



Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang

Mahesa Zidan

Universitas Singaperbangsa Karawang

Muhammad Abdul Yasir

Universitas Singaperbangsa Karawang

Muhammad Rivai

Universitas Singaperbangsa Karawang

Novia Ramadhani

Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat: Jl. HS. Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Karawang 41361

Korespondensi penulis: 2210631110140@student.unsika.ac.id

Abstract. This research aims to investigate how effective the interactive learning approach is in improving student performance in the Aqidah Akhlak subject, focusing specifically on discipline and independence among fifth graders at SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang. The study is motivated by the low level of student participation caused by traditional, teacher-centered teaching styles that tend to make students feel bored. The methodology used is Classroom Action Research (CAR), which unfolds over three stages: the preliminary phase, first cycle, and second cycle. The learning process was carried out using an interactive approach that incorporated educational videos, interactive question-and-answer activities, and Wordwall-based games. This method led to a notable improvement in students' performance, with the average score rising from 72.9% during the pre-cycle phase to 81.2% in the first cycle, and further increasing to 96.8% in the second cycle. Beyond academic gains, students also demonstrated positive behavioral developments, including increased participation, stronger discipline, and greater independence in their everyday routines. These outcomes indicate that interactive

learning not only enhances students' comprehension of the subject matter but also fosters the internalization and application of character values in their daily lives.

Keywords: *Interactive learning, learning outcomes, Aqidah Akhlak.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, khususnya materi tentang kedisiplinan dan kemandirian di kelas V SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang. Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang menyebabkan rasa bosan saat kegiatan berlangsung. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Pembelajaran dilaksanakan secara interaktif melalui penggunaan video pembelajaran, sesi tanya jawab, serta permainan edukatif berbasis Wordwall. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat 72,9% (tahap pra siklus) menjadi 81,2% (tahap siklus 1), kemudian naik signifikan jadi 96,8% (tahap siklus 2). Selain peningkatan nilai, siswa juga menunjukkan perubahan sikap, seperti lebih aktif, disiplin, dan mandiri dalam keseharian. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta memotivasi mereka untuk menghayati prinsip-prinsip moral.

Kata kunci: Pembelajaran interaktif, Hasil belajar, Aqidah Akhlak.

LATAR BELAKANG

Salah satu mata pelajaran kunci dalam membentuk moralitas dan karakter siswa adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di jenjang sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran PAI, penanaman nilai-nilai seperti kedisiplinan dan kemandirian menjadi aspek yang sangat esensial karena keduanya berkontribusi besar terhadap perkembangan akhlak dan kepribadian siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam praktiknya, masih terdapat sejumlah masalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terdapat dampak berupa rendahnya prestasi belajar siswa serta kurangnya pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai yang diajarkan. (Alifah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai kemandirian dan

kedisiplinan dengan situasi kehidupan nyata. Metode pengajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan pendekatan yang berfokus pada guru ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya menghafal materi tanpa memahami maknanya secara mendalam. Padahal, Kurikulum 2013 menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat aktif, kreatif, serta menyenangkan. (Mulyasa, 2014).

Guru sekarang harus berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis, selain sebagai penyedia informasi karena adanya pergeseran paradigma pendidikan. Inovasi dalam strategi pengajaran menjadi sangat penting dalam situasi ini untuk mengatasi masalah ini. Penerapan model pembelajaran interaktif yang didukung oleh media digital, termasuk permainan edukatif melalui platform Wordwall, kini menjadi salah satu pendekatan yang semakin diminati. Kehadiran media ini mendorong peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, karena terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara dosen dan mahasiswa. (Aliatunisa & Faridi, 2024).

Model pembelajaran interaktif melalui media games Wordwall dinilai efektif dalam membangun pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran PAI. Permainan edukatif yang dirancang secara kontekstual dapat menjembatani teori dan praktik, sehingga siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Selain itu, penggunaan speaking cards dalam pembelajaran juga terbukti dapat melatih keberanian siswa untuk berpendapat, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan budaya diskusi yang sehat di kelas (Rahayu et al., 2023).

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Tujuan dari pendekatan ini bukan hanya untuk meningkatkan pencapaian kognitif siswa, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan dan kemandirian secara lebih mendalam dan bermakna (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Dengan demikian, penelitian tindakan kelas penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas penerapan model pembelajaran interaktif yang memadukan metode speaking cards dan media Wordwall dalam meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan siswa kelas V pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, khususnya pada topik Disiplin dan Kemandirian.

KAJIAN TEORITIS

Hasil belajar merupakan salah satu elemen krusial dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Susanto, (2018) Hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi perubahan dalam sikap serta penguasaan materi pelajaran. Sementara itu, tujuan hasil belajar berperan sebagai acuan dalam penyusunan kurikulum dan strategi pembelajaran supaya siswa mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar, menurut Gagne dan Briggs. Ketika pembelajaran berlangsung dengan lancar, maka keberhasilan pembelajaran akan maksimal. Ketika sikap siswa berubah sebagai hasil dari proses pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa mereka telah memenuhi tujuan pembelajaran. Sikap siswa berubah setelah menyelesaikan program yang melibatkan interaksi dengan berbagai tempat dan alat pembelajaran (Triyadi, 2018).

Selaras dengan itu Sulastri et al., (2014) Hasil pembelajaran juga dapat dipahami sebagai bentuk evaluasi akhir dari serangkaian proses yang telah dijalani secara berulang. Hasil ini cenderung bertahan dalam jangka waktu lama, meskipun tidak selalu permanen. Proses pembelajaran berperan dalam membentuk kepribadian individu yang senantiasa berusaha meraih prestasi lebih tinggi, dengan tujuan mengubah cara pandang serta memperbaiki sikap dan semangat kerja secara positif.

Guru merupakan faktor utama dalam menentukan hasil belajar siswa, guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi sebagai pasilitator serta mengarahkan siswa. Hal tersebut di sampaikan oleh Nanda, (2022) Peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi di depan kelas. Lebih dari itu, seorang guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar bagi siswa. Sudarsana et al., (2018) menekankan bahwa guru yang kompeten mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar siswanya dan merancang media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses transfer pengetahuan secara efektif.

Kemampuan ini menjadi krusial terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Partisipasi aktif siswa yang didukung oleh pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar mereka. Penggunaan berbagai media yang sesuai dengan minat siswa dapat menghasilkan

pengalaman belajar yang lebih berarti dan berkesan bagi para peserta didik. (Hasan et al., 2021).

Kata media berasal dari bahasa Latin "medium," yang memiliki arti sebagai perantara atau alat penghubung. (Maryati et al., 2025). Selain itu, media dapat dilihat sebagai rute untuk menyebarkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada audiens yang dituju (Maryati et al., 2025). Media adalah perangkat atau sarana yang berperan sebagai penghubung dalam proses komunikasi, yang memfasilitasi penyampaian dan penerimaan pesan antara komunikator sebagai pengirim dan komunikan sebagai penerima. (Octaviana et al., 2022). Media juga dapat dilihat sebagai alat yang membantu guru dan siswa berkomunikasi secara lebih efisien selama proses pendidikan (Hao et al., 2014).

Seorang guru perlu mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan waktu yang tersedia dalam perannya sebagai pengajar. Selain itu, mereka harus dapat menggunakan teknologi yang lebih inovatif dan interaktif untuk melakukan inovasi pembelajaran sebagai pendidik (Wibowo, 2021).

Media hadir dalam berbagai bentuk, namun secara umum, media dapat dibagi menjadi tiga kategori utama. berdasarkan tipe dan bahan pembuatannya. (Rahayu et al., 2023) yakni:

- 1) Media yang hanya menggunakan suara sebagai sarana penyampaian informasi, seperti radio, tape recorder, dan piringan hitam, disebut media pendengaran. Jenis media ini kurang cocok bagi orang yang mengalami gangguan pendengaran atau tuli.
- 2) Media yang mengandalkan indera penglihatan semata disebut media visual. Contohnya meliputi foto, lukisan, bahan cetakan, serta gambar diam lainnya. Film animasi dan film tanpa suara juga termasuk dalam kategori media visual karena menyajikan gambar atau simbol yang bergerak.
- 3) Media audiovisual merupakan kombinasi antara elemen visual dan audio. Media ini memiliki keunggulan karena menggabungkan aspek suara dan gambar, baik dalam bentuk diam maupun bergerak. Media audiovisual dapat dibedakan menjadi terdapat dua tipe, yaitu audiovisual statis yang menghadirkan suara dan

gambar statis, serta audiovisual bergerak yang menyajikan suara bersama gambar bergerak.

Penggunaan video sebagai metode pembelajaran sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Menurut Dwyer, media audiovisual yang merangsang indera penglihatan dan pendengaran mampu menarik perhatian manusia hingga 94%. Selain itu, manusia biasanya dapat mengingat setidaknya 50% dari informasi yang mereka lihat dan dengar secara bersamaan. (Biassari & Putri, 2021).

Teknik tanya jawab merupakan cara pembelajaran yang menyampaikan materi melalui pemberian pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, baik yang diajukan oleh guru maupun siswa sendiri. (Darmawati, 2013). Metode tanya jawab adalah teknik yang digunakan untuk mengetahui apakah ingatan anak telah menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya. (Wahidin, 2017). Format tanya-jawab membantu siswa menjadi terbiasa untuk mengekspresikan pemikiran mereka secara teratur dan metodis dan untuk menyuarakan pendapat mereka tanpa rasa takut atau ragu-ragu. Hal ini juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi pelajaran, yang meningkatkan antusiasme mereka terhadap pelajaran tersebut dan merangsang pemikiran aktif dan spontanitas mereka. (Wahidin, 2017).

Peningkatan pembelajaran yang menyenangkan dan efisien dipelopori oleh Wordwall, sebuah platform digital yang menampilkan permainan interaktif. Anagram, pencocokan kata, teka-teki silang, kuis, dan permainan instruksional lainnya mudah dibuat oleh para guru. Bermain game edukasi yang seru dan menantang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Wordwall menawarkan fitur analisis data yang membantu memantau pencapaian belajar dan menemukan area yang memerlukan perbaikan. Di era digital sekarang, Wordwall menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan mutu pendidikan. (Aliatunisa & Faridi, 2024). Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik, efektif, dan memiliki makna yang lebih dalam bagi baik guru maupun siswa. (Kalsum et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan mendefinisikan, menguji, membangun, dan mengungkapkan pengetahuan serta hipotesis. Selain itu, metode ini juga dipakai untuk menganalisis, menyelesaikan, serta

memperkirakan permasalahan yang terkait dengan kehidupan manusia. (Rosdianto, 2018).

Metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang didasarkan pada filosofi positivisme dan sering diterapkan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu. Pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, kemudian data dikumpulkan dengan menggunakan alat penelitian yang sesuai. Setelah itu, data dianalisis menggunakan teknik kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Adil et al., 2023).

Observasi dilakukan pada kelas V SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di lingkungan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Penelitian yang bersifat kolaboratif dan reflektif ini bertujuan untuk terus-menerus meningkatkan mutu pendidikan. Peserta dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas 5 SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang, dengan fokus pada pelajaran Aqidah Akhlak, khususnya materi kedisiplinan dan kemandirian. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua, untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat pencapaian belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif melalui metode permainan speaking cards dalam proses pembelajaran:

- a) Meningkatkan hasil belajar siswa terhadap nilai-nilai disiplin dan mandiri.
- b) Menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak.

Metode games speaking cards merupakan bentuk pembelajaran interaktif berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara aktif. Berikut cara penerapannya:

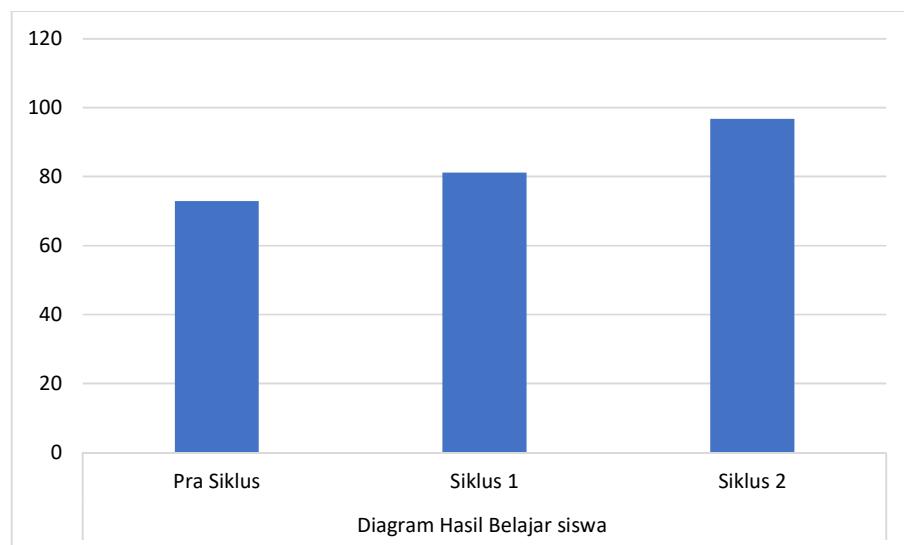
1. Guru menyiapkan kartu-kartu berisi pertanyaan, pernyataan, atau studi kasus singkat yang berkaitan dengan materi disiplin dan mandiri.
2. Siswa secara berkelompok atau individu diminta untuk mengambil kartu secara acak, kemudian membaca dan menjawab atau mendiskusikan isi kartu tersebut secara lisan.
3. Guru membimbing diskusi, memberikan umpan balik, dan menyimpulkan hasil diskusi.

Tujuan metode games pada website Wordwall:

1. Membuat suasana belajar lebih menyenangkan.
2. Melatih keterampilan berbicara dan berpikir kritis siswa.
3. Mendorong siswa memahami nilai-nilai karakter dalam konteks kehidupan nyata.
4. Meningkatkan keterlibatan aktif dan kerjasama antar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar 1.1 hasil belajar siswa.



Gambar 1.2 Proses pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang dengan melibatkan 34 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, terdiri dari pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu dengan dua pertemuan yakni dilakukan satu pertemuan tiap minggunya. Pra siklus dan siklus pertama dilaksanakan pada pertemuan dan hari yang sama, sebelum pembelajaran interaktif diterapkan, hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa mengenai aqidah akhlak atau lebih tepatnya pada pembahasan mengenai disiplin dan mandiri adalah 72,9%. Berdasarkan hasil tes awal dan observasi awal, sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai disiplin dan mandiri dengan kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung menghafal materi tanpa benar-benar memahami atau menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka.

Pada pertemuan pertama (prasilkus & siklus pertama), setelah pembelajaran interaktif dilakukan, rata-rata nilai post-test pertama meningkat menjadi 81,2%. Pada siklus pertama, proses pembelajaran dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan media video pembelajaran interaktif, disertai dengan sesi tanya jawab bagi siswa yang ingin mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis siswa semakin berkembang melalui pemberian beberapa pertanyaan terkait materi tentang disiplin dan kemandirian yang telah dijelaskan oleh pengajar. Hal ini membuat siswa lebih memahami penerapan konsep disiplin dan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari secara praktis, dibandingkan sebelumnya yang hanya bersifat teori.

Pada pertemuan kedua (siklus kedua), Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama dengan menambahkan beberapa kegiatan, seperti penerapan metode interaktif menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukasi di situs Wordwall. Pada akhir siklus kedua, rata-rata nilai post-test kembali meningkat menjadi 96,8%, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap pelajaran Aqidah Akhlak, khususnya materi disiplin dan kemandirian. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan perubahan perilaku siswa, seperti lebih sering membantu teman dan menjadi lebih disiplin dalam melaksanakan tugas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran

interaktif berdampak positif dalam memperkuat pemahaman serta implementasi nilai-nilai Aqidah Akhlak di SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang "Implementasi Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tentang Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang" telah memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan materi Aqidah Akhlak pada peserta didik tingkat sekolah dasar.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif mampu Membangun lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna bagi para siswa kelas V di SDIT Tahfizh Al-Jabar Karawang. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam menerima materi Aqidah Akhlak menjadi lebih terlibat dan antusias ketika pembelajaran dirancang dengan pendekatan interaktif yang melibatkan mereka secara langsung.

Peningkatan hasil Kemajuan dalam pembelajaran tidak hanya tercermin dari peningkatan nilai, tetapi juga dari kemampuan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep Aqidah Akhlak dengan pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya sampai pada tahap pengetahuan, melainkan telah mencapai tingkat pemahaman dan penerapan yang lebih mendalam.

Yang menarik dari penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran interaktif berhasil mengubah persepsi siswa tentang mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pelajaran yang dulu sering dianggap hanya bersifat teori dan kurang menarik berubah menjadi pelajaran yang dinantikan karena metode penyampaiannya yang melibatkan diskusi, simulasi, permainan peran, dan aktivitas kelompok yang menyenangkan sekaligus mendidik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyajikan bukti nyata bahwa model pembelajaran interaktif sangat cocok dan efektif digunakan dalam pengajaran Aqidah Akhlak di jenjang sekolah dasar. Model tersebut tidak hanya meningkatkan prestasi belajar dari sisi kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa, yang memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter dan moral dalam pendidikan.

Penelitian berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam aspek-aspek tertentu yang relevan dari model pembelajaran interaktif yang paling efektif untuk materi-materi tertentu dalam kurikulum Aqidah Akhlak, serta bagaimana model ini dapat diintegrasikan dengan teknologi pendidikan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., & Rohman, M. M. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik. *Jakarta: Get Press Indonesia*.
- Aliatunisa, N., & Faridi, F. (2024). Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 220–230.
- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan strategi pembelajaran afektif. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 68–86.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 62–74.
- Darmawati, J. (2013). pengaruh motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa SMA negeri di kota Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(1), 79–90.
- Hao, P., Zhao, Z., Tian, J., Li, H., Sang, Y., Yu, G., Cai, H., Liu, H., Wong, C. P., & Umar, A. (2014). Hierarchical porous carbon aerogel derived from bagasse for high performance supercapacitor electrode. *Nanoscale*, 6(20), 12120–12129.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Kalsum, U., Chastanti, I., & Harahap, D. A. (2021). Analisis keterampilan bertanya siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 433–441.
- Maryati, Y. S., Saefullah, A. S., & Azis, A. (2025). LANDASAN NORMATIF RELIGIUS DAN FILOSOFIS PADA PENGEMBANGAN METODOLOGI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi*

- Dan Humaniora*, 1(2), 65–84.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*.
- Nanda, S. R. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Di Min 21 Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 146–154.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170.
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 295–306.
- Rosdianto, H. (2018). *Implementasi model pembelajaran POE (predict observe explain) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi hukum Newton*.
- Sudarsana, I. K., Simarmata, J., Oktaviani, P. N., Dewi, P. A. R., Mahayuni, N. K. V., Adnyana, I. M. D. S., Citra, N. L. P., & Mikananta, P. E. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan. *Jayapangus Press Books*, i–70.
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(1), 113571.
- Susanto, S. H. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LISTRIK DINAMIS MELALUI MODEL TGT DENGAN PERMAINAN CERDAS CERMAT. *Saintifika*, 20(1), 23–30.
- Triyadi, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Sistem

Bahan Bakar Kelas XI TKR SMK Muhamadiyah Prambanan. *Skripsi Diterbitkan*
Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.

- Wahidin, M. (2017). *Pembelajaran maharah al-kitabah kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Beringin Kencana Kecamatan Candipura Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Wibowo, D. R. (2021). Problematika guru SD dalam pembelajaran IPS jarak jauh di masa pandemi covid-19. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 167–176.
- Saefullah, A. S. (2024). *Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama dan Keberagamaan dalam Islam*. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2 (4), 195–211.
- Saefullah, A. S. (2024). Penerapan program Tahqiq (Tahfīdž, Qirā’ah, Kitābah) pada pembelajaran Al-Qur’ān di SDIT Al-Hikmah Kota Cirebon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3108-3122.