, serta tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung,

dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. Selain itu, wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru kelas III dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, tujuan penggunaan teknologi pendidikan, serta pandangan guru dan pengalaman siswa terkait pengaruh pemanfaatan teknologi terhadap konsentrasi belajar. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran seperti RPP, hasil belajar siswa, serta catatan guru yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah pengumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung. Selanjutnya, dilakukan reduksi data dengan cara menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh, yaitu dengan memilih data-data yang relevan dengan

tujuan penelitian tentang pengaruh pemanfaatan teknologi pendidikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel hasil observasi, dan ringkasan hasil wawancara untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola, kecenderungan, serta hubungan antar data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menafsirkan data yang telah disajikan guna memperoleh kesimpulan mengenai pengaruh pemanfaatan teknologi pendidikan terhadap konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 13/I Muara Bulian.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan keakuratan data penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas III SDN 13/I Muara Bulian, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan berupa laptop, proyektor, dan game edukatif berkontribusi positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung dengan bantuan media teknologi, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang lebih terarah terhadap penjelasan guru dan materi yang ditampilkan melalui proyektor. Siswa terlihat memusatkan pandangan ke layar, mengikuti alur penjelasan guru, serta merespons pertanyaan dengan lebih cepat dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media teknologi.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Aktivitas yang berpotensi mengganggu konsentrasi, seperti berbicara dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan penjelasan guru, cenderung berkurang ketika pembelajaran menggunakan

media berbasis teknologi. Selain itu, penggunaan tampilan visual dan audiovisual membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, sehingga siswa mampu mempertahankan fokus belajar dalam durasi waktu yang lebih lama. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Chumairoh & Fradana, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dan audiovisual dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa karena informasi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Pada saat guru menggunakan game edukatif sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Siswa tampak antusias mengikuti aturan permainan, fokus menyelesaikan tugas yang diberikan, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menjaga konsentrasi belajar siswa. Hasil observasi ini didukung oleh penelitian (Aprilia dkk.,

2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dan permainan edukatif dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa karena melibatkan unsur visual, interaksi, dan aktivitas yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan yang dirancang dan digunakan secara terarah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menguatkan temuan penelitian (Arifin & Fadillah, 2025) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan game edukatif dapat meningkatkan konsentrasi serta partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil observasi ini menegaskan bahwa penggunaan laptop, proyektor, dan game edukatif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III.

Tabel 1. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III

N o	Indikator Konsentrasi Belajar	Jumla h	Keteranga n
--------	-------------------------------------	------------	----------------

		Siswa (n=24)	
1	Memperhatika n penjelasan guru saat media teknologi digunakan	20 siswa	Sangat Baik
2	Aktif menjawab pertanyaan guru	18 siswa	Baik
3	Fokus pada tampilan materi di proyektor	21 siswa	Sangat Baik
4	Antusias mengikuti game edukatif	22 siswa	Sangat Baik
5	Tidak mudah terdistraksi selama pembelajaran	19 siswa	Baik



Gambar 1. Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Media Teknologi





Gambar 2. Dokumentasi Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran

2. Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru kelas III SDN 13/I Muara Bulian, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan berupa laptop dan proyektor sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan sistematis. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, video pembelajaran, dan animasi membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, siswa dapat memusatkan perhatian lebih lama pada materi yang disampaikan dan menunjukkan respons yang lebih positif selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Chumairoh & Fradana, 2025) yang

menyatakan bahwa media visual dan audiovisual mampu meningkatkan perhatian serta konsentrasi belajar siswa karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran.

Guru kelas juga mengungkapkan bahwa penggunaan game edukatif sebagai variasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap konsentrasi dan keterlibatan siswa. Melalui game edukatif, siswa terlihat lebih antusias, aktif mengikuti aturan permainan, serta fokus menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru menilai bahwa game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Arifin & Fadillah, 2025) yang menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur belajar dan bermain secara seimbang.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa kelas III menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih senang dan bersemangat ketika pembelajaran menggunakan media

berbasis teknologi. Siswa menyatakan bahwa tampilan gambar dan video melalui proyektor membuat mereka lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa penggunaan game edukatif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga mereka dapat lebih fokus mengikuti pembelajaran hingga selesai. Temuan ini didukung oleh penelitian (Aprilia dkk., 2025) yang menyatakan bahwa media audiovisual dan permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui pengamatan visual, diskusi, maupun aktivitas permainan edukatif. Keterlibatan aktif ini berkontribusi pada terjaganya konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ali dkk., 2025) yang

menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pemanfaatan teknologi pendidikan berupa laptop, proyektor, dan game edukatif terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 13/I Muara Bulian. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi belajar siswa meningkat karena materi pembelajaran disajikan secara visual dan konkret, sesuai

dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Fitriani dkk., 2024) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan stimulus pembelajaran yang konkret, variatif, dan menarik untuk mempertahankan konsentrasi belajar. Penggunaan media visual melalui laptop dan proyektor membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena informasi disampaikan tidak hanya secara verbal, tetapi juga melalui gambar, video, dan animasi. Media visual dan audiovisual mampu merangsang lebih dari satu indera siswa, sehingga perhatian dan fokus belajar dapat dipertahankan dalam waktu yang lebih lama (Aprilia dkk., 2025).

Selain itu, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Game edukatif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung, mengikuti aturan permainan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan penuh perhatian. Hal ini mendukung temuan (Arifin & Fadillah, 2025) yang

menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur belajar dan bermain secara seimbang. Ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, konsentrasi belajar akan terjaga dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui pengamatan, diskusi, maupun aktivitas interaktif lainnya. Keterlibatan aktif tersebut berdampak langsung pada peningkatan fokus dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ali dkk., 2025) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, teknologi pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori dan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan yang direncanakan dan digunakan secara tepat dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Guru perlu mengelola penggunaan teknologi secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar manfaat teknologi dapat dirasakan secara optimal oleh siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan berupa laptop, proyektor, dan game edukatif memberikan pengaruh positif terhadap konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 13/I Muara Bulian. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan teknologi pendidikan terhadap konsentrasi belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan fokus

perhatian siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar, memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa dukungan teknologi. Konsentrasi belajar siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik, yang ditandai dengan berkurangnya perilaku tidak fokus dan meningkatnya partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperkuat temuan observasi, di mana guru menyatakan bahwa teknologi membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sementara siswa merasakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Game edukatif berperan penting dalam menjaga fokus siswa karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menantang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Dengan demikian disarankan agar guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pendidikan,

hususnya laptop, proyektor, dan game edukatif, sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana serta peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, siswa perlu dibimbing agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif sebagai sarana belajar yang dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih lanjut pemanfaatan teknologi pendidikan dengan pendekatan dan variabel yang lebih beragam sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi teknologi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Aprilia, S., & Sintawati, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran AR dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 372–382.
- Aprilia, Z., Supraba, D. V., Sabrina, S., Iqbal, W. M., & Khulasoh, S. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Audio -visual dan Game Edukatif untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar PAI di SDN Nagasari VI. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 446–453.
- Arifin, E. P. R., & Fadillah, F. P. (2025). Upaya Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 03(03), 1298–1305.
- Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N.

- (2025). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8(2), 955–966.
- Fitriani, R., Sitorus, F. R., Salim, & Khairani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Variatif dengan Pemanfaatan Apikasi Canva pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38–46.
- Handika, Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124–140.
- Muhasor, Ilzamudin, & Iriyadi, D. (2024). Telaah Kritis Metode-Metode Dalam Penelitian Ilmiah. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 22–28.
- Nursanjaya. (2021). Memahami Prosedur Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Memudahkan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 04(01), 126–141.
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Riinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Karang Mekar 4 Banjarmasin. *Berajah Journal*, 1(2), 72–75.
- Wibowo, I. O., Utomo, S., Wulandari, C. R. E., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1004–1007.