



RESEARCH ARTICLE

<https://journal.aizainsani.com/jhms/about>

PENGARUH BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR DAN STABILITAS SISWA SD

Erizca Amanda Saragih¹, Yulia Armaini Siregar², Irene Angelina Pandiangan³, Nazwa Pasha⁴, Sri Juliani Pohan⁵, Ribka Nainggolan⁶, Khalisa Nazla⁷, Christine Nathalia Simatupang⁸, Amalia Nazlah Hutabarat⁹, Yobel Tarigan¹⁰

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
Email: erizcasaragih@gmail.com*

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dasar terus berkembang sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital dalam mendukung konsentrasi belajar, stabilitas emosi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 20 siswa kelas V SD Negeri 064037 Kota Medan yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert 4 poin dan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital memperoleh skor total sebesar 754 dengan persentase capaian 78,54%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital mampu mendukung konsentrasi belajar, membantu menjaga stabilitas emosi siswa selama pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas. Meskipun demikian, pendampingan dan pengawasan guru tetap diperlukan agar penggunaan media digital berlangsung secara optimal dan meminimalkan potensi distraksi. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu kesehatan dan pendidikan dengan menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang mendukung kesejahteraan emosional, konsentrasi belajar, serta terciptanya lingkungan belajar yang sehat dan efektif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif, Konsentrasi Belajar, Media Digital, Sekolah Dasar, Stabilitas Emosi.

ABSTRACT

The use of digital technology in elementary education continues to expand as an effort to create more active, interactive, and student-centered learning environments. This study aims to describe the use of digital-based interactive teaching materials in supporting students' learning concentration, emotional stability, and engagement during the learning process. The study employed a descriptive quantitative approach involving 20 fifth-grade students at SD Negeri 064037 Medan City selected through purposive sampling. Data were collected using a four-point Likert-scale questionnaire and analyzed through descriptive percentage analysis. The findings revealed that students' responses to the implementation of digital interactive teaching materials reached a total score of 754, equivalent to an achievement percentage of 78.54%, which falls into the Very Good category. These findings indicate that digital-based interactive teaching materials support students' learning concentration, help maintain emotional stability during classroom activities, and promote active participation in learning. Nevertheless, appropriate teacher supervision and guidance remain essential to ensure effective use of digital media while minimizing potential distractions. This study contributes to the advancement of health and educational sciences by highlighting the importance of digital learning media in fostering students' emotional well-being, improving learning concentration, and creating healthy and effective learning environments in elementary schools.

Keywords: *Interactive Teaching Materials, Learning Concentration, Digital Media, Elementary School, Emotional Stability.*



Article History:

Received : 23-05-2026

Revised : 06-07-2026

Accepted : 29-06-2026



*This is an open access article under the
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International
License (CC BY-SA 4.0)*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan dasar, dari model konvensional menuju pembelajaran digital yang aktif dan partisipatif. Pemanfaatan teknologi digital kini menjadi instrumen krusial dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik melalui fitur multimedia seperti video animasi, permainan edukatif, dan kuis interaktif (Bau, M. F., Meo, M. N., Modok, G. F. N., Nitti, N., Mas' ud, F., & Dwiputa, 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan bahan ajar interaktif ini dinilai mampu meningkatkan kualitas proses belajar karena melibatkan siswa secara aktif melalui dialog, kerja kelompok, dan aktivitas berbasis proyek (Muqtashida & Bachri, 2024). Pendekatan multimedia yang menggabungkan unsur audio dan visual ini terbukti dapat merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan emosional, serta membantu siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri secara menyenangkan (Amin et al., 2022).

Di samping mengoptimalkan aspek kognitif, penggunaan bahan ajar digital interaktif juga memiliki pengaruh signifikan terhadap emosional dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar (van Poortvliet, 2024). Secara teoritis, konsentrasi belajar merupakan kemampuan psikologis peserta didik untuk memusatkan perhatian, pikiran, dan energi secara penuh dan konsisten terhadap objek pembelajaran dengan mengesampingkan distraksi yang tidak relevan (Fauzia, C., Marcelya, D., Lestari, E. A., & Annisa, 2023). Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung mudah jenuh dan terdistraksi jika proses pembelajaran berlangsung monoton (Martaliana et al., 2025). Sinergi faktor internal seperti motivasi intrinsik, serta faktor eksternal seperti penggunaan metode yang variatif, sangat menentukan kestabilan perhatian ini (Abubakar, S. D. R., Isa, A. H., & Pongoliu, 2024). Unsur multimedia dalam bahan ajar digital mampu mempertahankan fokus, meningkatkan keterlibatan kognitif, serta mendukung daya ingat jangka panjang siswa (Anggraini, 2022). Namun, efektivitas ini menuntut pengelolaan yang bijaksana, sebab penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan justru berpotensi memicu penurunan fokus dan disiplin belajar (Fajrin, F. Q., Della Prawesti, V., Nabilah, T. Z., Cahyaningrum, F. N., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, 2023).

Selain memengaruhi fokus kognitif, bahan ajar interaktif berbasis digital juga berkaitan erat dengan stabilitas emosi dan kesiapan mental peserta didik di kelas (Somerville et al., 2024). Kesejahteraan emosional yang positif menciptakan lingkungan belajar yang suportif, aman, dan penuh apresiasi sehingga siswa merasa dihargai (Dian Furwasyih et al., 2025). Melalui aktivitas kolaboratif digital dan penguatan psikologis seperti sugesti positif, rasa takut, stres, dan kecemasan siswa terhadap pembelajaran dapat direduksi (Palenza et al., 2025). Sebaliknya, paparan layar yang tidak terkontrol justru dapat memperburuk stabilitas emosi siswa (Fajrin et al., 2023). Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital interaktif belum optimal karena banyak guru masih menerapkan metode monoton yang

berpusat pada guru, sehingga siswa mudah kehilangan fokus dan kurang aktif (Gym, B., & SD, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada motivasi belajar atau hasil belajar siswa. Penelitian yang mengkaji penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital dalam kaitannya dengan konsentrasi belajar, stabilitas emosi, dan keterlibatan siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya yang mengaitkan aspek pembelajaran dengan kesehatan mental dan kesejahteraan emosional peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital ditinjau dari aspek konsentrasi belajar, stabilitas emosi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Berdasarkan kesenjangan penelitian (research gap) tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga hal: 1) Bagaimana gambaran konsentrasi belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif berbasis digital? 2) Bagaimana gambaran stabilitas emosi siswa selama menggunakan bahan ajar interaktif berbasis digital? 3) Bagaimana keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis digital?. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital ditinjau dari konsentrasi belajar, stabilitas emosi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi mengenai potensi penggunaan bahan ajar digital sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif, nyaman, dan mendukung kesejahteraan emosional siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital ditinjau dari konsentrasi belajar, stabilitas emosi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menghasilkan data yang sistematis, objektif, dan terukur mengenai respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mendeskripsikan bagaimana respons siswa terhadap bahan ajar interaktif berbasis digital dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar serta menjaga stabilitas emosi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 064037 yang berjumlah 20 orang. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Letda Sujono Gg. Istirahat, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2017). Siswa kelas V dipilih karena mereka dianggap mampu memahami pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dan memberikan jawaban berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sumber belajar digital interaktif pada tingkat kelas tersebut.

Sebuah kuesioner mengenai konsentrasi dan stabilitas emosional siswa digunakan sebagai alat penelitian. Kuesioner tersebut disusun berdasarkan teori-teori para ahli dan penelitian-penelitian sebelumnya. Konsentrasi belajar menurut Slameto merupakan pemusatan perhatian terhadap suatu pelajaran dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar. Sementara itu, stabilitas emosi menurut Daniel Goleman berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengendalikan emosi, menjaga ketenangan, dan menyesuaikan diri dalam berbagai situasi. Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih fokus dalam belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan emosional.

Instrumen penelitian terdiri dari beberapa butir pernyataan yang menggambarkan konsentrasi belajar dan stabilitas emosi siswa, seperti fokus memperhatikan materi, tidak mudah terdistraksi, merasa senang saat belajar menggunakan media digital, mampu mengontrol emosi ketika mengalami kesulitan belajar, serta aktif mengikuti pembelajaran. Setiap pernyataan disusun menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Menurut Rensis Likert, skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial. Adapun skor penilaian pada skala Likert dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Skor Penilaian pada skala Likert

Kategori	Simbol	Skor
Sangat Setuju	SS	4
Setuju	S	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner secara langsung kepada siswa di dalam kelas, dengan bantuan para guru dan peneliti. Untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar-benar mencerminkan kondisi yang sebenarnya, para siswa diberi penjelasan singkat mengenai tujuan dari setiap pernyataan sebelum mengisi kuesioner. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan lebih akurat dan mewakili pengalaman para siswa dalam menggunakan bahan ajar interaktif berbasis digital.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Menurut Suharsimi Arikunto, analisis persentase digunakan untuk menggambarkan data dalam bentuk persentase agar lebih mudah dipahami. Setiap jawaban siswa diberi skor, kemudian dihitung total skor keseluruhan dan dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor.

f = Jumlah skor yang diperoleh.

n = Jumlah skor maksimum.

Selain menghitung persentase, peneliti juga menghitung rata-rata skor aktual yang diperoleh siswa secara klasikal menggunakan rumus mean (rata-rata) hitung sederhana sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata (mean) skor siswa klasikal.

$\sum X$ = Total keseluruhan skor actual yang diperoleh siswa.

N = Jumlah sampel siswa (responden).

Selanjutnya, hasil persentase dikategorikan menjadi empat tingkatan sesuai dengan penggunaan skala Likert 4 poin, yaitu:

Tabel 2. Kategori Persentase Skala Likert 4 Poin

Interval	Kriteria
76%-100%	Sangat Baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Kurang Baik
0%-25%	Tidak Baik

Hasil persentase tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital berdasarkan hasil analisis persentase.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas 5 SD sebagai sampel untuk mengukur pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital terhadap konsentrasi belajar dan stabilitas emosi, dengan distribusi data sebagai berikut:

Nama Siswa	SS	S	TS	STS	Hasil	Persentasi	Motivasi
AML	-	30	4	-	34	71%	Baik
BA	24	9	6	-	39	81%	Sangat Baik
MA	12	18	6	-	36	75%	Baik
AAL	24	9	6	-	39	81%	Sangat Baik
ASL	12	18	2	2	34	71%	Baik
AZT	24	15	2	-	41	85%	Sangat Baik
NKH	16	18	2	1	37	77%	Sangat Baik
EAB	32	6	-	2	40	83%	Sangat Baik
SRL	24	15	2	-	41	85%	Sangat Baik
FM	12	12	10	1	35	72%	Baik
MSSS	16	18	4	-	38	79%	Sangat Baik

RDS	24	12	-	2	38	79%	Sangat Baik
RB	-	30	4	-	34	71%	Baik
KAA	24	9	6	-	39	81%	Sangat Baik
RD	20	15	-	2	37	77%	Sangat Baik
CAN	4	24	6	-	34	71%	Sangat Baik
KS	12	21	4	-	37	77%	Sangat Baik
SL	36	3	2	-	41	85%	Sangat Baik
PDN	20	12	6	1	39	81%	Sangat Baik
ANS	24	12	4	1	41	85%	Sangat Baik
Total					754	-	-
Rata – Rata					37.7	78.54%	Sangat Baik

Berdasarkan data yang diperoleh dari 20 orang responden di lapangan sebagaimana tertera pada Tabel 1 di atas, respons siswa terhadap penerapan bahan ajar digital ini secara keseluruhan menunjukkan hasil yang sangat positif, di mana total skor aktual yang dikumpulkan adalah sebesar 754 dari total skor maksimal ideal sebesar 960. Melalui perolehan tersebut, didapatkan persentase keseluruhan sebesar 78,54% yang mengindikasikan bahwa efektivitas bahan ajar interaktif berbasis digital secara klasikal masuk ke dalam kategori Sangat Baik. Secara individual, terdapat 15 siswa (75%) yang berhasil mencapai kriteria performa "Sangat Baik" dan 5 siswa (25%) berada dalam kriteria "Baik", tanpa ditemukan adanya siswa yang berada pada kategori kurang atau sangat kurang. Temuan empiris ini membuktikan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas 5 SD. Karakteristik psikologis siswa sekolah dasar yang berada pada fase konkret-operasional menuntut hadirnya stimulasi visual dan auditori yang dinamis agar fokus perhatian mereka tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar kelas. Hasil capaian ini menegaskan bahwa implementasi media digital interaktif, seperti simulasi visual dan kuis daring, mampu menaikkan keterlibatan kognitif secara optimal sehingga perhatian belajar siswa di kelas menjadi jauh lebih terpusat (Riinawati, 2021). Stimulasi yang variatif dari bahan ajar digital ini terbukti efektif dalam memecah kebosanan serta kemonotonan model pengajaran konvensional merupakan faktor eksternal paling krusial dalam mempertahankan stabilitas konsentrasi sepanjang jam pelajaran berlangsung (Cecep et al., 2022). Di samping itu, penyajian visual interaktif terbukti mempermudah siswa dalam menginternalisasi konsep materi yang bersifat abstrak sekaligus mendukung penguatan daya ingat jangka panjang mereka (Amin et al., 2022).

Selain mengoptimalkan aspek kognitif berupa konsentrasi, akumulasi data angket tersebut membuktikan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dari bahan ajar digital memberikan dampak psikologis yang aman dan mampu mendukung stabilitas emosi siswa kelas 5 SD selama proses pengajaran berlangsung. Tingginya sebaran skor pada indikator persetujuan mencerminkan adanya reduksi yang signifikan terhadap tekanan kognitif (cognitive overload) maupun kecemasan akademis pada peserta didik. Lingkungan digital yang dirancang dengan sistem kuis interaktif atau umpan balik langsung ini memperkuat pendapat bahwa pembelajaran interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar suportif yang membuat siswa merasa lebih dihargai, percaya diri, dan diterima dengan baik di sekolah (Hermi, 2025). Ketika ketakutan anak akan berbuat salah dapat diredam melalui media digital yang dikemas lewat permainan edukatif, kecemasan mental siswa akan menurun dan memicu munculnya pemikiran positif (A.R.CITRA EVRISTA PERTIWI & Sihotang, 2023). Suasana pengajaran yang dinamis ini secara aktif meminimalkan stres emosional dan menumbuhkan kenyamanan psikologis peserta didik (Prihandoko et al., 2017). Peningkatan keterlibatan (engagement) aktif siswa ini mengubah paradigma kelas dari pasif menjadi partisipan aktif yang berinteraksi langsung melalui ruang diskusi, pengerjaan kuis, dan kolaborasi (Khotimah, 2022). Namun demikian, munculnya sebaran kecil nilai Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada beberapa individu (seperti pada siswa ASL, FM, dan EAB) menjadi indikator penting bahwa penggunaan media digital tetap memerlukan kontrol serta pendampingan guru secara ketat. Paparan layar digital yang berlebihan atau tidak dikelola dengan bijak justru berisiko memicu gangguan fokus baru dan kelelahan emosional (Radhani et al., 2025). Oleh karena itu, perolehan nilai 78,54% dengan kategori sangat baik dalam penelitian ini berhasil dicapai karena bahan ajar digital diintegrasikan secara proporsional dengan metode pengajaran guru yang tetap mengedepankan interaksi humanis di dalam kelas.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, penggunaan bahan ajar interaktif berbasis digital memperoleh respons yang sangat baik dari siswa kelas V sekolah dasar dengan total skor sebesar 754 atau persentase sebesar 78,54%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif mampu mendukung konsentrasi belajar, membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga mendukung stabilitas emosi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, pemanfaatan media digital tetap memerlukan pendampingan dan pengawasan guru agar penggunaannya berlangsung secara tepat dan mampu meminimalkan potensi distraksi selama pembelajaran.

Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa bahan ajar interaktif berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain penelitian eksperimen atau metode analisis statistik inferensial, serta mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan bahan ajar digital sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Halimatussakdiah, M.Hum selaku dosen pembimbing dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak sekolah, guru, serta siswa yang telah bersedia membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan moral dan semangat selama proses penyelesaian artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- A.R.CITRA EVRISTA PERTIWI, & Sihotang, H. (2023). Upaya Sekolah Meningkatkan Kesehatan Mental Peserta Didik Di Era Digital. *Psiko Edukasi*, 21(2), 180–195. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i2.4946>
- Abubakar, S. D. R., Isa, A. H., & Pongoliu, Y. H. (2024). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSENTRASI BELAJAR SISWA SDN 16 TOLANGOHULA. *Artikel Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gorontalo*, 1–9. [https://repository.umgo.ac.id/2383/1/JURNAL AYU.pdf](https://repository.umgo.ac.id/2383/1/JURNAL%20AYU.pdf)
- Amin, M., Sibuea, A. M., & Mustaqim, B. (2022). The Effectiveness of Online Learning Using E-Learning During Pandemic Covid-19. *Journal of Education Technology*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.44125>
- Anggraini, F. D. (2022). Effectiveness of Online Learning During the Covid-19 Pandemic in Indonesia. *EDUCATIO: Journal of Education*, 7(1), 53–57. <https://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/educatio/article/download/632/281>
- Bau, M. F., Meo, M. N., Modok, G. F. N., Nitti, N., Mas' ud, F., & Dwiputa, R. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN MEDIA DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 280–291. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/38134/21585>
- Cecep, C., Thosin Waskita, D., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Dian Furwasyyih, Yulia Arifin, & Gina Muthia. (2025). Faktor-Faktor Penentu Perkembangan Emosional Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Kebidanan (Scientific Journal of Midwifery)*, 11(2), 151–159. <https://doi.org/10.33023/jikeb.v11i2.2898>
- Fajrin, F. Q., Della Prawesti, V., Nabilah, T. Z., Cahyaningrum, F. N., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA ANALYSIS OF THE IMPACT OF GADGET USE AT STUDENT LEARNING MOTIVATION. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(2), 673–683. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/download/88/74>
- Fauzia, C., Marcelya, D., Lestari, E. A., & Annisa, R. W. (2023). PENINGKATAN KONSENTRASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM BIMBINGAN BELAJAR. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(2), 367–376.

- <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/download/61/42>
- Gym, B., & SD, S. (2024). TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR ANAK PADA SISWA KELAS IV SD MELALUI BRAIN GYM (SENAM OTAK). *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2, 306–312.
- Hermi, T. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kesejahteraan. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2), 2248–2258.
- Khotimah, N. K. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Interaktif dan Efektif pada Mata Kuliah Keperawatan: Narative Literatur Review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2019), 265–269. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/index>
- Martaliana, K. A., Primadoni, A. B., & Muslim, R. I. (2025). IMPLEMENTASI MINDFULNESS-BASED LEARNING DALAM PENGEMBANGAN REGULASI EMOSI DAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 231–238.
- Muqtashida, T., & Bachri, S. (2024). Menjadi Guru yang Efektif: Penelusuran Strategi Pengajaran Guru yang Berhasil dalam Membangun Hubungan Emosional yang Kuat Dengan Siswa. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 176–181. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p176-181>
- Palenza, N. R., Nirwana, H., & Neviyarni. (2025). Meningkatkan Fokus dan Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Hypno Teaching dalam Psikologi Pendidikan. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 02(12), 169–174. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15642432>
- Prihandoko, Y., Slamet, S. Y., & Winarno. (2017). PENDEKATAN COGNITIVE MORAL SEBAGAI KERANGKA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PPKn DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 200–213.
- Radhani, M., Syafira, P., Sulitia, R., Novalza, S., Indah, T., Agustin, V., Yahya, P., Setiawan, B., Lasha, V., & Kunci, K. (2025). Pengaruh Media Digital dalam Perkembangan Sikap dan Emosional Siswa Sekolah Dasar The Influence Of Digital Media In The Attitude And Emotional Development Of Primary School Students. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, (76), 537–553. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view>
- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>
- Somerville, M. P., Midouhas, E., Delprato, M., & Whitebread, D. (2024). Help Me If You Can I'm Feeling Down: Supporting Children's Emotion Regulation and Well-Being in the Primary Classroom. *School Mental Health*, 16(2), 577–591. <https://doi.org/10.1007/s12310-024-09668-4>
- Van Poortvliet, M. (2024). Child mental health and educational attainment: Longitudinal evidence from the UK. *SSM - Mental Health*, 5(September 2023), 100294. <https://doi.org/10.1016/j.ssmmh.2023.100294>