

Implementasi Joyful Learning melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Preliminary Study on the Implementation of Joyful Learning through Traditional Games in Science, Environment, and Social Studies (IPAS) Learning at Elementary Schools

Muhamad rizwan^{a,1,*} Dhea Adela^{b,2}

^a nusaputra university, Sukabumi, Indonesia

^b Nusaputra University, Sukabumi, Indonesia

¹ muhamad.rizwan_sd22@nusaputra.ac.id; ² dhea.adela@nusaputra.ac.id

* Corresponding Author

Diterima : 20 September 2025

Direvisi : 1 Oktober 2025

Diterima : 8 Oktober 2025

ABSTRAK

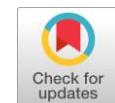
Penelitian ini merupakan studi pendahuluan yang bertujuan menggambarkan implementasi Joyful Learning melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa serta minimnya variasi metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi pada salah satu sekolah dasar. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan untuk memastikan temuan yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan antusiasme. Meskipun demikian, guru dan siswa merespons positif rencana penerapan Joyful Learning berbasis permainan tradisional karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, serta meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa implementasi Joyful Learning melalui permainan tradisional memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan desain eksperimen diperlukan untuk menguji efektivitasnya secara lebih mendalam dan terukur.

ABSTRACT

This preliminary study aims to describe the implementation of Joyful Learning through traditional games in the teaching of Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary school level. The background of this research arises from students' low learning outcomes and the limited use of varied instructional methods that can foster motivation and active engagement. A descriptive qualitative approach was employed, using observation, interviews, and documentation as data-collection techniques. The collected data were analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing to ensure systematic and credible findings.

The results indicate that IPAS learning is still predominantly delivered through lecturing, which causes students to become passive and less enthusiastic. Nevertheless, both teachers and students expressed positive responses toward the planned implementation of Joyful Learning based on traditional games, as it is perceived to be more enjoyable, contextual, and capable of enhancing interaction and conceptual understanding. This study concludes that Joyful Learning through traditional games has strong potential to improve students' IPAS learning outcomes. Therefore, further research using an experimental design is needed to examine its effectiveness in a more rigorous and measurable manner.



KATA KUNCI

Pembelajaran yang menyenangkan
Permainan tradisional
IPAS
Sekolah Dasar

KEYWORDS

Joyful learning
Traditional games
IPAS
Elementary school



This is an open-access article under the CC-BY-SA license

1. Pendahuluan

Permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar hingga kini masih menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan Indonesia. Potret ini terlihat dalam berbagai laporan pendidikan nasional. Hasil Asesmen Nasional 2023 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar belum mencapai level kompetensi yang diharapkan, terutama pada indikator kemampuan memahami konsep dan penerapannya

dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2023). Temuan serupa juga diungkap oleh [1] yang menyatakan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar sering kali bersumber dari proses pembelajaran yang tidak variatif dan kurang melibatkan aktivitas fisik maupun interaksi sosial siswa.

banyak siswa mengalami kejemuhan karena pembelajaran yang cenderung satu arah. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, latihan soal, dan penugasan individu, sehingga ruang siswa untuk mengeksplorasi, bergerak, dan berkolaborasi menjadi terbatas. Dampaknya, keterlibatan aktif melemah, pemahaman konsep tidak mendalam, dan capaian akademik stagnan [2]. Kondisi ini menandai perlunya strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang hidup, bermakna, dan menyentuh pengalaman nyata siswa.

Di sisi lain, dinamika perkembangan teknologi membawa perubahan pada pola interaksi anak. Seperti dalam penelitian (Najihah et al, 2025) mengungkapkan bahwa banyak siswa kini lebih akrab dengan permainan digital, YouTube, dan media interaktif lainnya. Sementara itu, permainan tradisional yang selama bertahun-tahun merekatkan hubungan sosial anak mulai tersingkir dari kehidupan sehari-hari. Penelitian [4] menemukan bahwa perubahan pola bermain tersebut berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik anak serta menurunnya apresiasi terhadap budaya lokal. Padahal, permainan tradisional mengandung nilai penting seperti kerja sama, sportivitas, koordinasi motorik, strategi, dan pelestarian budaya.

Kurikulum Merdeka sebenarnya membuka ruang sangat besar bagi sekolah untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis budaya lokal. Salah satu prinsip penting kurikulum ini adalah memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, sesuai lingkungan siswa. Integrasi budaya lokal terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu, identitas budaya, dan motivasi internal siswa [5]. Artinya, permainan tradisional dapat menjadi jembatan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa sekaligus menjaga nilai-nilai budaya daerah.

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya di kelas V pada topik “Seperti Apakah Budaya Daerahku?”, siswa diajak mengenal kekayaan budaya daerah termasuk permainan tradisional. Permainan Sunda seperti galah asin, ucing sumput, oray-orayan, egrang, dan sondah menyimpan potensi besar untuk dikembangkan sebagai media belajar. Selain mampu menumbuhkan kebersamaan dan keterampilan motorik, permainan tersebut juga dapat menstimulasi keterlibatan emosional dan rasa bangga terhadap identitas budaya.

Berbagai penelitian mendukung integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran seperti dalam penelitian [6] menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. [7] menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan budaya mampu memperkuat daya serap informasi karena melibatkan pengalaman langsung. Penelitian lainnya yang diteliti oleh [8] menemukan bahwa pendekatan *joyful learning* mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, mengurangi kejemuhan, dan meningkatkan hasil belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Self-Determination Ryan & Deci (2000) tentang pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan; teori Sosiokultural Vygotsky (1978) tentang belajar melalui interaksi sosial; serta Social Learning Bandura (1977) yang menekankan peran modeling dan pengalaman nyata dalam proses belajar.

Namun, hasil observasi awal di SDN Cikahuripan memperlihatkan realitas yang berbeda. Pembelajaran IPAS masih berlangsung secara konvensional, didominasi ceramah dan latihan soal. Guru belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai media belajar, meskipun sekolah berada di lingkungan budaya

Sunda yang kaya potensi. Siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan cenderung kesulitan memahami konsep IPAS karena pembelajaran tidak melibatkan pengalaman langsung.

Kondisi tersebut memperkuat urgensi penelitian ini. Penggunaan pendekatan joyful learning melalui permainan tradisional bukan hanya menawarkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, teori belajar modern, dan kebutuhan pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional dapat diimplementasikan secara sistematis dalam pembelajaran IPAS di SDN Cikahuripan dan bagaimana pengaruhnya terhadap minat serta hasil belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pendahuluan yang dilakukan sebagai tahap awal dalam proses penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan nyata di lapangan, mengevaluasi kelayakan topik yang akan diteliti, serta menemukan celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak dibahas dalam kajian-kajian sebelumnya. Studi pendahuluan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang urgensi dan relevansi topik sebelum dilanjutkan ke tahap penelitian utama.

Proses pelaksanaan studi pendahuluan ini menggunakan dua sumber data utama, yaitu: (1) kajian literatur dan (2) studi lapangan berupa observasi dan wawancara.

1. Kajian Literatur

Kajian literatur merupakan kegiatan menelaah dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya, guna memperoleh landasan teoritis serta memperkuat argumen dalam penelitian yang dilakukan [9]. Kajian literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah seperti artikel jurnal nasional dan internasional, buku referensi, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur antara lain: *joyful learning*, permainan tradisional, pendidikan dasar, dan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Literatur yang dikaji terbit antara tahun 2020 hingga 2025, dengan fokus pada pendekatan pembelajaran inovatif, efektivitas metode peran (Permainan tradisional), dan kendala pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Kajian literatur ini digunakan untuk memperoleh pemahaman teoritis dan konteks akademik terkait pendekatan yang akan diteliti, serta menelusuri celah riset (*research gap*) yang belum banyak dieksplorasi.

2. Studi Lapangan (Observasi dan Wawancara)

Studi lapangan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian melalui observasi, wawancara, atau teknik lainnya, dengan tujuan memperoleh informasi faktual dan mendalam sesuai dengan konteks nyata yang sedang diteliti [10]. Peneliti melaksanakan metode studi lapangan melalui observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur terhadap guru kelas dan siswa di SDN 2 Mangkalaya. Observasi dan wawancara dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, dengan melibatkan satu guru kelas V dan sejumlah siswa dari kelas tersebut. Fokus utama dari observasi dan wawancara ini adalah untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, respon siswa terhadap kegiatan belajar, sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta bagaimana tingkat ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap materi IPAS. Selain itu, proses ini juga dimanfaatkan untuk menggali masukan dan peluang solusi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, khususnya melalui pendekatan *joyful learning* melalui permainan tradisional.

Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif-deskriptif, dan digunakan untuk memperkuat hasil kajian literatur serta memberikan landasan kontekstual terhadap relevansi penerapan pendekatan pembelajaran yang

akan dikembangkan. Temuan dari studi pendahuluan ini menjadi acuan penting dalam merumuskan langkah-langkah intervensi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN 2 Mangkalaya, ditemukan sejumlah temuan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih kurang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa.

1. Dominasi Metode Konvensional

Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penugasan individu. Guru menyampaikan materi secara satu arah, sementara siswa hanya mencatat dan menjawab soal. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurangnya eksplorasi materi secara kontekstual. Misalnya, pembelajaran dalam topik "Seperti apakah budaya di Daerahku", guru belum menggunakan pendekatan berbasis aktivitas ataupun kegiatan langsung yang mendorong pemahaman konsep secara utuh.

2. Rendahnya Hasil dan Motivasi Belajar

Data evaluasi formatif menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 12 (40%) yang mencapai nilai di atas KKM (70), sementara sisanya berada di bawah KKM. Selama pembelajaran, siswa tampak pasif, tidak mengajukan pertanyaan, serta kurang menunjukkan antusiasme saat diskusi kelompok. Guru menyebutkan bahwa minimnya aktivitas praktik menyebabkan siswa mudah bosan. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan guru:

"...Kalau ngajar IPAS mah ibu biasanya kebanyakan cuman pakai penjelasan searah aja a... Jadi ibu ngejelasin materi, gitu, anak-anak mah ngedengerin, terus nyatet..." (cuplikan wawancara dengan guru kelas V)

3. Keterbatasan Implementasi Metode *Role Playing*

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan yang melibatkan anak-anak secara langsung belum pernah diterapkan. Guru menyatakan adanya keterbatasan waktu serta kekhawatiran akan suasana kelas yang tidak kondusif jika siswa terlalu aktif. Namun, guru juga menyadari bahwa siswa sangat tertarik pada pembelajaran yang bersifat bermain:

"...Ibu sih tertarik ya sebenarnya. Kayanya emang seru juga kan kalo anak-anak langsung diberikan kegiatan yang biasanya mereka mainkan atau lakukan sehari-hari, seperti di materi tentang Seperti apa budaya di daerahku ini, mereka sebetulnya bisa saja sama ibu kayak langsung disuruh memperagakan dengan permainan tradisional sunda, namun balik lagi ibu itu kayak waktunya takut ga mencukupi, terus takut ga kondusif saja..." (cuplikan wawancara dengan guru kelas V)

4. Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran

Wawancara dengan lima siswa kelas V SDN 2 Mangkalaya juga menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran IPAS selama ini kurang menarik dan terlalu banyak mencatat. Siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran melalui permainan atau simulasi. Salah satu siswa mengatakan:

"Seru sih pasti a kalo misalkan belajar diluar teh. Jadi seru lah apalagi kalo sambil main mah, ga ngantuk terus pasti ketawa-ketawa. Jadi kayak kita tuh main, tapi sambil belajar gitu..." (cuplikan wawancara dengan salah satu siswa kelas V)

5. Triangulasi Data

Untuk memastikan validitas data, dilakukan triangulasi dari tiga sumber utama: observasi, wawancara guru, dan wawancara siswa. Hasil triangulasi menunjukkan konsistensi antara ketiga sumber. Berdasarkan observasi, pembelajaran didominasi metode ceramah dan minim aktivitas praktik. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru yang mengakui bahwa ia jarang menggunakan metode interaktif seperti *role playing*, serta dari siswa yang menyatakan pembelajaran terlalu banyak mencatat dan kurang aktivitas. Dari sisi keterlibatan, siswa tampak pasif dan kurang antusias, sebagaimana dikemukakan oleh guru dan diamini siswa yang merasa takut bertanya dan lebih suka belajar sambil bermain. Sementara itu, dalam aspek motivasi dan minat, baik guru maupun siswa menunjukkan ketertarikan terhadap metode yang lebih menyenangkan, seperti permainan atau simulasi, meskipun belum pernah diterapkan secara nyata. Dengan demikian, ketiga sumber data saling menguatkan dan menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran saat ini dengan potensi pengembangan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3.2. Pembahasan

Temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya potensi besar dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif. Penggunaan pendekatan Joyful Learning melalui permainan tradisional dinilai dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa. Menurut [11] metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori Self-Determination dari Ryan & Deci (2000) yang menyatakan bahwa motivasi akan tumbuh jika kebutuhan dasar seperti otonomi dan keterlibatan sosial terpenuhi. Dalam pembelajaran yang menyenangkan, siswa merasa memiliki peran dan berinteraksi aktif.

perspektif sosiokultural Vygotsky (1978), pembelajaran bermakna terjadi saat siswa berinteraksi dalam Zona Proksimal Perkembangan (ZPD). Aktivitas role playing dapat menciptakan ruang kolaboratif yang mendukung pencapaian ZPD, karena siswa belajar dari teman sebaya dan guru melalui simulasi nyata. Selain itu, teori Social Learning Bandura (1977) menjelaskan bahwa anak-anak belajar dengan mengamati dan meniru perilaku yang mereka lihat. Ketika siswa melakukan pembelajaran dengan dikaitkan kepada kegiatan mereka sehari-hari, mereka akan lebih mudah memahami konsep melalui peragaan konkret.

Temuan ini juga diperkuat oleh (Hafizha et al. 2022) yang menyatakan bahwa metode ceramah dinilai membatasi potensi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Sementara itu, [13] menambahkan bahwa pendekatan Joyful Learning memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa. Temuan (Kinanti 2024) mengindikasikan bahwa penggunaan metode role playing dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendorong pemahaman materi secara lebih bermakna.

pendekatan Joyful Learning berbasis role playing layak untuk diimplementasikan karena tidak hanya membangun pemahaman konseptual, tetapi juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan sosial siswa. Namun, implementasinya membutuhkan dukungan dari sisi pelatihan guru, pengelolaan kelas, dan penyediaan media yang memadai. Temuan studi pendahuluan ini pula tidak serta merta untuk mengklaim kegagalan pembelajaran, tetapi menyoroti adanya potensi perbaikan melalui inovasi strategi belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Mangkalaya masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang interaktif dan belum sepenuhnya menerapkan pendekatan Joyful Learning dengan melalui

Permainan tradisional. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Serta berpengaruh pula terhadap antusiasme belajar siswa, karena pada faktanya siswa seringkali terlihat pasif, kurang tertarik, serta menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa keterbatasan media, waktu, dan pemahaman tentang metode inovatif menjadi penghambat utama penerapan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sementara itu, dari sisi siswa, pembelajaran dinilai monoton, minim aktivitas eksploratif, dan jarang memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Padahal, pendekatan Joyful Learning berbasis role playing telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, penerapan pendekatan ini sangat disarankan sebagai solusi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa abad ke-21.

Penulis merekomendasikan agar guru mulai mengintegrasikan pendekatan Joyful Learning melalui permainan tradisional secara bertahap dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik Seeperti apa budaya di Daerahku. Adapun bagi materi lain dalam pembelajaran IPAS, bisa disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran interaktif lainnya. Sekolah pun disarankan memberikan dukungan berupa pelatihan, penyediaan media pembelajaran yang mendukung, serta waktu yang fleksibel agar guru dapat merancang pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Selain itu, penting bagi guru untuk melakukan refleksi dan kolaborasi antar pendidik guna merancang skenario pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajar serta antusiasme siswa secara menyeluruh.

5. Daftar Pustaka

- [1] R. Ritonga, M. Indri, Y. Tanjung, S. H. Sitompul, M. Marbun, and F. Z. Margolang, "DAMPAK RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLA H DASAR THE IMPACT OF LOW STUDENTS ' LEARNING INTEREST ON THE," pp. 11237–11243, 2025.
- [2] E. Damilia, U. Katolik, S. Thomas, and M. M. Mapping, "Esensi Pendidikan Inspiratif Esensi Pendidikan Inspiratif," vol. 7, no. 2, pp. 283–305, 2025.
- [3] W. Najihah, E. Chorimunafsi, and R. Herdinan, "Inovasi Pendidikan ; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan," vol. 1, no. April, pp. 13–24, 2025.
- [4] I. Tasya, M. Raihan, L. Luren, and W. Sapitri, "Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia) " Analisis Dampak Globalisasi Terhadap Kebudayaan Lokal di Era Digital .," vol. 3, no. 2, pp. 40–47, 2023.
- [5] M. A. Anggreni, A. Fachrurrazi, U. Pgri, and A. Buana, "Revitalisasi Kearifan Lokal Untuk Membangun Identitas Budaya Pada Anak Usia Dini," vol. 1, pp. 172–187, 2025.
- [6] M. A. Nur, "Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar : Literature Review," pp. 265–282, 2025.
- [7] S. Y. Saputra, F. Kobandaha, A. N. Annas, and F. A. Fantiro, "Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar : Tinjauan Terhadap Literatur," vol. 4, 2024.

- [8] M. M. Mubaroq, "Joyful Learning Sebagai Pendekatan Humanis Dalam Pendidikan Agama Islam," vol. 3, no. 2, pp. 177–184, 2025, doi: 10.56854/sasana.v3i2.455.
- [9] H. Hanifah, L. Salsabillah, A. T. Fitri, and R. M. Febriani, "Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan," vol. 3, no. April, pp. 391–404, 2025.
- [10] N. M. Haifa, I. Nabilla, V. Rahmatika, and R. Hidayatullah, "Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu . (Arib , M . F ., dkk , 2024)," 2025.
- [11] S. M. Nabila and M. Septiani, "Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar," vol. 2, no. 1, pp. 9–20, 2025.
- [12] D. Hafizha, R. Ananda, and I. Aprinawati, "Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa Di Sdn 020 Ridan Permai," *J. Rev. Pendidik. Dasar J. Kaji. Pendidik. dan Has. Penelit.*, vol. 8, no. 1, pp. 25–33, 2022, doi: 10.26740/jrpd.v8n1.p25-33.
- [13] F. Abrori *et al.*, "PENERAPAN PENDEKATAN JOYFULL LEARNING UNTUK," vol. 1, pp. 31–37, 2025.