

Penerapan Metode *Smart Game* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas Di Sdit Insan Mulia Jakarta Timur)

Ita Rosita¹

Pendidikan Agama Islam, STAI Indonesia, Indonesia.¹

itazahran@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode *Smart game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi kewajiban zakat dan macam-macam zakat melalui metode *Smart game* pada siswa kelas VI SDIT Insan Mulia Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan metode pengumpulan data. Analisis data yang dilakukan dengan cara membandingkan peningkatan motivasi dan pencapaian nilai hasil belajar tiap siklus dengan ditandai peningkatan Kriteria Ketuntasan Klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *smart game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan dengan peningkatan hasil pengamatan pra siklus (39,76%), siklus I (68%), Siklus II (79%), Siklus III (84%). Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas pra siklus (64,23) kategori cukup, menjadi (76,50) pada siklus I kategori baik dan pada siklus II sebesar (84,23) kategori baik dan pada siklus III menjadi (87,17).
Kata kunci ; *Metode Smart Game; motivasi, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*

Abstract

This study aims to find out whether the application of the Smart game method can increase motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education regarding the obligation of zakat and types of zakat through the Smart game method in class VI students at SDIT Insan Mulia East Jakarta in the 2017/2018 academic year. This research is a Classroom Action Research (PTK) which consists of 3 cycles. This Classroom Action Research (CAR) uses data collection methods. Data analysis is carried out by comparing the increase in motivation and achievement of learning outcomes for each cycle with a marked increase in the Classical Completeness Criteria. The results of the study show that the smart game method can increase student motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. An increase in learning motivation is shown by an increase in the results of pre-cycle observations (39.76%), cycle I (68%), cycle II (79%), cycle III (84%). The increase in learning outcomes was shown by an increase in the average pre-cycle class score (64.23) in the sufficient category, to (76.50) in the first cycle the good category and in the second cycle (84.23) the good category and in the third cycle it became (87,17).

Keywords ; *Smart Game Method; motivation, Learning Outcomes of Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Jika ditelusuri tentang kehidupan manusia, tidak terlepas dari masalah pendidikan. Kenyataan ini sudah terlihat sejak manusia dilahirkan tidak mengetahui apa-apa kecuali menangis. Dalam hal ini bantuan orang lain memegang peranan sangat penting, dikatakan demikian karena manusia itu sudah merupakan ketentuan dari Allah terlahir sebagai orang yang tidak mengetahui apa-apa sama sekali. Firman Allah dalam surat An Nahl ayat 78:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُونِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : *Dan Allahlah yang mengeluarkan kamu dari perut ibumu, sedang kamu tidak mengetahui apapun juga, kemudian diberi-Nya kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.* (Q.S. An-Hahl:78) (Departemen Agama Republik Indonesia, 1990)

Keadaan demikian menempatkan anak manusia membutuhkan pendidikan agar dapat mencapai kedewasaannya masing-masing. Pendidikan sebagai suatu proses pembentukan kepribadian anak untuk menuju manusia yang utuh dinyatakan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 : 5: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar siswa dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pasal 5 ayat (7) disebutkan bahwa pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong

keaktivitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses. Dalam hal ini guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam harus lebih kreatif dalam menerapkan model-model pembelajaran di kelas agar siswa/siswi tidak merasa jenuh. (Mappasiara, 2018)

Pelajaran Pendidikan Agama Islam kurang diminati oleh peserta didik dan dianggap kurang penting karena tidak termasuk mata pelajaran yang di ujian nasional (UN). Selain itu cara penyampaian guru Pendidikan Agama Islam yang monoton kurang menarik perhatian peserta didik. Waktu yang disediakan untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 2 x 35 menit dalam satu kali pertemuan terasa terlalu lama dan membosankan. Dengan metode ceramah yang dilakukan guru, peserta didik kurang berhasil dalam memahami materi pelajaran, nilai yang diperoleh masih banyak di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu nilai 80. (Firmansyah, Iman, 2019)

Kesulitan mempelajari Pendidikan Agama Islam dapat ditinjau dari kelemahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama ini. Sebaiknya kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan pada pembelajaran aktif agar guru berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

Karakteristik siswa kelas VI Sekolah Dasar yang berarti termasuk pada fase kelas tinggi sekolah dasar. Tepatnya anak yang berusia antara 11 sampai 13 tahun.

Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri. (Seran, E. & Mardawani., 2021)

Selain itu anak-anak usia Sekolah Dasar sudah mampu untuk berfikir kritis dan analisis terutama anak-anak usia Sekolah Dasar yang tergolong pada kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang dijelaskan oleh para ahli, maka dalam penelitian ini dicoba menerapkan strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada siswa. Peserta didik sudah melakukan kegiatan atau aktivitas untuk mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran semenjak awal proses pembelajaran. Idealnya, seorang Guru Pendidikan Agama Islam dituntut memiliki kompetensi serta bisa lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih bermakna, interaktif, inovatif, menyenangkan, serta sesuai dengan minat dan bakat peserta didik. (Prasetiawan, 2016)

Pembelajaran menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan (enjoyment), nikmat, rileks (relaxation) dan berkesan (impression). Suasana pembelajaran yang menyenangkan, nikmat, rileks dan berkesan akan menarik minat dan antusiasme peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal. (Sahraman, 2022)

Pembelajaran yang menyenangkan, nikmat dan berkesan akan melahirkan reward (hadiah) bagi peserta didik yang pada gilirannya akan memotivasinya semakin aktif, kreatif, efektif, inovatif dan berprestasi serta berprestasi pada aktivitas belajarnya. Pada akhirnya, proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa.

Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang pesat manakala siswa terbebas dari rasa stress, depresi dan emosi yang labil. Oleh karena itu, perlu

diupayakan agar pengalaman belajar merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyfull learning*). Pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi yaitu dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber belajar yang relevan serta gaya guru yang mampu membangkitkan spirit belajar siswa yang kuat dan menggugah. Dari uraian di atas dapat dikemukakan agaknya karakteristik Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan yaitu :

- a. Adanya sumber belajar yang beragam dan tidak mengandalkan buku sebagai satu-satunya nara sumber belajar;
- b. Kegiatan belajar mengajar bervariasi secara aktif ;
- c. Hasil kegiatan belajar mengajar kemudian;
- d. Dalam mengerjakan pelbagai tugas tersebut, para siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, mencoba mengembangkan secara maksimal mungkin kreativitasnya.
- e. Pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan aktivitas dengan refleksi yaitu mempresentasikan secara tertulis kesan dan pesan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya. (Abidin, 2017)

Dalam implementasi kurikulum 2006 di Sekolah Dasar Islam Terpadu Jakarta Timur ditemukan bahwa hasil belajar atau ketuntasan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas VI semester 1 tahun 2017/2018 ternyata dari 17 siswa hanya 8 siswa yang mencapai KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 80. Artinya ketuntasan hasil belajar Pendidikan Agama Islam sangat rendah. Diasumsikan faktor penyebabnya secara umum adalah faktor guru, terutama

dalam kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. (Azis, 2021) Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang dihadapi guru Pendidikan Agama Islam adalah bagaimana menciptakan model-model pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mandiri dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan disesuaikan dengan kemampuan guru.

Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah model pembelajaran *Smart Game*. Metode ini menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan. *Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik. (Jafar & Mardia, 2017)

Banyak bentuk permainan kreatif dan edukatif untuk anak. Yudha Kurniawan dalam bukunya "*Smart Games for Kids*" menyebutkan 35 jenis permainan kecerdasan untuk anak, yaitu : tepuk nama; sebanyak mungkin; mengingat aku; DOR; pulpen dan pensil; menggambar bangun; keluarga burung; menuliskan kekuatan pribadi; menghitung acak; acak gambar; tes tiga menit; cerita berantai; pesan berantai; pijat palu babat; operasi angka berantai; memilih bangun; konsentrasi titik; mengurut usia; presentasi kelompok; penjahat dan polisi; gajah jerapah, dan pohon kelapa; buah apel; tangan kusut; melewati rintangan kecil; pesan dari bola; cari tempat; sentuhan suara; tebak batu; sesuatu dari sarung; berdiri bersama-sama; gangsing hidup; kata-kata sulit; mengangkat bersama; arah mata angin; mendengar bunyi dan mencium bau.

Penerapan metode *smart game* melalui pesan berantai merupakan pembelajaran yang tepat, akan mampu menjamin berkualitas atau tidaknya sebuah pembelajaran, karena dengan penggunaan metode yang tepatlah, sebuah proses pembelajaran akan dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga tujuan dari sebuah pembelajaran yang dilakukan akan tercapai secara maksimal. Bahwa metode *smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik dapat Meningkatkan Hasil Belajar, penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) metode *smart game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (2) metode *smart game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itu dalam penelitian tindakan kelas ini menindaklanjuti permasalahan dan solusi yang ditawarkan maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian guna meningkatkan hasil motivasi dan belajar materi kewajiban zakat dan macam macam zakat dengan menerapkan metode *smart games* melalui permainan pesan berantai. (Pujiati, 2017)

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *smart game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di kelas VI SDIT Insan Mulia Jakarta Timur? Bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *smart game*?

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas yang umum disingkat Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada proses belajar-mengajar

yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami. (Arikunto, 2019)

Penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran. (Machali, 2022)

Lokasi penelitian ditetapkan di SDIT Insan Mulia Jakarta Timur. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI SDIT Insan Mulia Jakarta Timur dengan subjek berjumlah 17 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

Variabel yang menjadi sasaran dalam PTK ini adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Siswa kelas VI SDIT Insan Mulia Jakarta materi kewajiban zakat dan macam-macam zakat dengan menerapkan metode *smart game* melalui permainan pesan berantai.

Pada penelitian ini, pengumpulan data dari hasil penelitian dilakukan dengan cara Observasi, wawancara, dokumentasi.

Instrumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kualitas pembelajaran, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran ini dilakukan dengan menerapkan metode *smart game* melalui permainan pesan berantai materi kewajiban zakat dan macam-macam zakat di kelas VI SDIT Insan Mulia Jakarta Timur pada semester ganjil tahun 2017/2018.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. b Desain

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbentuk 3 siklus menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan; yaitu Perencanaan tindakan (planning), Pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) dalam bentuk siklus.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, II dan siklus III dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang tampak pada perolehan hasil evaluasi dan motivasi siswa.

Pada pelaksanaan siklus I didapatkan data bahwa siswa yang lulus KKM berjumlah 8 orang dengan nilai rata-rata kelas 76,58. Sedangkan pada siklus II nilai hasil belajar meningkat drastis dengan nilai rata-rata 84,23. Sedangkan jumlah siswa yang lulus KKM bertambah menjadi 14 orang. Dan pada siklus ke III nilai rata-rata kelas naik menjadi 87,17. Dari keterangan yang dijabarkan di atas dari mulai siklus, siklus I, II dan siklus III peneliti dapat menemukan grafik kenaikan pada hasil belajar siswa. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan selesai.

Implementasi metode Smart Game dalam konteks pendidikan adalah proses penggunaan permainan atau aplikasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam implementasi metode Smart Game.

Pemilihan game atau aplikasi pembelajaran adalah langkah awal yang kunci. Game yang dipilih harus relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan dan cocok dengan tingkat usia dan pemahaman siswa. Selain itu, game tersebut sebaiknya mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Guru harus merencanakan cara mengintegrasikan game ke dalam

kurikulum yang sudah ada. Ini melibatkan menentukan kapan dan di mana game akan digunakan dalam proses pembelajaran. Game bisa digunakan sebagai tambahan untuk memperkuat konsep yang telah diajarkan atau sebagai alat utama untuk memahami materi tertentu.

Sebelum mulai menggunakan game, guru harus memberikan orientasi kepada siswa tentang cara menggunakan game tersebut. Ini termasuk menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui game, aturan permainan, dan bagaimana siswa dapat mengikuti instruksi dalam game.

Selama sesi pembelajaran, guru harus memandu siswa dalam penggunaan game. Ini bisa mencakup memberikan penjelasan tambahan saat diperlukan, memastikan siswa berpartisipasi aktif dalam game, dan memantau perkembangan mereka. Guru juga harus siap untuk menjawab pertanyaan dan memberikan bantuan saat dibutuhkan.

Setelah penggunaan game, guru perlu mengevaluasi hasil pembelajaran siswa. Ini bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti mengadakan diskusi tentang apa yang telah dipelajari, mengumpulkan tugas atau proyek yang berkaitan dengan game, atau memberikan tes terkait dengan materi yang diajarkan dalam game.

Guru harus merenungkan pengalaman penggunaan game dan apakah itu efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika ada aspek yang perlu diperbaiki atau disesuaikan, guru dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran di masa depan.

Terkadang, melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan game juga bisa bermanfaat. Guru dapat memberi tahu orang tua tentang penggunaan game dalam pembelajaran dan memberikan wawasan tentang cara orang tua dapat

mendukung anak-anak mereka dalam penggunaan game ini di rumah.

Hasil pembelajaran siswa yang dicapai melalui penggunaan metode Smart Game harus dilaporkan kepada pihak yang berkepentingan, termasuk orang tua, kepala sekolah, atau lembaga yang relevan. Ini membantu dalam pengukuran efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Implementasi metode Smart Game membutuhkan perencanaan yang matang, dukungan guru yang baik, dan pemantauan terus menerus untuk memastikan bahwa itu menghasilkan manfaat yang diharapkan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Permainan cenderung menyenangkan dan menantang, sehingga mereka dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Dengan bermain game, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, karena mereka melihatnya sebagai aktivitas yang menyenangkan daripada tugas yang membosankan.

Game sering kali memerlukan partisipasi aktif dari siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Mereka harus berpikir, merencanakan, dan mengambil tindakan dalam konteks game, yang dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Metode Smart Game sering menyediakan pengalaman pembelajaran yang praktis. Siswa dapat mengaplikasikan konsep dan keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi dunia nyata yang terkendali dalam game, yang dapat membantu mereka memahami dan mengingat materi lebih baik.

Game sering dilengkapi dengan alat pengukuran yang memungkinkan guru untuk melacak progres siswa dengan lebih baik. Guru dapat melihat

bagaimana siswa menyelesaikan tingkat atau tantangan dalam game dan mengidentifikasi area di mana mereka mungkin perlu dukungan tambahan. Beberapa game edukatif memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim atau berkolaborasi dalam pemecahan masalah. Ini mempromosikan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama.

Meskipun metode Smart Game memiliki banyak manfaat, penting untuk menggunakan game sebagai alat bantu pembelajaran yang seimbang dengan metode lainnya, sehingga pembelajaran tetap beragam dan seimbang. Selain itu, pemilihan game yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang jelas adalah kunci kesuksesan penggunaan metode ini dalam konteks pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI di SDIT Insan Mulia Jakarta Kecamatan Pulogadung Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat disimpulkan : Penggunaan metode *smart game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Mulia Jakarta Timur, Dengan demikian makin menarik metode *smart game* digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menerapkan metode *smart game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam motivasi siswa juga semakin tinggi. Semakin tinggi motivasi semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kesimpulan manfaat metode Smart Game dalam pembelajaran adalah bahwa pendekatan ini dapat mengubah dan meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa secara signifikan. Dengan menggunakan permainan dan aplikasi berbasis game, pendidikan menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Berikut adalah beberapa

kesimpulan utama dari manfaat metode Smart Game dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J. (2017). PERAN PAIKEM DALAM PROSES PEMBELAJARAN PAI. *Al-Fikra : Jurnal Ilmiah Keislaman*, 11(1).
<https://doi.org/10.24014/af.v11i1.3851>
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto | OPAC Perpustakaan Nasional RI. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Azis, A. (2021). Evaluasi Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Atas. *Inovasi Kurikulum*, 6(2).
<https://doi.org/10.17509/jik.v6i2.35699>
- Departemen Agama Republik Indonesia. (1990). *Al-Qur'an dan Terjemahan Indonesia*.
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2).
- Jafar, A. F., & Mardia, A. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1).
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2).
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mappasiara. (2018). PENDIDIKAN ISLAM (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya). *Inspiratif Pendidikan*, 7(1).
<https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.49>

40

- Prasetiawan, H. (2016). Peran bimbingan dan konseling dalam pendidikan ramah anak terhadap pembentukan karakter sejak usia dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 04.
- Pujiati, P. (2017). Penerapan Metode Smart Games dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 1(1).
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v1i1.15
- Sahraman. (2022). PEMBELAJARAN MENYENANGKAN. *Jurnal Darussalam*, 23.
- Seran, E., Y., & Mardawani. (2021). Penguatan Nilai Karakter Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1).