

**PENINGKATAN SIKAP TANGGUNGJAWAB DAN HASIL BELAJAR MATERI
WARISAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS MEDIA DIGITAL KELAS V SDK
SANG TIMUR**

Erlina Saputri¹, Ignatia Esti Sumarah²

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sanata Dharma^{1,2}

e-mail: erlinasaputri.pgsd@gmail.com¹, isumarah@gmail.com²

ABSTRAK

Abad ke-21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut peran guru tidak hanya menyampaikan materi, namun harus mampu menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengintegrasikan teknologi serta menanamkan nilai-nilai karakter atau sikap agar peserta didik dapat hidup dengan baik dan mampu bersaing di era global ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA SDK Sang Timur, diketahui bahwa sikap tanggungjawab peserta didik masih kurang. Hasil observasi di kelas VA menunjukkan ada 21 peserta didik belum bertanggungjawab. Sejalan dengan urgensi integrasi teknologi dalam pembelajaran, peneliti menerapkan media berbasis digital. Hal tersebut terkonfirmasi berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan peserta didik kelas VA, mereka membutuhkan media digital yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dengan dikaitkan kehidupan sehari-hari. Media digital tersebut diterapkan pada mata pelajaran IPAS karena berdasarkan hasil studi dokumentasi nilai rapor peserta didik masih ada yang belum memenuhi KKTP (75). Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan sikap tanggungjawab dan hasil belajar pada materi Warisan Budaya Indonesia berbasis media digital. Penelitian ini menggunakan dua siklus, di mana setiap tahap menggunakan media digital yang sama yaitu E-LKPD, *Games*, video dan gambar digital untuk mendukung pembelajaran. Peningkatan sikap tanggungjawab peserta didik terjadi pada beberapa deskriptor seperti bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok, bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan, menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, dan percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru. Hasil belajar pada siklus 1 meningkat 20% menjadi 80%. Hasil belajar pada siklus 2 sebanyak 22 peserta didik mendapatkan nilai yang melebihi nilai kontrol yaitu 80.

Kata Kunci: *Sikap Tanggung Jawab, Hasil Belajar, Media Digital*

ABSTRACT

The 21st century is marked by rapid technological advancements, which demand that teachers go beyond merely delivering subject matter, they must also act as creative and innovative facilitators of learning, capable of integrating technology and instilling character values or attitudes so that students can live well and compete in the global era. Based on interviews with the homeroom teacher of class VA at SDK Sang Timur, it was found that students' sense of responsibility remains lacking. Observations in class VA revealed that 21 students had not yet shown responsible behavior. In response to the urgency of integrating technology into learning, the researcher implemented digital-based media. This was confirmed by unstructured interviews with students of class VA, who expressed the need for digital media that makes learning interactive and relevant to daily life. The digital media were applied in the IPAS subject, as report card documentation showed some students had not yet met the Minimum Mastery Criteria (KKTP) of 75. A classroomaction research was conducted to improve students' responsibility and learning outcomes in the topic of Indonesia's Cultural Heritage

using digital-based media. The research was carried out in two cycles, each using the same digital media: E-worksheets (E-LKPD), games, videos, and digital images to support the learning process. Improvements in students' sense of responsibility were evident in several descriptors, such as expressing opinions during group tasks, collaborating within time limits, responding to teacher questions, and confidently presenting assignments. In cycle 1, learning outcomes increased by 20%, reaching 80%. In cycle 2, 22 students scored above the control value of 80.

Keywords: *Responsibility Attitude, Learning Outcomes, Digital Media*

PENDAHULUAN

Abad 21 ini perkembangan teknologi semakin pesat, seperti didalam bidang pendidikan. Guru berperan dalam mengembangkan karakter peserta didik agar dapat mengikuti perkembangan teknologi. Peran guru tidak hanya memberikan materi pelajaran di kelas, namun harus dapat mengintegrasikan teknologi sebagai media dalam pembelajaran dan mengarahkan penggunaan teknologi kehidupan sehari-hari mereka dengan lebih bijak. Seorang guru hendaknya mampu menunjukkan kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi (Rahayuningsih & Muhtar, 2022). Selain memberikan pengalaman belajar menggunakan teknologi, guru juga hendaknya mendorong perkembangan pendidikan karakter dari segi sikap untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Pendidikan karakter penting diimplementasikan di sekolah sebagai strategi membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan karakter berupaya dalam membentuk serta membangun karakter peserta didik agar dapat menghidupi atau merealisasikan nilai-nilai hidup secara normatif dalam kehidupannya (Keban, 2022). Pendidikan pengembangan karakter peserta didik merupakan faktor terpenting untuk membentuk karakter yang baik, khususnya peserta didik di sekolah dasar yang merupakan pondasi dasar yang meliputi nilai-nilai karakter, sopan santun, moral, dan sikap agar mereka dapat membedakan tindakan atau perilaku yang baik dan buruk (Anatasya & Dewi, 2021). Melalui penerapan nilai-nilai karakter melalui pembiasaan, keteladanan, dan integrasi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik membedakan perilaku baik dan buruk.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas 5A di SDK Sang Timur Yogyakarta, sikap tanggung jawab peserta didik masih kurang serta menjadi keprihatinannya. Maka sehubungan dengan hal tersebut, karakter atau sikap yang perlu dikembangkan di SDK Sang Timur Yogyakarta adalah tanggung jawab. Menurut Fitri 2012 dalam (Triyani et al., 2020) peserta didik dikatakan bertanggungjawab apabila memenuhi indikator: 1) Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, 2) Melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, 3) Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, 4) Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama. Menurut Syifa et al. (2022) Indikator bertanggungjawab yaitu: peserta didik juga dikatakan bertanggungjawab apabila memenuhi indikator: 1) Memiliki kesiapan belajar sebelum pembelajaran, 2) Disiplin, 3) Berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran, 4) Mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu, 5) Berinisiatif untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Sedangkan menurut (Rahayu, 2016), peserta didik dikatakan bertanggungjawab apabila memenuhi indikator: 1) Melakukan persiapan sebelum pembelajaran, 2) Mengerjakan soal atau permasalahan dengan teliti, 3) Melaksanakan tugas individu yang diterima, 4) Melaksanakan proses diskusi, 5) Menggunakan waktu secara efektif. Indikator-indikator tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa deskriptor, seperti: 1) Hadir tepat waktu, 2) Menyimpan kembali alat tulis yang dimilikinya, 3) Bersedia berpendapat saat

mengerjakan tugas kelompok, 4) Bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan, 5) Menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, 6) Percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru.

Hasil wawancara dengan guru, didukung oleh hasil observasi di kelas 5A SDK Sang Timur yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025 menunjukkan sikap sangat tanggungjawab 3,3%, sikap tanggungjawab 26,67%, cukup tanggungjawab 40%, dan kurang tanggungjawab 30% dari 30 anak. Selain itu, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas yang ternyata menghendaki proses pengembangan sikap tanggungjawab dilakukan pada Mata Pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia. Menurut guru kelas, peserta didik kelas 5A hasil belajarnya masih terdapat yang dibawah KKTP. Berdasarkan studi dokumentasi hasil rapor peserta didik, masih ada 0,26% peserta didik belum memenuhi KKTP yaitu 75.

Pada materi Mengenal Warisan Budaya Indonesia, peserta didik harus mencapai capaian pembelajaran yaitu dari elemen pemahaman, mereka harus memahami keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya. Peserta didik perlu mengenal warisan budaya benda (*tangible*) maupun tak benda (*intangible*) Sedangkan dari segi elemen keterampilan memproses serta menganalisis data dan informasi, peserta didik juga harus dapat membandingkan data yang didapatkan dengan prediksi dan memberikan alasan berdasarkan bukti tersebut (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran yang baik harus sesuai dengan capaian pembelajaran untuk memastikan bahwa proses pendidikan efektif dan relevan dengan tujuan pendidikan yang diinginkan. Capaian pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam proses pengajaran, penilaian, dan pengembangan kurikulum (Havnes, 2016). Capaian belajar agar peserta didik mampu mempertahankan kearifan lokal yang berbentuk *tangible* (berwujud nyata) dan *intangible* (tidak berwujud nyata) sangat penting sebagai wujud menjaga Negara Indonesia berdasarkan nilai kebhinekaan. Seperti pernyataan oleh Puspaningrum et al., (2025), yang menyatakan bahwa kearifan lokal baik *tangible* maupun *intangible* memiliki peran sebagai panduan, sumber pengetahuan, dan cara yang digunakan oleh masyarakat dalam memenuhi berbagai kebutuhannya. Apabila tidak dijaga dan dilestarikan, nilai-nilai tersebut berpotensi mengalami kemunduran, yang pada akhirnya dapat berdampak pada menurunnya moralitas dalam kehidupan bermasyarakat.

Peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada peserta didik untuk mengetahui penerapan media yang diharapkan untuk mempelajari mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peserta didik menginginkan untuk menggunakan media digital yang interaktif yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Media digital didefinisikan sebagai kumpulan objek budaya dan alat teknologi yang dihasilkan, direplikasi, atau dibuat menggunakan format digital (Liao Y., 2023). Media yang cocok dengan Materi Mengenal Warisan Budaya Indonesia adalah E-LKPD, *Games*, *Virtual Reality* (VR), Video, dan gambar.

Peneliti ingin membantu meningkatkan sikap tanggungjawab dan hasil belajar peserta didik dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan pengkajian terhadap suatu situasi sosial, harus melihat peningkatan kualitas atas tindakan yang peneliti berikan pada situasi tersebut. PTK yang dilakukan peneliti sebagai guru bertujuan untuk meningkatkan kinerja kelas yang diajar (Sugiyono, 2021). Penelitian tindakan kelas ini peneliti lakukan sebanyak 2 siklus. Siklus 1 dilakukan dua pertemuan dan siklus 2 dilakukan satu pertemuan. Pada siklus 1 menggunakan media digital E-LKPD, *games* dengan memanfaatkan *website educaplay*, video mengenai warisan budaya di Yogyakarta dan gambar pendukung,

pada siklus 2 menggunakan media E-LKPD, games dengan memanfaatkan website wordwall, gambar, dan *Virtual Reality* (VR).

Media E-LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik yang digunakan di setiap siklusnya, didefinisikan sebagai alat pembelajaran digital yang dirancang agar dapat terjadi peningkatan secara efektif dan efisiensi proses belajar mengajar. E-LKPD dinilai praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Siregar, 2023). Media digital *games* juga digunakan disetiap pertemuannya yang diintegrasikan dengan E-LKPD dalam penyajiannya. Media *games* adalah media dengan menggabungkan desain multimedia interaktif dengan prinsip-prinsip efektif pembelajaran yang dimediasi secara teknologi (Ishak et al., 2023). Penggunaan media digital video dan gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi dalam belajar peserta didik. Media visual ini membantu dalam menjelaskan konsep yang kompleks serta abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Wahyu, 2024). Dalam penyajiannya disesuaikan dengan topik yang dibahas yakni diintegrasikan dengan E-LKPD dan penunjang dalam paparan informasi peneliti dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini juga memanfaatkan Media *Virtual Reality* (VR) yaitu, media yang melibatkan penggunaan teknologi komputer untuk menciptakan lingkungan simulasi agar memungkinkan pengguna merasakan pengalaman seolah-olah berada di dunia nyata (Song, 2021). Media *Virtual Reality* (VR) digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran *virtual tour* ke Candi Prambanan.

Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai perangkat untuk melihat peningkatan sikap tanggungjawab sedangkan nilai kontrol digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjabaran di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan manfaat media digital dapat meningkatkan sikap tanggungjawab pada materi Mengenal Warisan Budaya Indonesia, 2) Mendeskripsikan manfaat media digital dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Mengenal Warisan Budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan untuk meneliti permasalahan yang ada di kelas dengan menerapkan berbagai tindakan yang peneliti rencanakan untuk situasi nyata dan menganalisis dampak dari tindakan yang diberikan (Sugiyono, 2021). Penelitian ini menggunakan desain 2 siklus disetiap tahapnya menggunakan media digital yang sama yaitu E-LKPD, *Games*, dan media digital video maupun gambar untuk mendukung pembelajaran. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 30 peserta didik kelas VA SDK Sang Timur Yogyakarta dengan 20 laki-laki dan 10 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup observasi, studi dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan suatu kondisi secara objektif dengan angka, dimulai dari proses pengumpulan data hingga interpretasi dan penyajian hasilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

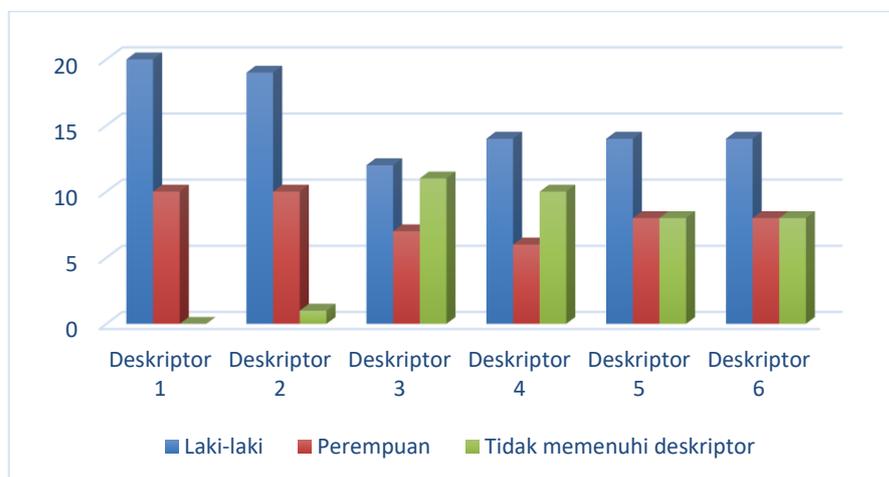
Hasil

1. Hasil peningkatan sikap tanggungjawab

Pengamatan sikap tanggungjawab berpedoman pada deskriptor yang telah diintegrasikan berdasarkan beberapa indikator dari sumber referensi. Adapun deskriptor yang dimaksud, yaitu: 1) Hadir tepat waktu, 2) Menyimpan kembali alat tulis yang dimilikinya, 3) Bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok, 4) Bekerja sama

mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan, 5) Menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, 6) Percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru.

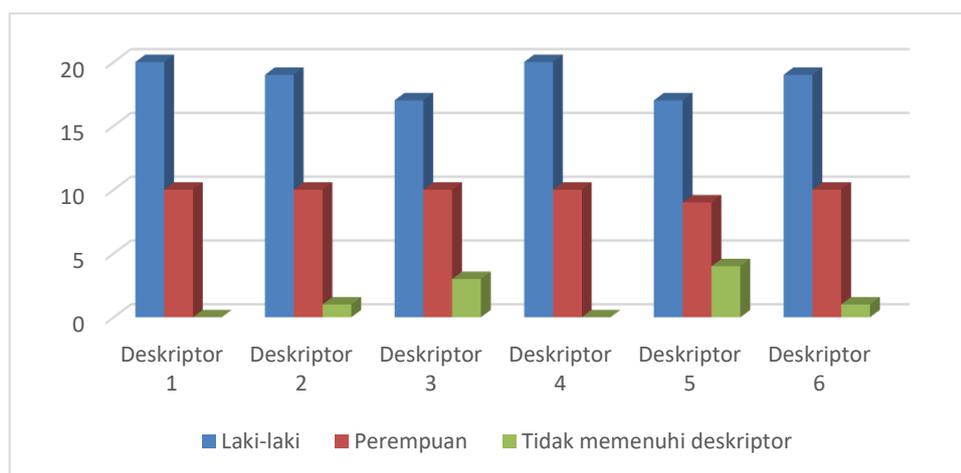
a. Siklus 1



Gambar 1. Sikap Tanggungjawab Siklus 1

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa semua peserta didik memenuhi deskriptor 1 (hadir tepat waktu). Sedangkan pada deskriptor 2 (menyimpan kembali alat tulis yang dimilikinya), 3 (bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok), 4 (bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan), 5 (menanggapi pertanyaan yang diajukan guru), dan 6 (Percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru) masih ada peserta didik yang tidak memenuhi.

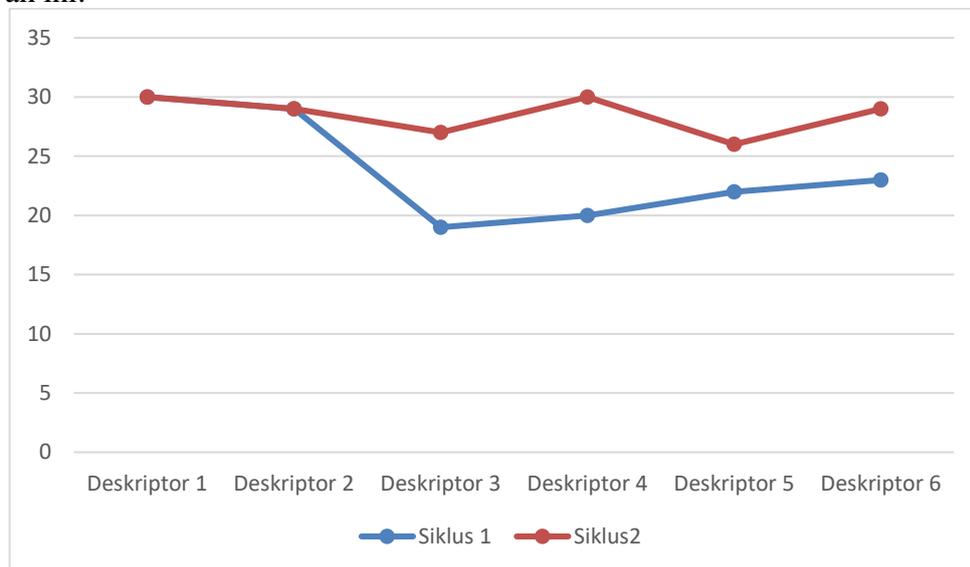
b. Siklus 2



Gambar 2. Sikap Tanggungjawab Siklus 2

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa semua peserta didik memenuhi deskriptor 1 (hadir tepat waktu) dan 4. Sedangkan pada deskriptor 2 (menyimpan kembali alat tulis yang dimilikinya), 3 (bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok), 5 (menanggapi pertanyaan yang diajukan guru), dan 6 (percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru) masih ada peserta didik yang tidak memenuhi.

Merujuk pada hasil siklus 1 (hadir tepat waktu) dan 2 (menyimpan kembali alat tulis yang dimilikinya) dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan di beberapa deskriptor. Peningkatan tersebut ditunjukkan pada diagram garis dibawah ini:



Gambar 3. Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

Diagram di atas memperlihatkan bahwa peningkatan terjadi pada deskriptor 3 (bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok), 4 (bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan), 5 (menanggapi pertanyaan yang diajukan guru), dan 6 (percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru). Deskriptor 1 (hadir tepat waktu) dan 2 (menyimpan kembali alat tulis yang dimilikinya) menduduki posisi yang sama. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut terkait peningkatan yang terjadi pada deskriptor 3 (bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok) dan deskriptor 4 (bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan).

Sikap tanggungjawab dibagi menjadi 4 kategori yaitu: sangat bertanggungjawab, tanggungjawab, cukup bertanggungjawab, dan kurang bertanggungjawab. Berdasarkan indikator, peserta didik dapat dikatakan sangat bertanggungjawab jika memenuhi 6 deskriptor, dinyatakan tanggungjawab jika memenuhi 4-5 deskriptor, dinyatakan cukup bertanggungjawab jika memenuhi 2-3 deskriptor, dan dinyatakan kurang bertanggungjawab jika hanya memenuhi 1 deskriptor.

Tabel 1. Kategori Sikap Tanggungjawab

| Kategori | Siklus 1 | | Siklus 2 | |
|-------------------------|----------------------|------------|----------------------|------------|
| | Jumlah peserta didik | Persentase | Jumlah Peserta didik | Persentase |
| Sangat bertanggungjawab | 10 | 33% | 23 | 77% |
| Tanggungjawab | 16 | 53% | 6 | 20% |
| Cukup bertanggungjawab | 3 | 10% | 1 | 3% |
| Kurang bertanggungjawab | 1 | 3% | 0 | 0% |

2. Hasil peningkatan hasil belajar

Penilaian hasil belajar dilakukan sebanyak 3 kali dengan pertanyaan yang sama. Berikut tabel yang menyajikan hasil tersebut:

Tabel 2. Hasil Belajar

| Hasil Belajar | Nilai Kontrol | Nilai Eksperimen (Rata-rata) | Jumlah Peserta Didik yang Tuntas | Presentase Peserta Didik yang Tuntas |
|---------------|---------------|------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------|
| Pra Siklus | 70 | 67,9 | 20 | 60% |
| Siklus 1 | 75 | 82,7 | 24 | 80% |
| Siklus 2 | 80 | 85,9 | 22 | 73% |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 60% yang artinya sebanyak 12 peserta didik memperoleh nilai kontrol. Lalu, pada siklus 1 presentase keberhasilan pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 20% sehingga menjadi 80%. Kemudian, keberhasilan belajar menurun pada siklus 2 sebesar 73% yang berarti 22 peserta didik mendapatkan nilai yang melebihi nilai kontrol.

Pembahasan

1. Analisis Peningkatan Sikap Tanggungjawab Peserta Didik

Peningkatan sikap tanggungjawab peserta didik lebih signifikan terjadi pada peserta didik laki-laki dibandingkan perempuan. Peserta didik perempuan dikelas tersebut sebagian besar memenuhi sikap tanggungjawab sejak awal karena mereka cenderung memperhatikan hal-hal kecil dan menaati aturan, berbeda dengan peserta didik laki-laki yang perlu adanya dorongan agar termotivasi untuk bertanggungjawab. Hal ini sesuai penemuan oleh Rončević & Cvetković, (2016) yang menyatakan bahwa, peserta didik perempuan cenderung lebih memilih etos tanggung jawab holistik dan paradigma lingkungan baru, sementara peserta didik laki-laki lebih cenderung memilih etos egosentris. Kemudian peneliti juga memfokuskan pembahasan sikap tanggungjawab pada peningkatan deskriptor 3 dan 4, hal ini karena terdapat peningkatan sikap tanggungjawab peserta didik paling besar pada deskriptor tersebut.

a. Bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok (deskriptor 3)

Sebagian besar peserta didik memenuhi kriteria bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok. Hal tersebut karena pada saat pelaksanaannya semua peserta didik menggunakan gawai secara individu dan E-LKPD diisi untuk masing-masing anak mengerjakan, namun tetap berdasarkan hasil diskusi sehingga jawaban satu kelompok tidak berbeda. Media digital memungkinkan peserta didik untuk berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jediut et al., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital memberikan manfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih komunikatif dan menarik karena media bisa menjadi fasilitas untuk interaksi antar peserta didik, guru dan media pembelajaran.

Media digital membantu guru dalam mengintegrasikan isu di lingkungan peserta didik yang tidak dapat dibawa kedalam kelas menjadi dapat dimunculkan. Sejalan dengan penemuan oleh Adventyana et al., (2023) menyatakan bahwa media digital menunjang guru dalam pembelajaran sehingga lebih efektif dan inovatif. Hal tersebut membantu peserta didik tidak hanya belajar mengenai teori melainkan lebih bermakna karena membantu peserta didik dapat menyelesaikan masalah di kehidupan nyata. Melalui

pembahasan yang konkret dan faktual membuat peserta didik lebih tertarik dalam diskusi. Berdasarkan penelitian oleh Perselia (2020) yaitu ketertarikan dan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis isu lingkungan menunjukkan hasil yang positif. Pembelajaran bermakna atau *meaningful learning* bermanfaat dalam kemampuan kolaborasi dan diskusi peserta didik. Ketika peserta didik melihat nilai dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, maka mereka lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam (Mulyani et al., 2023). Ketertarikan terhadap isu lingkungan menonjol pada peserta didik laki-laki, sesuai dengan pernyataan oleh yaitu, keterhubungan dengan kelompok sosial dapat memotivasi peserta laki-laki untuk berpartisipasi dalam kegiatan pro-sosial dan lingkungan, yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab mereka (Mititsina et al., 2021).

- b. Bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditetapkan (deskriptor 4)

Peserta didik menunjukkan peningkatan mampu bekerja sama mengerjakan tugas kelompok sesuai waktu yang telah ditentukan. Hal tersebut karena media digital mengharuskan peserta didik segera mengumpulkan tugas pada jam pembelajaran tersebut, apabila tidak langsung mengumpulkan tugas maka sistem akan memungkinkan keluar secara otomatis dan jawaban berpotensi belum tersimpan. Media yang dimaksud adalah penggunaan E-LKPD berbantuan *website liveworshheet* dan *games* berbantuan *website educaplay* serta *wordwall*. Hal tersebut membuat peserta didik bekerja sama dalam mengerjakan tugas secara berkelompok agar dapat selesai tepat waktu. E-LKPD memungkinkan peserta didik di kerjakan secara urut, sehingga peserta didik akan saling mendorong temannya dalam menyelesaikan tugas agar dapat berlanjut pada kegiatan berikutnya yaitu bermain *games*. Manfaat media digital tersebut sejalan dengan penelitian oleh Sakti (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran membantu peserta didik dalam mengembangkan rasa tanggungjawab untuk mengelola waktu dan mengatur diri. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengatur jadwal belajar, mengelola tugas, dan mematuhi aturan serta batas waktu yang ditetapkan.

Media tersebut membantu dalam penghematan waktu dalam pengumpulan tugas secara online. Selain itu, dalam pelaksanaannya peserta didik dapat memanfaatkan fitur-fitur untuk mempercepat pengerjaan seperti adanya internet untuk membantu menemukan ide, menulis jawaban dengan langsung mengetikkan didalam E-LKPD dan klik pada fitur *games*, serta adanya batas waktu pada *games* sehingga lebih efisien. Media digital bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran, mendorong peningkatan kemampuan belajar peserta didik, mengasah pengetahuan peserta didik, membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, serta membangun motivasi bagi guru untuk menggunakan aplikasi digital (Yuniarti et al., 2023). Peserta didik sangat antusias serta memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap setiap kegiatan yang ada. Pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual tersebut mendorong peserta didik dalam mengerjakan tugas sesuai waktu yang telah ditetapkan.

- c. Rekomendasi terhadap sikap disiplin peserta didik

Pada penelitian ini ditemui beberapa deskriptor mengalami peningkatan pada peserta didik. Namun masih ada peserta didik yang mengalami penurunan dan tidak adanya peningkatan yang terjadi pada beberapa deskriptor dari sikap tanggungjawab. Adapun kondisi penurunan terjadi pada deskriptor 5 (menanggapi pertanyaan yang diajukan guru) oleh salah satu peserta didik AS dengan berjenis kelamin perempuan.

Sementara pada laki-laki ditemui kondisi tidak ada peningkatan sikap tanggungjawab pada deskriptor 3 (bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok) oleh peserta didik DJ dan RB, deskriptor 5 yang dialami oleh peserta didik BB, FM, dan NR, serta pada deskriptor 6 yang terjadi pada peserta didik BB. Berdasarkan hal tersebut terdapat penurunan dan tidak ada peningkatan yang sama terjadi pada perempuan serta laki-laki pada deskriptor 5 (menanggapi pertanyaan yang diajukan guru).

Permasalahan berkaitan dengan belum mampunya peserta didik untuk berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok, menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, dan terkait percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru penting untuk ditingkatkan, karena ketiga deskriptor tersebut mendukung adanya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sesuai kebutuhan di abad 21. Hal tersebut sejalan dengan pendapat oleh Faidah et al., (2022) yang menyatakan bahwa kualitas pendidikan perlu ditingkatkan agar mencetak generasi yang berkualitas salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis harus ditingkatkan. Menurut Facione et al., (2020) menyatakan bahwa arti dari kemampuan berpikir kritis salah satunya adalah dedikasi untuk memberikan alasan. Sejalan dengan pendapat berpikir kritis oleh Facione et al., (2020), deskriptor 3 (bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok), 5 (menanggapi pertanyaan yang diajukan guru), dan 6 (percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru) sesuai dengan indikator berpikir kritis *explanation* yaitu menyatakan dan membenarkan penalaran dalam hal pertimbangan pembuktian, konseptual, metodologis, kriteriologis, dan kontekstual yang menjadi dasar hasil seseorang; dan untuk menyajikan alasan seseorang dalam bentuk argumen yang meyakinkan.

Permasalahan belum terpenuhinya ketiga deskriptor tersebut karena peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan gur, dan menyajikan presentasi. Hal tersebut teramati saat proses pembelajaran peserta didik cenderung menghindari dan menundukkan kepala tidak ingin mengomunikasikan pendapatnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti memberikan rekomendasi terhadap permasalahan yang terjadi pada deskriptor 3 terkait bersedia berpendapat saat mengerjakan tugas kelompok, deskriptor 5 yakni terkait menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, dan deskriptor 6 terkait percaya diri mempresentasikan tugas yang diberikan guru dengan memberikan strategi pembelajaran yang membantu meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik. Metode pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dapat mengatasi permasalahan terkait kurangnya rasa percaya diri pada peserta didik, yang mengakibatkan kurang terpenuhinya deskriptor sikap tanggungjawab. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Listrianti et al., (2025). yang menyatakan bahwa metode ini membantu peserta didik untuk terlatih lebih memiliki rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan memperluas wawasan mereka melalui diskusi dengan teman sekelompok atau teman duduknya dikelas. Melalui diskusi tersebut, peserta didik yang kurang percaya diri akan lebih terdorong dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, menurut Amalia et al., (2025) juga menyampaikan bahwa metode ini dapat menciptakan percaya diri dalam diri peserta didik untuk menyampaikan hasil pemikirannya baik individu maupun kelompok.

2. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar dipengaruhi dari beberapa hal, antara lain penggunaan media digital. Penerapan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti menghasilkan dampak positif, yaitu meningkatkan kesenangan

belajar dan hasil belajar peserta didik, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Novela et al., 2024). Peneliti memilih memanfaatkan media digital E-LKPD, *games* dengan memanfaatkan *website educaplay* dan *wordwall*, video mengenai warisan budaya di Yogyakarta serta gambar pendukung, dan *Virtual Reality* (VR) karena erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Lalu media tersebut disesuaikan dengan materi ajar mengenai mengenal warisan budaya Indonesia. Tujuan penggunaan media digital ini adalah agar peserta didik lebih mudah dalam memahami topik yang dipelajari. Adanya media digital dalam pembelajaran IPAS ini cenderung membuat peserta didik tertarik dalam belajar karena dapat menambah semangat dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Ramadhani et al., 2024), yang menyatakan bahwa *joyful learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, yaitu terlihat dari meningkatnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dan meningkatnya prestasi belajar.

Guru juga dapat lebih mudah dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata yakni dalam praktik implementasi pembelajaran oleh peserta didik dapat dibantu oleh pengumpulan video mereka melalui E-LKPD, sehingga lebih efisien. Media visual seperti video, gambar, dan *virtual reality* (VR) membantu pembelajaran IPAS berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik yang sulit untuk dibawa di kelas dapat dimunculkan. Adanya media konkret yang dibantu oleh media digital dibawa ke dalam kelas, mendorong peserta didik menganalisis isu lingkungan. Selain itu juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam berpikir kritis untuk menghubungkan teori dalam pembelajaran dengan lingkungan. Konsep pembelajaran tersebut sesuai dengan *mindful learning*, dimana penerapannya membantu meningkatkan konsentrasi dalam belajar dan berkontribusi langsung pada peningkatan prestasi akademik peserta didik (Hayati, 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berhasil meningkatkan sikap tanggungjawab dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi mengenal warisan budaya Indonesia di kelas V SDK Sang Timur Yogyakarta. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan intervensi ini membawa dampak positif yang signifikan terhadap sikap tanggungjawab peserta didik, kategori sangat tanggungjawab meningkat dari 33% di siklus 1 menjadi 77% di siklus 2. Kategori tanggungjawab pun mengalami peningkatan dari 53% di siklus 1 menjadi 20% di siklus 2. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga meningkat dari 60% pada pra siklus menjadi 73% di siklus 2. Peningkatan ini membuktikan efektivitas strategi yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan ketelibat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Amalia, N. Y., Salimi, M., & Ngatman, N. Meningkatkan Social Skills Melalui Penerapan

- Model Think Pair Share (TPS) dengan Multimedia dalam Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/86121>
- Facione., P. , A. . (2020). Permission to Reprint for Non-Commercial Uses Critical Thinking: What It Is and Why It Counts
- Faidah, S., Nafiah, N., Ibrahim, M., & Akhwani, A. (2022). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran problem posing. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3213-3221, <https://www.neliti.com/publications/449262/peningkatan-kemampuan-berpikir-kritis-siswa-sekolah-dasar-melalui-model-pembelaj>
- Havnes, A., et al. (2016). Why use learning outcomes in higher education? Exploring the grounds for academic resistance and reclaiming the value of unexpected learning. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 28, 205–223, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11092-016-9243-z>
- Hayati, N. (2025). Implementasi Program Mindfulness Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Dedikasi Pengabdian Pendidikan*, 1(1), 43–51, <https://jurnal.najeductive.com/index.php/JDPP/article/view/14>
- Ishak, S. A., Hasran, U. A., & Din, R. (2023). Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance. *Education Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/educsci13020102>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 2–5, <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jlpd/article/view/2033>
- Keban, Y., B. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Reinha*, 13(1), 56–67, <https://scholar.archive.org/work/ewy26dw75vfmvprm53svuoyhgy/access/wayback/http://jurnal.stpreinha.ac.id/index.php/e-jr/article/download/123/54>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Liao Y. (2023). Digital Media in Humanities Research. *Humanities Sciences*, 25(1), 87–93, <https://journals.eco-vector.com/2413-9645/article/view/272576>
- Listrianti, F., & Inayah, P. (2025). Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe Think Pair Share pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Sumber Bunga. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2928-2936, <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7504>
- Mititsina, E., Parfenova, N., Bizaeva, A., Kovalevskaya, E., & Guchkova, T. (2021). Psychological factors of environmental responsibility of student youth. *E3S Web of Conferences*, 311, 8–13. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202131101006>
- Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., Sabirin, A., Sabili, S., & Abstract, B. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 9(19), 1006–1018, <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8956>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational*

- Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Perselia, F. (2020). Respon Peserta Didik terhadap Model Problem Based Learning Pada Materi Hukum Newton. *Jippf*, 1(9).
- Puspaningrum, M. N., Andiana, A. A., & Sumarah, I. E. (2025). Refleksi Atas Pelaksanaan MBKM di Simpang Dua, Ketapang, Kalimantan Barat. *ALACRITY: Journal of Education*, 186-200. <https://www.lppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/555>
- Rahayu, R. (2016). Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa SD. *Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul*, 53(9), 1689–1699
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T., (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 6960-6966, <https://www.neliti.com/publications/452404/pedagogik-digital-sebagai-upaya-untuk-meningkatkan-kompetensi-guru-abad-21>
- Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 134–146. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6377>
- Rončević, N., & Cvetković, K. (2016). Stellungnahmen von studenten zur öko-problematik und deren verhalten dazu. *Socijalna Ekologija*, 25(1–2), 11–37. <https://doi.org/10.17234/SocEkol.25.1.1>
- Sakti, A., (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Siregar, R. A. (2023). Development of E-LKPD Based on A Scientific Approach for Students of MAN 2 Model Medan. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(4), 237–252. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i4.3768>
- Song, Z. (2021). Research on the Application of Virtual Reality Technology in Digital Media Art Creation. *2nd International Seminar on Artificial Intelligence, Networking and Information Technology (AINIT)*, 544–547, <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9725004/>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 568–577. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2071>
- Triyani, E., Busyairi, A., & Ansori, I. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iii. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 150–154, <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/23608>
- Wahyu, D. (2024). Penggunaan Media Video & Gambar Dalam Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas 4 SDN 1 Wonoboyo. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 26–30. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.928>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/2920>