Penguatan Rasa Percaya Diri Murid Melalui Media E-Lkm Interaktif Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iii Sekolah Dasar

Rossyda Lingan Cintawan[1]*; Dr. Waode Hamsia, M.Pd.[2]; Mohammad Amirudin, M.Pd.I[3]

[1]PPG, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Indonesia

[2]Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Indonesia

[3]SDN Wonorejo III/314 Surabaya

*Email penulis korespondensi: linganrossyda@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media E-LKM interaktif pada materi hewan *vertebrata* dan *invertebrata* dalam pembelajaran IPAS serta mengetahui penguatan rasa percaya diri murid kelas III SDN Wonorejo III/314 Surabaya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 26 murid kelas III. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan murid, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan persentase rasa percaya diri murid pada kondisi pra-siklus sebesar 46,15% (12 murid). Pada siklus I terlihat adanya peningkatan menjadi 69,23% (18 murid). Kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 88,46% (23 murid). Perolehan persentase rasa percaya diri murid sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, maka penelitian ini berhenti pada siklus II dengan pencapaian melampaui target sebesar 13,46%. Penggunaan media E-LKM interaktif berbasis fitur visual dan permainan edukatif secara efektif mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid serta menguatkan keberanian murid dalam bertanya, berpendapat, dan berpresentasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: percaya diri, E-LKM interaktif, Sekolah Dasar, Pembelajaran IPAS

ABSTRACT

Research aims to describe the implementation of interactive E-LKM media on vertebrate and invertebrate animal materials in Science and Social Studies (IPAS) learning and to determine the reinforcement of students' self-confidence in Grade III at SDN Wonorejo III/314 Surabaya. This Classroom Action Research (CAR) utilized the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles comprising planning, acting, observing, and reflecting stages. The subjects consisted of 26 third-grade students. Data were collected through teacher and student activity observation sheets as well as documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated that the percentage of students' self-confidence in the pre-cycle condition was 46.15% (12 students). In Cycle I, an increase was observed, reaching 69.23% (18 students), and it further increased in Cycle II to 88.46% (23 students). Since the percentage of students' self-confidence exceeded the established success indicator of 75%, the research concluded at Cycle II, surpassing the target by 13.46%. The use of interactive E-LKM media featuring visual elements and educational games effectively enhanced active student engagement and strengthened students' courage to ask questions, express opinions, and deliver presentations in elementary school IPAS learning.

1 PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik murid, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan yang mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh. Salah satu karakter esensial yang perlu dikembangkan pada diri murid adalah rasa percaya diri. Rasa percaya diri merupakan sikap positif yang dimiliki individu terhadap kemampuan dirinya sehingga mampu menumbuhkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, bertanya, berinteraksi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), murid dituntut tidak hanya memahami konsep materi, tetapi juga aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti berdiskusi, mengamati, menyelesaikan masalah, dan mempresentasikan hasil kerja.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang aktif dan bermakna melalui keterlibatan langsung murid dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat rasa percaya diri menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi pra-siklus selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas III SDN Wonorejo III/314 Surabaya ditemukan bahwa masih terdapat murid yang memiliki rasa percaya diri rendah. Dari total 26 murid kelas III (terdiri dari 13 murid laki-laki dan 13 murid perempuan), hanya terdapat 12 murid (46,15%) yang menunjukkan indikator rasa percaya diri yang memadai. Sebagian besar murid lainnya (53,85%) masih menunjukkan keraguan yang signifikan saat diminta bertanya, menjawab pertanyaan guru, berpendapat saat mengidentifikasi ciri hewan, berdiskusi kelompok, maupun tampil mempresentasikan hasil pengelompokan hewan *vertebrata* dan *invertebrata* di depan kelas. Kondisi ini ditunjukkan dengan beberapa indikator, seperti murid kurang berani mengemukakan pendapat, malu bertanya kepada guru, kurang aktif saat kegiatan diskusi kelompok, dan masih ragu ketika mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal karena murid belum terlibat secara aktif.

Rendahnya rasa percaya diri murid dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti model pembelajaran yang kurang melibatkan murid secara aktif, kurangnya kesempatan untuk berpendapat, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Apabila kondisi tersebut diabaikan dapat memengaruhi perkembangan kemampuan sosial maupun hasil belajar murid. Selain itu, masih ditemukan murid yang mengalami miskonsepsi terhadap materi pengelompokkan hewan *vertebrata* (bertulang belakang) dan *invertebrata* (tidak bertulang belakang). Miskonsepsi mengenai materi tersebut merepresentasikan bahwa pemahaman konsep dasar belum terbentuk secara utuh sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih konkret, kontekstual, dan melibatkan pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan hasil asesmen diagnostik awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa murid memiliki kecenderungan gaya belajar visual, menyukai kegiatan belajar sambil bermain, dan lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung. Karakteristik tersebut menunjukkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru dan buku cetak belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar murid. Sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif dan menarik agar meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri selama mengikuti pembelajaran serta media yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan media Electronic Lembar Kerja Murid (E-LKM) interaktif. E-LKM interaktif merupakan media pembelajaran digital yang memadukan materi, aktivitas belajar, gambar, video, dan permainan edukatif. Selaras dengan penelitian Katherina dkk. (2024), E-LKM berbasis fitur interaktif mampu meningkatkan *Self Confidence* murid di sekolah dasar dengan kategori peningkatan yang tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Ijirana dkk. (2024) membuktikan bahwa pengintegrasian model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri murid sekolah dasar secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas III SDN Wonorejo III/314 Surabaya, peneliti menerapkan media E-LKM interaktif pada materi pengelompokan hewan *vertebrata* dan *invertebrata* yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar murid. E-LKM interaktif tersebut memuat materi yang kontekstual, gambar hewan, aktivitas mengelompokkan hewan, permainan edukatif, latihan interaktif, serta kegiatan presentasi hasil diskusi. Melalui aktivitas tersebut diharapkan murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna sehingga mampu memahami konsep secara benar sekaligus meningkatkan keberanian dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun mempresentasikan hasil pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media E-LKM interaktif serta menganalisis penguatan rasa percaya diri murid kelas III SDN Wonorejo III/314 Surabaya.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif (*mixed-methods approach*) yang diintegrasikan dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research* / PTK). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur persentase capaian rasa percaya diri murid berdasarkan lembar observasi, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci perubahan perilaku, aktivitas, dan dinamika interaksi murid selama proses tindakan berlangsung (Arikunto dkk., 2021). Desain penelitian mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart (2014), yang terdiri dari empat tahapan sistematis pada setiap

siklusnya, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan/Observasi (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dirancang dalam dua siklus berulang (Siklus I dan Siklus II) guna memastikan ketercapaian indikator keberhasilan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonorejo III/314 Surabaya yang beralamat di Jalan Wonorejo III No. 52, Kelurahan Wonorejo, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, yaitu terhitung mulai bulan Agustus sampai dengan Oktober 2026. Pemilihan lokasi ini didasari oleh kebutuhan nyata perbaikan kualitas pembelajaran IPAS serta komitmen sekolah dalam mengimplementasikan inovasi teknologi pembelajaran Kurikulum Merdeka.

2.2 Partisipan dan sumber data

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh murid kelas III SDN Wonorejo III/314 Surabaya pada tahun ajaran 2026/2027 yang berjumlah 26 murid, terdiri dari 13 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Pemilihan partisipan dilakukan secara utuh (subjek populasi kelas) karena permasalahan rendahnya rasa percaya diri teridentifikasi merata pada rombongan belajar. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan langsung aktivitas belajar murid dan pelaksanaan tindakan pembelajaran oleh guru yang dicatat pada lembar observasi, serta data pendukung yang bersumber dari catatan lapangan dan dokumentasi foto kegiatan.

2.3 Instrumen dan prosedur

Alat ukur utama yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan secara tunggal pada Lembar Observasi Rasa Percaya Diri Murid. Penelitian ini secara khusus mengandalkan penilaian observasi autentik langsung pada tahap Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk menjaga keobjektifan data di lapangan. Indikator rasa percaya diri murid yang diukur secara terperinci mencakup 5 (lima) aspek utama: (1) Keberanian bertanya kepada guru atau teman, (2) Keberanian menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat, (3) Keaktifan dalam berdiskusi kelompok, (4) Keberanian mempresentasikan hasil karya di depan kelas dan (5) Keyakinan terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas pengelompokan hewan. Setiap aspek diamati menggunakan skala deskriptor perilaku yang obyektif.

Prosedur penelitian mengacu pada model Kemmis & McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus.

Siklus I

Pelaksanaan Siklus I diawali dengan tahap perencanaan (*planning*), yaitu peneliti menyusun Modul Ajar IPAS materi pengelompokan hewan *vertebrata* dan *invertebrata* yang diintegrasikan dengan media E-LKM Interaktif Ragam Hewan dan model *Problem Based Learning* (PBL). Peneliti juga menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas murid, indikator rasa percaya diri, serta dokumentasi. Sarana pembelajaran yang digunakan berupa laptop guru dan LCD proyektor untuk menampilkan media E-LKM. Pada tahap pelaksanaan tindakan (*acting*), pembelajaran dilakukan melalui lima sintaks PBL, meliputi orientasi murid pada masalah kontekstual, pengorganisasian kelompok beranggotakan 4–5 orang, pembimbingan penyelidikan melalui eksplorasi materi dan permainan edukatif pada E-LKM, presentasi hasil diskusi, serta analisis dan evaluasi pemecahan masalah.

Media ditampilkan menggunakan laptop dan LCD proyektor. Namun, penggunaannya belum optimal dalam memfasilitasi interaksi langsung murid dengan media sehingga kesempatan untuk mengoperasikan fitur E-LKM masih terbatas. Tahap observasi (*observing*) dilakukan oleh peneliti bersama guru sejawat dengan mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas murid, dan lima indikator rasa percaya diri, yaitu keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi dan bekerja sama, serta mempresentasikan hasil pekerjaan. Hasil pengamatan dicatat melalui lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Selanjutnya, pada tahap refleksi (*reflecting*), peneliti menganalisis hasil pengamatan dan mengidentifikasi kendala penggunaan media. Hasil refleksi menunjukkan perlunya perbaikan sarana pembelajaran dengan mengganti LCD proyektor menjadi *Interactive Flat Panel* (IFP) agar tampilan media lebih jelas, luas, dan memungkinkan interaksi langsung melalui layar sentuh.

Siklus II

Pelaksanaan Siklus II diawali dengan tahap perencanaan (*planning*), yaitu menyempurnakan rancangan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Peneliti tetap menggunakan Modul Ajar IPAS, media E-LKM Interaktif Ragam Hewan, dan model PBL, tetapi mengganti sarana pembelajaran dengan *Interactive Flat Panel* (IFP). Lembar observasi aktivitas guru, aktivitas murid, dan indikator rasa percaya diri tetap menggunakan aspek pengamatan yang sama agar hasil setiap siklus dapat dibandingkan. Pada tahap pelaksanaan tindakan (*acting*), pembelajaran kembali dilaksanakan melalui lima sintaks PBL, mulai dari orientasi masalah, pengorganisasian kelompok, penyelidikan, presentasi hasil, hingga evaluasi pemecahan masalah.

Perbaikan dilakukan melalui penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) yang memiliki layar lebih besar sehingga materi, gambar, dan fitur E-LKM dapat ditampilkan secara lebih jelas dan detail. Fitur layar sentuh juga memberikan kesempatan kepada murid untuk bergantian mengoperasikan media, mengeksplorasi materi, mengelompokkan hewan, dan memainkan permainan edukatif secara langsung. Penggunaan IFP diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta keberanian murid dalam mengikuti pembelajaran.

Tahap observasi (*observing*) dilakukan oleh peneliti bersama guru sejawat dengan menggunakan instrumen yang sama seperti Siklus I. Pengamatan difokuskan pada aktivitas pembelajaran, keterlibatan murid dalam mengoperasikan E-LKM, dan perkembangan lima indikator rasa percaya diri. Hasil pengamatan didukung dengan catatan lapangan dan dokumentasi foto. Pada tahap refleksi (*reflecting*), peneliti menganalisis dan membandingkan hasil Siklus II dengan Siklus I untuk mengetahui perkembangan aktivitas dan rasa percaya diri murid. Penelitian diakhiri apabila sekurang-kurangnya 75% murid telah mencapai kriteria keberhasilan rasa percaya diri yang ditetapkan.

2.4 Analisis data dan etika penelitian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan berdasarkan lembar observasi rasa percaya diri murid yang mencakup lima indikator, yaitu keberanian bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat, berdiskusi kelompok, mempresentasikan hasil karya, serta keyakinan menyelesaikan tugas pengelompokan hewan. Setiap indikator diberi skor 1–4, kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasilnya dibandingkan pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan setiap indikator dan ketuntasan klasikal. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas guru dan murid, catatan lapangan, serta dokumentasi melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% atau 20 dari 26 murid mencapai kategori rasa percaya diri baik atau sangat baik pada akhir Siklus II.

3 HASIL

Data penelitian mengenai peningkatan rasa percaya diri murid kelas III B melalui penerapan media E-LKM Interaktif Ragam Hewan diperoleh berdasarkan hasil observasi pada tahap Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Rekapitulasi ketuntasan rasa percaya diri murid pada setiap tahap disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Ketuntasan Rasa Percaya Diri Murid

Tahap	Jumlah Murid	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan
Pra-siklus	26	12	14	46,15%
Siklus I	26	18	8	69,23%
Siklus II	26	23	3	88,46%

Catatan: Persentase diisi berdasarkan hasil observasi

Berdasarkan sajian data pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan ketuntasan rasa percaya diri murid secara bertahap. Pada tahap Pra-siklus, dari 26 murid, sebanyak 12 murid (46,15%) mencapai kriteria tuntas, sedangkan 14 murid (53,85%) belum tuntas. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, jumlah murid yang tuntas meningkat menjadi 18 murid (69,23%), sementara 8 murid (30,77%) belum tuntas. Selanjutnya, pada Siklus II, jumlah murid yang tuntas mencapai 23 murid (88,46%) dan hanya 3 murid (11,54%) yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media E-LKM Interaktif Ragam Hewan dapat mendukung penguatan rasa percaya diri murid dan mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75%.

4 PEMBAHASAN

Ketuntasan rasa percaya diri murid naik bertahap dari 46,15% pada pra-siklus menjadi 69,23% pada Siklus I dan 88,46% pada Siklus II, melampaui kriteria keberhasilan 75%. Selaras dengan penelitian Setiawan dkk. (2026) melaporkan pola kenaikan serupa pada 26 murid kelas III, dari 46% ke 69% lalu 88%, dengan strategi *active learning* dan media manipulatif. Kesamaan ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku murid kelas rendah memerlukan pembiasaan lintas siklus dan kesempatan berpartisipasi yang berulang, tidak hanya bergantung pada jenis media. Hasil penelitian dapat dijelaskan dengan teori efikasi diri. Bandura (1977) menyatakan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri bersumber dari pengalaman keberhasilan, pengamatan terhadap orang lain, persuasi verbal, dan kondisi fisiologis. Dalam E-LKM Interaktif Ragam Hewan, murid mengelompokkan hewan, memainkan permainan edukatif, lalu mempresentasikan hasil diskusi. Setiap tugas yang berhasil diselesaikan kemungkinan menjadi pengalaman keberhasilan kecil yang membuat murid lebih berani bertanya, menjawab, dan tampil.

Kenaikan dari Siklus I ke Siklus II (18 menjadi 23 murid) terjadi setelah *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor diganti dengan *Interactive Flat Panel* (IFP). Seperti terlihat pada Gambar 1, seorang murid maju menyentuh layar IFP untuk mengelompokkan hewan ke kandang yang tepat, guru mendampingi di sampingnya, dan murid lain duduk berkelompok menghadap layar. Indriansyah (2025) menemukan bahwa IFPD meningkatkan motivasi melalui tampilan visual dan aktivitas layar sentuh, serta memperkuat kolaborasi kelompok. Namun, peningkatan tidak bisa dikaitkan dengan IFP saja, sebab pada Siklus II murid juga sudah terbiasa dengan alur model *Problem Based Learning* (PBL) dan isi E-LKM.



Gambar 1 Implementasi E-LKM Interaktif Ragam Hewan

Sumber: Dokumentasi penelitian

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang memadukan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media interaktif. Ijirana dkk. (2024) menerapkan PBL dengan media interaktif di kelas II SD dan melaporkan perbaikan kepercayaan diri serta hasil belajar antarsiklus. Rahman dkk. (2024) juga mengaitkan PBL berbantuan multimedia interaktif dengan motivasi yang lebih tinggi, yang berdampak pada keberanian berbicara di kelas. Besar peningkatannya tidak bisa dibandingkan langsung dengan penelitian lain. Katherina dkk. (2024) melaporkan rerata N-gain 0,791 (tinggi) pada E-LKPD berbasis teka-teki silang, sedangkan Lestari dan Hidayati (2025) melaporkan N-gain 0,49 (sedang) pada siswa SMA. Perbedaan jenjang, materi, dan instrumen (angket dan N-gain, bukan lembar observasi) kemungkinan ikut berperan.

Secara praktis, hasil penelitian ini menawarkan alternatif bagi guru kelas rendah untuk menumbuhkan keberanian murid dalam pembelajaran IPAS. Bagi calon guru, temuan antarsiklus menunjukkan bahwa refleksi atas sarana pembelajaran, bukan hanya isi media, dapat menentukan keterlibatan murid. Keterbatasannya meliputi satu kelas berjumlah 26 murid tanpa kelompok kontrol, pengaruh E-LKM, model *Problem Based Learning* (PBL), dan *Interactive Flat Panel* (IFP) yang tidak dapat dipisahkan, pengamatan oleh peneliti yang juga pelaksana tindakan tanpa uji keandalan antar pengamat, tiga murid yang belum tuntas pada Siklus II, serta ketahanan dampak setelah tindakan berakhir yang belum diketahui.

5 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, penerapan media E-LKM Interaktif Ragam Hewan dapat menguatkan rasa percaya diri murid kelas III B SDN Wonorejo III/314 Surabaya pada pembelajaran IPAS materi hewan *vertebrata* dan *invertebrata*. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah murid yang mencapai kriteria ketuntasan, yaitu dari 12 murid (46,15%) pada Pra-siklus menjadi 18 murid (69,23%) pada Siklus I dan 23 murid (88,46%) pada Siklus II. Hasil pada Siklus II telah melampaui

indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Penggunaan media ini juga mendorong murid untuk lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, mempresentasikan hasil karya, serta menyelesaikan tugas pengelompokan hewan dengan lebih percaya diri.

Penerapan media E-LKM Interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri murid sehingga layak digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran. Sekolah perlu mendukungnya melalui penyediaan perangkat teknologi dan pelatihan pembuatan media digital bagi guru. Penelitian berikutnya dapat mencoba E-LKM ini pada materi lain serta mengukur pengaruhnya terhadap berpikir kritis dan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review, 84*(2), 191–215. https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191

Ijirana, Auliya, A. R., & Rumondor, P. (2024). Upaya meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model Problem Based Learning dan media interaktif pada siswa kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18544

Indriansyah, R. T. (2025). Peran media Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam meningkatkan motivasi dan kolaborasi belajar siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 4*(4), 493–501. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i4.19859

Katherina, R., Oktaviani, R. T., & Wafa, K. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis crossword puzzle pada materi kenampakan alam di permukaan bumi untuk meningkatkan self-confidence siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15787

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Lestari, D., & Hidayati, K. (2025). Development of problem-based learning E-LKPD to improve mathematical problem-solving ability and self-confidence of high school students on quadratic equations. *International Journal of Mathematics and Science Education, 2*(3). https://doi.org/10.62951/ijmse.v2i3.226

Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 9*(1). https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/article/download/2778/1134

Setiawan, M. I., Sesanti, N. R., & Yasin, M. A. (2026). Implementasi strategi active learning berbantuan media manipulatif dalam meningkatkan kepercayaan diri murid kelas III SD Negeri Tanjungrejo I. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 241–250. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/52700/29133