



Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran Berbasis Fun Learning Untuk Siswa Kelas 1 MI Al-Mustofawiyah

Izzah Qoimatul Istia'adah. SN¹.*

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah IAINU Tuban, Indonesia
email: izzahistiadah@gmail.com

Nur Sholikhah²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah IAINU Tuban, Indonesia
email: Nurrrsholihah@gmail.com

Irfa'i Alfian Mubaidilla³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah IAINU Tuban, Indonesia
email: mubaidillairfa@gmail.com

*Korespondensi: email: izzahistiadah@gmail.com

Abstrak

History Artikel:
Diterima 1 Februari 2026
Direvisi 15 Februari 2026
Diterima 21 Februari 2026
Tersedia online 1 Maret 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran mahasiswa IAINU Tuban dalam membangkitkan semangat belajar siswa MI Al-Mustofawiyah Palang melalui penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mahasiswa PPL. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, motivasi, dan antusiasme siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, tanya jawab interaktif, permainan edukatif, serta praktik langsung. Siswa menjadi lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain berdampak pada aspek kognitif, pembelajaran aktif juga meningkatkan aspek afektif dan sosial siswa, seperti rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan interaksi positif antarsiswa. Suasana belajar yang menyenangkan mendorong munculnya motivasi intrinsik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran aktif dan menyenangkan terbukti efektif sebagai strategi dalam meningkatkan semangat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci:

Pembelajaran Aktif, Pembelajaran Menyenangkan, Motivasi Belajar, Semangat Belajar Siswa, Madrasah Ibtidaiyah

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Tarmidzi and Astuti 2020). Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, karakter, dan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Taufiq 2014). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung pasif dan kurang bersemangat mengikuti kegiatan belajar.

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, khususnya siswa kelas rendah, motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh suasana dan metode pembelajaran yang diterapkan guru. Pembelajaran

yang bersifat monoton dan berpusat pada guru berpotensi membuat siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, serta enggan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Qomariyah et al. 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas I.

Pembelajaran aktif merupakan sebuah metode cara pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan terhadap para siswa secara langsung dalam pembelajaran mereka (Junaedi 2019). Melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, pemecahan masalah, proyek kolaboratif, presentasi, simulasi, dan lainnya, siswa didorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan interaksi sosial.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran memiliki implikasi signifikan pada pencapaian mereka. Siswa yang aktif terlibat cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam, keterampilan berpikir yang lebih baik, serta motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Mereka tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui proses interaksi dengan materi pelajaran dan rekan-rekan mereka. Dalam pembelajaran aktif ini membuat partisipasi siswa dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian mereka. Siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Pembelajaran aktif ini bisa meningkatkan para siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar nya dan juga para siswa itu sendiri bisa mempunyai kontrol dalam proses pembelajarannya.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Shabrina, Darmadi, and Sari 2020). Metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. menekankan pada pembelajaran yang berbasis pengalaman, eksplorasi, dan interaksi antara siswa dan guru, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil akademik mereka.

Membangkitkan semangat belajar siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), sangat penting untuk membentuk generasi yang aktif, kreatif, dan bermotivasi (Wowor, Tumewu, and Rogahang 2023). Pembelajaran aktif adalah pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya mendengarkan guru. di MI, ini bisa disesuaikan dengan kurikulum agama dan umum. Tujuan utamanya adalah meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mengurangi kebosanan, dan membantu mereka memahami konsep lebih.

Pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa sangat diperlukan, khususnya di lingkungan pendidikan seperti MI Al-Mustofawiyah Palang. Rendahnya semangat belajar kerap dipengaruhi oleh metode pengajaran yang monoton serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan dipandang sebagai solusi strategis untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Pembelajaran aktif melibatkan peserta didik sebagai subjek yang terlibat secara langsung dalam keseluruhan proses pembelajaran, sementara pembelajaran yang menyenangkan mengintegrasikan unsur hiburan serta suasana yang menggembirakan guna meminimalkan kejenuhan belajar. Artikel ini menelaah penerapan pendekatan tersebut di MI Al-Mustofawiyah Palang dengan menitikberatkan pada landasan teori pendidikan serta praktik implementasinya di lingkungan pembelajaran

Perkembangan pendidikan modern menekankan pendekatan pembelajaran yang tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembentukan pemahaman. Pembelajaran aktif dan

menyenangkan dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa, karena mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar, memperkuat partisipasi, serta menekan tingkat kejenuhan yang kerap muncul dalam pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah (Manurung 2021).

Pendekatan ini menitikberatkan pada pemberian ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi, eksperimen, permainan edukatif, serta proyek kolaboratif. Dengan demikian, proses belajar tidak lagi dipandang sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang bermakna, menarik, dan memberikan manfaat bagi perkembangan siswa. Menganalisis serta menerapkan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan sebagai upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa di MI Al-Mustofawiyah Palang. Pemilihan lokasi penelitian di madrasah tersebut didasarkan pada komitmen lembaga untuk terus meningkatkan mutu pendidikan serta kesiapan pihak sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan diperoleh formulasi praktis yang dapat diimplementasikan dalam konteks pendidikan dasar di wilayah tersebut, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran aktif dan menyenangkan sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pendekatan ini mendorong keterlibatan siswa melalui kegiatan diskusi, eksperimen, permainan edukatif, serta proyek kolaboratif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar. Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun semangat belajar siswa sejak dini. Di MI Al-Mustofawiyah Palang, masih terdapat sebagian siswa yang menunjukkan minat dan motivasi belajar yang relatif rendah, sehingga diperlukan upaya yang terarah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Sugiyono 2022). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan pembelajaran berbasis *fun learning* serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas I MI Al-Mustofawiyah Palang. Data yang dihasilkan berupa deskripsi perilaku, aktivitas, serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung, bukan berupa angka-angka statistik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat terkait penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan (*fun learning*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Layyinah 2017). Penelitian ini memfokuskan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa PPL serta perubahan motivasi dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Mustofawiyah Palang, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mahasiswa PGMI IAINU Tuban yang menerapkan pembelajaran berbasis *fun learning* dalam proses pembelajaran di kelas I. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2026.

Subjek penelitian meliputi Mahasiswa PGMI IAINU Tuban yang melaksanakan kegiatan PPL, Guru kelas I MI Al-Mustofawiyah Palang, Siswa kelas I MI Al-Mustofawiyah Palang. Objek penelitian adalah penerapan pembelajaran berbasis *fun learning* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya dan menjawab, antusiasme, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat aktivitas

siswa, tingkat keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, respons terhadap metode *fun learning*, serta suasana kelas sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan. (2) Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan mahasiswa PPL untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran sebelum penerapan *fun learning*, perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan metode, serta kendala dan faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran aktif dan menyenangkan dan (3) Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, RPP atau modul ajar, serta arsip kegiatan PPL yang relevan dengan penerapan pembelajaran berbasis *fun learning*.

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru kelas I serta mahasiswa PPL PGMI IAINU Tuban, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran di MI Al-Mustofawiyah Palang. Temuan penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis *fun learning*.

Sebelum penerapan pembelajaran *fun learning*, kondisi kelas cenderung pasif. Sebagian besar siswa kelas I kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, kurang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta mudah kehilangan fokus. Beberapa siswa tampak cepat merasa bosan, berbicara sendiri dengan teman sebangku, atau kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Setelah diterapkannya pembelajaran berbasis *fun learning* oleh mahasiswa PPL, terlihat perubahan yang cukup nyata dalam sikap dan perilaku belajar siswa. Pembelajaran yang dipadukan dengan permainan edukatif, tanya jawab interaktif, diskusi kelompok sederhana, lagu pembelajaran, serta aktivitas praktik langsung mampu menarik perhatian siswa. Siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, menunjukkan ekspresi gembira, serta lebih aktif merespons pertanyaan yang diajukan.

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Siswa mulai berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat sederhana, serta terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Siswa yang sebelumnya cenderung pendiam mulai menunjukkan keterlibatan ketika pembelajaran dilakukan melalui permainan dan kerja kelompok kecil. Interaksi antara siswa dengan mahasiswa PPL maupun antarsiswa menjadi lebih hidup, sehingga suasana kelas terasa lebih menyenangkan dan komunikatif.

Selain itu, *fun learning* juga berdampak pada meningkatnya perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa mampu mempertahankan fokus lebih lama, mengikuti instruksi dengan lebih baik, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Guru kelas menyampaikan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif dan siswa terlihat lebih menikmati kegiatan belajar. Siswa bahkan menunjukkan sikap menantikan kegiatan pembelajaran berikutnya karena merasa proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran berbasis *fun learning* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa dari aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan sosial. Siswa menjadi lebih percaya diri, berani tampil di depan kelas, serta mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok. Kerja sama yang terjalin selama permainan edukatif dan diskusi kelompok membantu siswa belajar menghargai pendapat teman dan melatih keterampilan sosial sejak dini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *fun learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I MI Al-Mustofawiyah Palang. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan, interaktif, dan

variatif membuat siswa lebih antusias, aktif, serta merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa *fun learning* merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, khususnya kelas rendah.

Diskusi

Proses pembelajaran turut diintegrasikan dengan nilai-nilai keagamaan, seperti kerja sama, kejujuran, dan rasa syukur, sehingga kegiatan belajar tidak hanya berfungsi sebagai sarana perolehan pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter yang baik (Ilmi and Khairunnisa 2020). Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif, mendukung perkembangan peserta didik secara holistik, serta memperkuat identitas keagamaan dan budaya lokal mereka.

Peningkatan semangat belajar siswa di MI Al-Mustofawiyah Palang menjadi fokus utama penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya di lingkungan madrasah, meliputi dukungan dari pihak sekolah dan komite sekolah, kesiapan guru dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, serta respons siswa dan orang tua.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya (Yusri et al. 2024). Melalui *fun learning*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas belajar seperti permainan edukatif, diskusi kelompok sederhana, bernyanyi, dan praktik langsung. Keterlibatan aktif ini memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman konkret, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap operasional konkret.

Pembelajaran berbasis *fun learning* juga memperlihatkan pergeseran dari pola pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (Mubaidilla 2022). Pada kondisi awal, proses pembelajaran cenderung satu arah sehingga siswa kurang termotivasi dan mudah merasa bosan. Setelah diterapkan *fun learning*, suasana kelas menjadi lebih hidup, komunikatif, dan menyenangkan. Siswa merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan pendapat, bertanya, serta terlibat dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang positif berperan penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, di mana siswa terdorong untuk belajar karena merasa senang dan tertarik, bukan karena tekanan atau paksaan (Mubaidilla 2023).

Dari sisi afektif dan sosial, *fun learning* terbukti membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama siswa. Aktivitas kelompok dan permainan edukatif mendorong siswa untuk saling berinteraksi, berbagi peran, serta menghargai pendapat teman (Qomariyah et al. 2024). Siswa yang sebelumnya pendiam mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi ketika kegiatan pembelajaran dikemas secara menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *fun learning* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi pada perkembangan sosial-emosional siswa.

Konteks madrasah memberikan dimensi tambahan dalam penerapan *fun learning*. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan rasa syukur, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa (Sujatmiko, Arifin, and Sunandar 2019). Dengan demikian, *fun learning* menjadi strategi yang relevan untuk mendukung tujuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan spiritual.

Meskipun memberikan dampak positif, penerapan *fun learning* juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan guru dalam merancang aktivitas yang variatif, serta perbedaan karakter dan kemampuan siswa. Kegiatan *fun learning* membutuhkan perencanaan yang matang agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran dan tidak sekadar menjadi aktivitas bermain tanpa makna. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan kesiapan pendidik dalam memilih strategi, media, serta bentuk permainan edukatif yang relevan dengan materi dan karakteristik siswa kelas rendah (Susanti et al. 2024).

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *fun learning* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I MI Al-Mustofawiyah Palang. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, *fun learning* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara seimbang. Pendekatan ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada kelas rendah yang membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan suasana yang menggembirakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *fun learning* oleh mahasiswa PGMI IAINU Tuban di MI Al-Mustofawiyah Palang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan melalui permainan edukatif, tanya jawab interaktif, diskusi kelompok sederhana, lagu pembelajaran, serta aktivitas praktik langsung mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan *fun learning* mendorong terjadinya pergeseran dari pembelajaran yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat sederhana, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Suasana belajar yang menyenangkan juga memunculkan motivasi intrinsik siswa, sehingga siswa lebih fokus, nyaman, dan menikmati proses belajar.

Dampak positif pembelajaran berbasis *fun learning* tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial, seperti meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta interaksi positif antarsiswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *fun learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada kelas rendah, serta berpotensi diterapkan secara berkelanjutan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Referensi

- Ilmi, Yuli Ismi Nahdiyati, and Gusti Firda Khairunnisa. 2020. "Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau Dari Kepribadian Peserta Didik." *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 1(3):150–57. doi: 10.35719/mass.v1i3.41.
- Junaedi, Ifan. 2019. "Proses Pembelajaran Yang Efektif." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 3(2):19–25.
- Layyinah, Leni. 2017. "MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN FUN LEARNING BASED ON SCIENTIFIC APPROACH DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 4(1):1. doi: 10.17509/t.v4i1.6987.
- Manurung, Purbatua. 2021. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1):1–12. doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.

- Mubaidilla, Irfa'i Alfian; Ziana Dhurrotul Ainiyah; Alfinatul Hidayah. 2022. "EFEKTIFITAS SISTEM PEMBELAJARAN CYBER BERBASIS APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK MAHASISWA PGMI." *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education* 4(2):1–10.
- Mubaidilla, Irfa'i Alfian. 2023. "EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DENGAN MEDIA VIDEO." *El-Fata : Jurnal Ilmu Tarbiyah* 03(01):43–53. doi: <https://doi.org/10.36420/eft.v3i01.224>.
- Qomariyah, Lailatul, Achmad Hasan Alfarisi, Musyarrofah Musyarrofah, Indra Kurniawan, and Maimon Sumo. 2024. "Implikasi Prinsip-Prinsip Perkembangan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fisika." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(5):5508–18. doi: 10.31004/edukatif.v6i5.7125.
- Shabrina, Nina, Darmadi Darmadi, and Ratna Sari. 2020. "Pengaruh Motivasi Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia." *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora* 3(2):164–73. doi: 10.33753/madani.v3i2.108.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatmiko, Ilham Nur, Imron Arifin, and Asep Sunandar. 2019. "Penguatan Pendidikan Karakter Di SD." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 4(8):1113. doi: 10.17977/jptpp.v4i8.12684.
- Susanti, Fitri, Junaidi Junaidi, Iswantir M, and Salmi Wati. 2024. "Kreativitas Guru PAI Dalam Mengelola Pembelajaran PAI Di SMPN 29 Sijunjung." *JURNAL RISET RUMPUN ILMU PENDIDIKAN* 3(1):11–20. doi: 10.55606/jurripen.v3i1.2660.
- Tarmidzi, Tarmidzi, and Widia Astuti. 2020. "Pengaruh Kegiatan Literasi Terhadap Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar." *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 3(1):40. doi: 10.33603/caruban.v3i1.3361.
- Taufiq, Agus. 2014. "Hakikat Pendidikan Di Sekolah Dasar." *Pendidikan Anak Di SD* 1(1):1–37.
- Wowor, Ester Caroline, Widya Anjelia Tumewu, and Milan Kisi Rogahang. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Kampus Pada Mata Kuliah Ilmu Lingkungan." *SCIENING : Science Learning Journal* 4(2):114–19. doi: 10.53682/slj.v4i2.8439.
- Yusri, Yusnimar, Aulia Ramadona, Aulia Fitri, Wismanto Wismanto, and Khairul Amin. 2024. "Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Karakter Mandiri Di Kalangan Mahasiswa." *Journal of Education Research* 5(4):4784–89. doi: 10.37985/jer.v5i4.1712.