

Konsep dan *Habits of Mind* Siswa Kelas VI SDIT Persatuan Islam 01 Brebes pada Materi Halal dan Haram dalam Islam dengan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Berpikir Kreatif

Annisa Ilma Azzahro¹, Haris Diar Rizki², Fatikhul Birri³, Regy Permatasari⁴, Siti Nurhalishah⁵

¹²³⁴⁵Sekolah Tinggi Agama Islam Brebes

annisailmaazzahro@gmail.com¹, harisdiarrizki@staibrebes.ac.id²,

fatikhul.b001@gmail.com³, regypermatasari10@gmail.com⁴,

sitinurhalishah62@gmail.com⁵

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of digital game-based learning using Baamboozle in Islamic Religious Education (IS) teaching on halal and haram (permissible) topics in elementary schools. The focus of the study was directed at increasing students' learning engagement and creative thinking skills, as well as strengthening their Habits of Mind (Habbits of Mind) during the learning process. The study used a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of Baamboozle created an interactive learning environment, encouraged active student participation, and increased courage in expressing opinions and working collaboratively in groups. Furthermore, students demonstrated the development of Habits of Mind, such as persistence in problem-solving, flexibility of thinking, the ability to control impulses, and metacognitive awareness of their thinking processes. These findings indicate that the integration of gamification-based digital media in Islamic Religious Education (IS) learning not only contributes to conceptual understanding of the material but also supports the development of students' character and reflective thinking patterns.

Keywords: Baamboozle, Islamic Religious Education, halal and haram, active learning, habits of mind

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran berbasis permainan digital menggunakan Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi halal dan haram di sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan keaktifan belajar dan berpikir kreatif siswa serta penguatan *Habits of Mind* selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa menunjukkan perkembangan *Habits of Mind*, seperti ketekunan dalam menyelesaikan soal, fleksibilitas berpikir, kemampuan mengendalikan impuls, dan kesadaran metakognitif terhadap proses berpikirnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya berkontribusi pada pemahaman materi secara konseptual, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan pola pikir reflektif siswa.

Kata Kunci: Baamboozle, pembelajaran pai, halal dan haram, keaktifan belajar, *habits of mind*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 berada dalam lanskap perubahan yang dinamis dan sarat dengan tantangan multidimensional. Perkembangan teknologi, arus informasi yang sangat cepat, serta perubahan karakteristik peserta didik menuntut adanya transformasi nyata dalam pendekatan pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada penguasaan materi semata, melainkan perlu diarahkan pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), serta keterlibatan aktif siswa (*student engagement*) dalam setiap tahapan pembelajaran. Dalam konteks era digital, siswa diharapkan mampu mengolah informasi secara reflektif, berpikir kreatif dalam menyelesaikan persoalan nyata, bekerja sama dengan orang lain, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Tampubolon et al., 2023). Sejalan dengan itu, kurikulum di berbagai negara mulai dirancang untuk menumbuhkan daya pikir kritis, di mana kreativitas diposisikan sebagai fondasi utama inovasi dan pemecahan masalah lintas bidang kehidupan (Hidayat et al., 2024).

Keaktifan siswa menjadi indikator penting dalam menilai kualitas pembelajaran di kelas. Partisipasi yang tinggi tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan. Lingkungan belajar yang mendorong interaksi dua arah memungkinkan siswa terlibat secara emosional dan kognitif, sehingga proses internalisasi pengetahuan berlangsung lebih optimal (Hastuti & Putro, 2023). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan strategi pembelajaran aktif berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi, tanya jawab, maupun aktivitas reflektif (Lidawati, 2025). Kondisi ini memperlihatkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode inovatif, termasuk pemanfaatan media dan aplikasi pembelajaran berbasis permainan, merupakan tantangan sekaligus peluang yang relevan untuk dijawab oleh pendidik masa kini.

Meskipun PAI memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter, sikap, dan moral peserta didik, praktik pembelajarannya di sejumlah sekolah dasar masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dan menekankan hafalan (Sabillah et al., 2025). Pola pembelajaran semacam ini sering kali menempatkan siswa sebagai penerima pasif, sehingga ruang untuk bereksresi, bertanya, dan berpikir kritis menjadi terbatas. Dampaknya, motivasi belajar dan keterlibatan siswa cenderung rendah. Berbagai kajian menggarisbawahi bahwa metode pengajaran yang kurang variatif dan minim inovasi berpotensi menurunkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar di kelas (Warmansyah et al., 2023). Oleh sebab itu, diperlukan perubahan paradigma dalam pembelajaran PAI menuju pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan agar nilai-nilai keagamaan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi penting dalam PAI yang kerap menghadapi tantangan dalam penyampaian adalah konsep halal dan haram. Materi ini memiliki kontribusi besar

dalam pembentukan karakter dan kesadaran moral siswa, namun sering disampaikan secara abstrak dan kurang dikaitkan dengan realitas kehidupan mereka (Aznur, 2025). Pembelajaran yang menekankan aktivitas dan interaksi menjadi kebutuhan mendesak agar siswa tidak sekadar memahami definisi, tetapi juga mampu menerapkan prinsip halal dan haram dalam berbagai situasi nyata (Hastuti & Putro, 2023).

Konsep halal dan haram sejatinya tidak terbatas pada persoalan makanan dan minuman, melainkan mencakup seluruh aspek kehidupan seorang Muslim, termasuk perilaku, transaksi, dan hubungan sosial. Pemahaman yang komprehensif terhadap konsep ini berperan penting dalam membangun nilai moral, etika, dan tanggung jawab pribadi siswa (Sutarman et al., 2023). Tantangan utama terletak pada bagaimana menyajikan materi tersebut secara kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Pendekatan pembelajaran yang memadukan teori dengan praktik nyata dinilai lebih efektif dalam membantu siswa memahami penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan yang lebih luas (Aisyah et al., 2024).

Urgensi pendidikan karakter melalui materi halal dan haram menuntut guru untuk merancang suasana belajar yang kondusif, menarik, dan menantang secara intelektual. Penyampaian materi secara kreatif memungkinkan siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari dan mewujudkannya dalam tindakan nyata, sehingga terbentuk perilaku yang selaras dengan ajaran agama (Lidawati, 2025). Dalam konteks ini, penerapan strategi pembelajaran inovatif seperti game-based learning dengan dukungan aplikasi digital, salah satunya Baamboozle, dapat menjadi alternatif solusi untuk menjawab tantangan tersebut.

Konsep *Habits of Mind* yang dikembangkan oleh Costa dan Kallick menekankan seperangkat kebiasaan berpikir yang diperlukan individu untuk menghadapi persoalan secara efektif dan reflektif (Anggraeni et al., 2023). Dalam dunia pendidikan, konsep ini memiliki relevansi tinggi karena berorientasi pada pengembangan kreativitas, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan sosial di masa depan (Sá et al., 2021). *Habits of Mind* mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam, mempertimbangkan berbagai alternatif solusi, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab dalam situasi yang kompleks.

Penerapan *Habits of Mind* dalam pembelajaran PAI membuka ruang bagi siswa untuk lebih aktif berdiskusi, menganalisis permasalahan, serta menentukan sikap berdasarkan nilai-nilai keislaman yang dipelajari (Ribeiro et al., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar (Anggraeni et al., 2023). Integrasi *Habits of Mind* dalam strategi pembelajaran PAI berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa dan membentuk pola pikir yang lebih kritis, reflektif, serta bertanggung jawab.

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri

melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi sosial (Andrade & Uziel, 2024). Dalam pembelajaran PAI, pendekatan ini mengarahkan siswa untuk memahami konsep halal dan haram tidak hanya dari satu sudut pandang normatif, tetapi melalui berbagai konteks yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, proses belajar tidak berhenti pada tataran kognitif, melainkan berkembang pada aspek afektif dan psikomotor.

Prinsip-prinsip konstruktivisme dapat diwujudkan melalui berbagai metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, maupun pemanfaatan teknologi pendidikan (Warmansyah et al., 2023). Keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas tersebut memberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial ketika menghadapi tugas dan tantangan dalam pembelajaran PAI (Casudi et al., 2025).

Pendekatan *game-based learning* semakin mendapat perhatian karena kemampuannya dalam meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Baamboozle dalam pembelajaran PAI menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga berlatih menerapkan pemahaman tentang halal dan haram dalam bentuk simulasi yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka (Nisfia et al., 2025).

Berbagai kajian terdahulu menggarisbawahi bahwa permainan edukatif mampu membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah diterima (Souza & Prates, 2024). Media digital berbasis permainan juga dinilai relevan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap isu-isu tertentu dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, Baamboozle memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI yang aktif, kreatif, dan bermakna di SDIT Persatuan Islam 01 Brebes.

Meskipun kajian mengenai pembelajaran PAI dan pemanfaatan teknologi pendidikan telah banyak dilakukan, integrasi *Habits of Mind* dalam pembelajaran berbasis permainan digital, khususnya pada materi halal dan haram di sekolah dasar Islam, masih relatif terbatas. Sebagian besar kajian sebelumnya lebih menitikberatkan pada aspek penggunaan teknologi, tanpa mengulas secara mendalam dampaknya terhadap pembentukan kebiasaan berpikir siswa (Ribeiro et al., 2024). Kondisi ini membuka ruang bagi pengembangan kajian yang mengaitkan teknologi pembelajaran dengan penguatan *Habits of Mind*.

Berangkat dari kondisi tersebut, kajian ini diarahkan untuk mengembangkan pembelajaran konsep halal dan haram dalam Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan aplikasi Baamboozle dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SDIT Persatuan Islam 01 Brebes. Secara teoretis, kajian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan model pembelajaran PAI yang interaktif dan kontekstual. Secara praktis, hasilnya diharapkan menjadi rujukan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas pengalaman belajar siswa.

Dari sisi empiris, temuan kajian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran dengan *Habits of Mind* guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik.

Landasan Teori

1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi aktif individu melalui interaksi dengan lingkungan (Nuriza & Mahmudah, 2025). Proses belajar berlangsung melalui dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika pengalaman baru dipahami dengan kerangka pengetahuan yang telah dimiliki, sedangkan akomodasi menuntut penyesuaian struktur kognitif agar selaras dengan pengalaman baru tersebut (Rizka et al., 2024).

Dalam pembelajaran aktif di sekolah dasar, termasuk Pendidikan Agama Islam, pendekatan konstruktivisme mendorong terciptanya suasana belajar yang menekankan eksplorasi, dialog, dan kerja sama antarsiswa (Omeh et al., 2024). Pada materi halal dan haram, misalnya, penggunaan pendekatan berbasis permainan memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap nilai dan etika keagamaan dapat terbentuk secara lebih mendalam dan kontekstual (Nurainah, 2025).

2. Teori *Habits of Mind*

Habits of Mind yang diperkenalkan oleh Arthur L. Costa dan Bena Kallick merujuk pada seperangkat kebiasaan berpikir yang mendukung pembelajaran efektif, reflektif, dan kreatif. Konsep ini menekankan pentingnya pengembangan pola pikir produktif sejak usia sekolah dasar (Sandika et al., 2025).

Indikator utama *Habits of Mind* meliputi: (Rojabi et al., 2022).

- a. *Persisting*, yaitu kemampuan bertahan dalam menghadapi kesulitan
- b. *Thinking flexibly*, kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang
- c. *Managing impulsivity*, pengendalian diri dalam bertindak
- d. *Metacognition*, kesadaran terhadap proses berpikir sendiri
- e. *Creating, imagining, and innovating*, kemampuan mencipta dan berinovasi

Dalam pembelajaran PAI, aktivitas reflektif dan pemecahan masalah berbasis permainan dapat mendorong siswa mengembangkan kebiasaan berpikir tersebut, khususnya ketika dihadapkan pada situasi yang berkaitan dengan nilai agama dan kehidupan sosial (Selpianti, 2025).

3. Teori Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar atau *student engagement* menggambarkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi, partisipasi, dan kolaborasi. Keaktifan ini umumnya tercermin dari beberapa aspek berikut: (Holec & Marynowski, 2020)

- a. Partisipasi aktif dalam kegiatan belajar

- b. Motivasi intrinsik untuk memahami materi
- c. Kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya

Tingkat keaktifan yang tinggi berkaitan erat dengan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, keterlibatan aktif membantu siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Madhavi et al., 2024). Pendekatan berbasis permainan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sosial, dan kolaboratif saat mempelajari konsep halal dan haram (Abdullah, 2025).

4. Teori *Game-Based Learning*

Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Unsur seperti tantangan, skor, kerja tim, dan umpan balik langsung mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Alsuwaylih, 2024).

Pemanfaatan platform seperti Baamboozle menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan edukatif, materi halal dan haram dapat disampaikan secara partisipatif, mendorong diskusi, serta memperkuat interaksi sosial antarsiswa (Lyesmaya et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan sikap kolaboratif dalam lingkungan belajar yang positif (Intihana, 2025).

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada pengkajian penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui platform Baamboozle dalam meningkatkan keaktifan belajar serta pengembangan *Habits of Mind* siswa pada materi halal dan haram di jenjang sekolah dasar (Sugiyono, 2021). Kegiatan dilaksanakan di SDIT Persatuan Islam 01 Brebes dengan pertimbangan kesesuaian konteks pembelajaran dan dukungan sumber daya yang tersedia.

Subjek kajian melibatkan beberapa unsur utama, yaitu:

1. Kepala sekolah
2. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)
3. Peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Berbasis Baamboozle pada Materi Halal dan Haram

Pembahasan mengenai penerapan pembelajaran berbasis Baamboozle pada materi halal dan haram memperlihatkan adanya pergeseran paradigma dari pendekatan transmisif menuju pembelajaran yang lebih dialogis dan partisipatif dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Praktik yang berlangsung di SDIT Persatuan Islam 01 Brebes tidak menempatkan media digital sekadar sebagai instrumen variasi

pembelajaran, melainkan sebagai bagian integral dari desain pedagogis yang dirancang secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling terhubung.

Pada fase perencanaan, guru PAI mengembangkan perangkat ajar berbasis studi kasus kontekstual yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Rumusan soal tidak berhenti pada batas definisi normatif halal dan haram, tetapi diperluas ke dalam skenario keseharian yang menuntut penalaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengaitkan norma agama dengan realitas sosial yang mereka jumpai, sehingga pembelajaran bergerak dari hafalan menuju pemahaman yang aplikatif. Ruang diskusi kelompok sebelum penentuan jawaban menjadi wahana deliberatif di mana siswa membangun argumen, menguji konsistensi logika, dan menimbang konsekuensi etis dari setiap pilihan. Dinamika tersebut memperlihatkan adanya proses negosiasi makna yang memperkaya konstruksi pengetahuan secara kolektif.

Guru PAI menegaskan:

"Soal yang saya masukkan ke Baamboozle bukan hanya definisi halal dan haram, tetapi juga contoh kasus sehari-hari supaya siswa bisa berpikir dan berdiskusi dulu sebelum menjawab." (Ismiatun Laelatsiyami Rahmawati, S.Pd./Guru PAI)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa integrasi media digital diarahkan untuk mendorong proses berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar meningkatkan antusiasme belajar. Dukungan institusional dari pimpinan sekolah turut menciptakan ekosistem yang kondusif bagi inovasi pedagogis.

Kepala sekolah menyatakan:

"Kami mendukung penggunaan media digital seperti Baamboozle karena membuat pembelajaran lebih aktif dan sesuai perkembangan zaman." (Asti Dwi Rachmahwati, S.Pd./ Kepala Sekolah)

Dari perspektif konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, praktik ini mencerminkan berlangsungnya mekanisme asimilasi dan akomodasi dalam struktur kognitif siswa (Bakhtiar et al., 2023). Konsep halal dan haram yang telah dimiliki sebelumnya diasimilasikan ke dalam skema pengetahuan yang ada, kemudian mengalami penyesuaian ketika siswa dihadapkan pada kasus baru yang memerlukan pertimbangan lebih kompleks (Parlina et al., 2020). Proses tersebut menjadi semakin kuat karena konteks pembelajaran dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata, sehingga memfasilitasi internalisasi nilai secara lebih mendalam (Qurni et al., 2020).

Dengan demikian, Baamboozle berfungsi sebagai medium pedagogis yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara sosial dan reflektif (Faisol & Raharjo, 2022). Interaksi antarsiswa dalam diskusi kelompok membentuk ruang kolaboratif yang mempertemukan beragam sudut pandang, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses klarifikasi dan penguatan konsep (Nafiah et al., 2022). Situasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berjalan selaras dengan penguatan pemahaman normatif, selama dirancang dalam kerangka pedagogi yang terstruktur dan berlandaskan teori belajar yang kokoh (Kurniawan et al., 2024).

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui *Game-Based Learning*

Penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui pemanfaatan Baamboozle menghadirkan perubahan signifikan dalam pola interaksi pembelajaran di kelas. Dinamika belajar yang sebelumnya cenderung pasif dan berpusat pada guru mengalami pergeseran menuju suasana yang lebih partisipatif dan dialogis. Siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi, tetapi terlibat secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, serta pengambilan keputusan bersama dalam kelompok. Perubahan ini tampak dari meningkatnya intensitas interaksi antarsiswa, keberanian mengemukakan pendapat, serta kesediaan untuk saling menanggapi argumen yang muncul selama proses pembelajaran.

Unsur kompetisi yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis permainan berperan sebagai pemicu keterlibatan, namun tetap berada dalam koridor yang sehat dan terkontrol. Kompetisi tidak dimaknai sebagai ajang saling menungguli secara individual, melainkan sebagai sarana memperkuat tanggung jawab kolektif dalam kelompok. Setiap siswa memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan tim, sehingga partisipasi menjadi kebutuhan bersama. Kondisi ini mendorong siswa yang sebelumnya cenderung pasif untuk mulai mengambil bagian dalam diskusi, karena keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggotanya.

Guru PAI mengungkapkan pengalaman tersebut sebagai berikut:

"Kalau pakai Baamboozle, siswa jauh lebih aktif. Bahkan yang biasanya diam jadi ikut berdiskusi karena ingin kelompoknya menang." (Ismiatun Laelatsiyami Rahmawati, S.Pd./Guru PAI)

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa peningkatan keaktifan belajar tidak hanya terjadi pada siswa yang sejak awal memiliki kepercayaan diri tinggi, tetapi juga pada siswa yang sebelumnya kurang terlibat. Perspektif siswa turut memperkuat temuan ini.

Salah seorang siswa menyampaikan:

"Saya jadi berani dan semangat menjawab karena belajar terasa seperti bermain." (Jundulloh Salman Syahid/Siswa Kelas VI)

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyerupai aktivitas bermain mampu menurunkan hambatan psikologis, seperti rasa takut salah atau cemas dinilai. Ketika pembelajaran dikemas dalam format permainan, siswa memandang kesalahan sebagai bagian dari proses, bukan sebagai kegagalan yang harus dihindari. Hal ini menciptakan iklim belajar yang lebih aman dan suportif, sehingga keberanian untuk berpartisipasi meningkat secara alami.

Secara teoretis, fenomena ini sejalan dengan prinsip *Game-Based Learning* yang menekankan pentingnya elemen tantangan, sistem skor, dan umpan balik

langsung sebagai pemicu motivasi intrinsik (Riswana et al., 2024). Tantangan yang disajikan dalam bentuk soal atau kasus mendorong siswa untuk berpikir aktif, sementara skor dan peringkat berfungsi sebagai penguat yang memberikan kepuasan psikologis atas usaha yang dilakukan. Umpan balik yang diperoleh secara langsung memungkinkan siswa mengevaluasi pemahamannya dan segera melakukan penyesuaian strategi pada soal berikutnya.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan berkembang secara simultan pada tiga ranah utama, yaitu kognitif, emosional, dan sosial. Pada ranah kognitif, siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam karena jawaban yang diberikan berkaitan langsung dengan performa kelompok. Pada ranah emosional, muncul perasaan antusias, senang, dan tertantang yang memperkuat ikatan siswa dengan aktivitas belajar. Sementara itu, pada ranah sosial, interaksi kelompok melatih kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta mengelola perbedaan pandangan (Hasanah, 2025).

Konsep student engagement menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa merupakan kunci terciptanya pengalaman belajar yang bermakna. Ketika siswa terlibat secara kognitif, emosional, dan sosial, pemahaman konseptual menjadi lebih kuat karena dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi bermakna (Susanti et al., 2025). Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan intensitas keikutsertaan siswa, tetapi juga kualitas keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Perubahan atmosfer kelas menjadi indikator penting dari keberhasilan pendekatan ini. Pembelajaran yang sebelumnya berlangsung satu arah, dengan guru sebagai pusat penyampaian materi, bertransformasi menjadi ruang interaksi dua arah yang dinamis (Amanah et al., 2024). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan alur diskusi dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai, sementara siswa menjadi subjek aktif yang membangun pemahaman melalui dialog, kolaborasi, dan refleksi bersama (Faisol & Raharjo, 2022).

Dengan demikian, pembelajaran berbasis Game-Based Learning tidak hanya berdampak pada peningkatan keaktifan secara kuantitatif, tetapi juga memperkaya kualitas proses pembelajaran. Keaktifan yang muncul bersifat bermakna karena dilandasi oleh motivasi intrinsik, rasa aman dalam belajar, serta interaksi sosial yang konstruktif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk menciptakan kelas yang hidup, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik.

Pengembangan *Habits of Mind* dalam Pembelajaran Interaktif

Dimensi penting lain yang mengemuka dari penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui Baamboozle adalah berkembangnya indikator *Habits of Mind* dalam diri siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas bermain tidak hanya memicu keterlibatan permukaan, tetapi secara gradual membentuk pola berpikir dan sikap mental yang mencerminkan disposisi belajar jangka panjang. Hal

ini terlihat dari cara siswa merespons tantangan, mengelola kesalahan, serta membangun strategi berpikir secara kolektif dalam kelompok.

Ketekunan (*persistence*) menjadi indikator yang paling menonjol. Ketika siswa menghadapi jawaban yang keliru, respons yang muncul tidak berhenti pada rasa kecewa, melainkan berlanjut pada upaya memperbaiki pemahaman (Sulastri et al., 2021). Kesalahan diperlakukan sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai hambatan yang melemahkan motivasi.

Guru PAI menggambarkan kondisi tersebut sebagai berikut:

"Meskipun jawabannya salah, mereka tidak menyerah. Mereka mencoba lagi di soal berikutnya dan berdiskusi lebih serius." (Ismiatun Laelatsiyami Rahmawati, S.Pd./Guru PAI)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran berbasis permainan menciptakan ruang aman bagi siswa untuk mencoba, gagal, dan bangkit kembali. Ketekunan yang terbangun tidak bersifat individual semata, tetapi berkembang dalam konteks sosial kelompok, sehingga siswa saling menguatkan dalam menghadapi tantangan berikutnya.

Selain ketekunan, fleksibilitas berpikir (*flexibility*) juga tampak melalui kesediaan siswa untuk mempertimbangkan berbagai alternatif jawaban. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk tidak terpaku pada satu sudut pandang, melainkan membuka ruang bagi ide dan argumen yang berbeda (Rohmatila & Choiriyah, 2023).

Seorang siswa merefleksikan pengalaman tersebut dengan menyatakan:

"Kalau jawaban kami salah, kami cari tahu kenapa salah supaya tidak mengulang lagi." (Aisyah Aqilatul Alfiah/Siswi Kelas VI)

Refleksi ini menandakan berkembangnya kesadaran metakognitif, di mana siswa mulai menilai proses berpikirnya sendiri dan mengidentifikasi sumber kesalahan secara sadar. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam *Habits of Mind*, karena siswa belajar untuk berpikir tentang cara mereka berpikir, bukan hanya tentang hasil akhir yang diperoleh.

Aspek pengendalian diri (*managing impulsivity*) juga terlihat jelas dalam proses pengambilan keputusan kelompok. Siswa tidak serta-merta menjawab soal secara spontan, tetapi melalui tahapan diskusi, pertimbangan, dan kesepakatan bersama (Fauzi et al., 2022). Pola kerja kelompok yang beragam menunjukkan adanya kemampuan adaptasi dan strategi sosial yang berkembang.

Guru PAI menegaskan hal ini:

"Setiap kelompok punya cara sendiri untuk menentukan jawaban, ada yang menunjuk ketua diskusi, ada yang membagi tugas." (Ismiatun Laelatsiyami Rahmawati, S.Pd./Guru PAI)

Variasi strategi tersebut mencerminkan munculnya kemampuan perencanaan, pengorganisasian, dan kolaborasi. Siswa belajar bahwa keberhasilan

tidak hanya ditentukan oleh kecepatan menjawab, tetapi oleh kualitas proses berpikir dan kerja sama yang dibangun bersama.

Fenomena-fenomena tersebut selaras dengan konsep *Habits of Mind* yang dikembangkan oleh Arthur L. Costa dan Bena Kallick, yang menekankan pentingnya refleksi, strategi berpikir, ketekunan, serta kolaborasi dalam menghadapi permasalahan (Lina et al., 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran interaktif berbasis permainan berfungsi sebagai wahana latihan berulang bagi siswa untuk menginternalisasi disposisi berpikir tersebut secara alami.

Peran metakognisi menjadi semakin menonjol karena siswa tidak hanya diarahkan untuk mengetahui benar atau salah, tetapi juga diajak memahami alasan di balik jawaban yang dipilih. Proses refleksi pasca-jawaban mendorong siswa untuk mengevaluasi strategi berpikir, menyesuaikan pendekatan, serta memperbaiki kesalahan pada kesempatan berikutnya (Susilawati et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan materi, melainkan berkembang menjadi proses pembentukan kesadaran berpikir yang berkelanjutan.

Melalui diskusi dan pemecahan masalah yang dilakukan secara berulang, orientasi belajar siswa perlahan bergeser. Fokus tidak lagi semata-mata pada perolehan jawaban yang benar, tetapi pada pemahaman alur penalaran yang mendasarinya. Pola ini menjadi fondasi penting dalam pembentukan disposisi berpikir kritis dan kreatif, karena siswa terbiasa menguji ide, menimbang alternatif, serta merefleksikan keputusan yang diambil.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran Interaktif

A. Faktor Pendukung

Faktor pendukung merupakan kondisi yang memperkuat keberhasilan penerapan pembelajaran interaktif dalam penguatan konsep dan pengembangan *Habits of Mind*.

1. Kesiapan dan kompetensi guru

Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan secara sistematis menjadi fondasi utama. Perencanaan yang jelas membantu mengarahkan aktivitas belajar tidak hanya pada pencapaian jawaban benar, tetapi juga pada proses berpikir siswa.

2. Media pembelajaran yang menarik

Penggunaan media digital berbasis permainan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Daya tarik visual dan mekanisme permainan mendorong siswa lebih fokus, tekun, serta berani berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

3. Antusiasme dan motivasi siswa

Respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan memperkuat suasana belajar yang aktif. Motivasi untuk berkontribusi bagi kelompok memicu kerja sama dan tanggung jawab bersama.

4. Lingkungan belajar yang kolaboratif

Pola kerja kelompok menciptakan ruang interaksi sosial yang mendorong fleksibilitas berpikir, kemampuan mempertimbangkan pendapat orang lain, serta pengambilan keputusan secara bersama.

5. Dukungan sekolah terhadap inovasi

Kebijakan sekolah yang terbuka terhadap pemanfaatan media digital memberikan legitimasi dan rasa aman bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran.

B. Faktor Penghambat

Faktor penghambat adalah kondisi yang berpotensi mengurangi efektivitas penerapan pembelajaran interaktif dalam mengembangkan *Habits of Mind*.

1. Keterbatasan sarana dan prasarana

Kendala jaringan internet dan ketersediaan perangkat dapat mengganggu kelancaran aktivitas pembelajaran berbasis digital.

2. Perbedaan karakter dan kemampuan siswa

Variasi kemampuan akademik dan keberanian berbicara menyebabkan tingkat partisipasi siswa tidak merata dalam diskusi kelompok.

3. Dominasi anggota tertentu dalam kelompok

Beberapa siswa cenderung lebih aktif dan mendominasi pengambilan keputusan, sehingga kesempatan refleksi dan kontribusi siswa lain menjadi terbatas.

4. Waktu pembelajaran yang terbatas

Alokasi waktu yang sempit menyulitkan guru untuk memfasilitasi refleksi mendalam, padahal refleksi merupakan elemen penting dalam pembentukan kebiasaan berpikir.

5. Adaptasi terhadap pembelajaran berbasis digital

Tidak semua siswa memiliki kesiapan yang sama dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan, sehingga diperlukan waktu penyesuaian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi halal dan haram di SDIT Persatuan Islam 01 Brebes mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang secara sistematis melalui pendekatan berbasis permainan mendorong siswa terlibat lebih aktif, baik dalam diskusi, pengambilan keputusan, maupun kerja sama kelompok.

Penggunaan Baamboozle tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga membantu siswa memahami konsep halal dan haram secara lebih kontekstual dan bermakna. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih berani mengemukakan pendapat serta memandang kesalahan sebagai bagian dari proses belajar.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan berkontribusi pada pengembangan *Habits of Mind*, seperti ketekunan, fleksibilitas berpikir, pengendalian diri, dan metakognisi. Dengan demikian, integrasi Baamboozle dalam pembelajaran PAI dapat menjadi alternatif strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar sekaligus membentuk pola pikir reflektif dan kreatif siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mohamad S. (2025). "Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Belajar Matematika dengan Materi Faktor dan Kelipatan di Kelas 5 SDN Sukatenang 03." *PTK Jurnal Tindakan Kelas* 5(2), 451–64. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.583>,
- Aisyah, Siti., Sri Tatminingsih., Titi Chandrawati., and Dian Novita. (2024). "Stimulating Strategy High-Order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games." *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.21009/jpud.181.05>.
- Alsuyaylih, Mohammed. (2024). "Studying the Effectiveness of the Flipped Classroom Teaching Method for Promoting Education Students' Academic Performance and Learning Outcomes in Saudi Universities (A Comparative Study)." *Academic Journal of Research and Scientific Publishing*, 6(66), 5–19. <https://doi.org/10.52132/ajrsp.e.2024.66.1>.
- Amanah, Aulia H., Ayi Sobarna., and Helmi Aziz. (2024). "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8." *Bandung Conference Series Islamic Education*, 4(2), 950–57. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i2.15472>.
- Andrade, Maria Clara De Mello., and Anna P. Uziel. (2024). "Aborto E a Democracia No Brasil." *Plural - Revista De Psicologia Unesp Bauru*, 2, e023011. <https://doi.org/10.59099/prpub.2023.42>.
- Anggraeni, Devi F. P., Wahono Widodo., and Zainul A. I. Supardi. (2023). "Development of the Android-Based Educational Game Media 'Perjalanan Si Maya' as a Formative Assessment to Improve Critical Thinking Skills and Interest in Learning Science for Elementary School Students." *Ijorer International Journal of Recent Educational Research*, 4(4), 514–33. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i4.386>.
- Aznur, Abie Z. P. (2025). "Islamic Education Learning Management in Creating Religious Culture in Integrated Islamic Elementary Schools." *Arzusin* 5(6), 3128–44. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i6.8541>.
- Bakhtiar, Nissa N., Enoh., and Nurul Afrianti. (2023). "Implementasi Pendidikan Agama Islam Pada Kelas Inklusi Di SD BPI Kota Bandung." *Bandung Conference Series Islamic Education*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i1.7168>.
- Casudi, Haris Diar Rizki., Siti Winda Normasari., Prada Laila Isyrina., and Elza Roikhatul Miskiyyah. (2025). "Integration of Character Education in Aqidah

- Akhlaq Learning for Fourth Grade Students at Madrasah Diniyah Baabussalam, Kemukten Village.” *Articles. AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), 290–318. <https://doi.org/10.69900/ag.v5i2.506>.
- Cloet, Eva, Anna Jansen., and Mark Leys. (2021). “Organizational Perspectives and Diagnostic Evaluations for Children with Neurodevelopmental Disorders.” *Developmental Medicine & Child Neurology*, 64(1), 88–94. <https://doi.org/10.1111/dmcn.15009>.
- Dahal, Niroj. (2025). “Qualitative Data Analysis: Reflections, Procedures, and Some Points for Consideration.” *Frontiers in Research Metrics and Analytics*, 10. <https://doi.org/10.3389/frma.2025.1669578>.
- Faisol, Muhammad., and Raharjo. (2022). “Islamic Education Learning Model in Natural Elementary School of Ar-Ridho.” *Lentera Pendidikan Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 25(1), 57–67. <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n1i5>.
- Fauzi, Muhammad, Fahrudin., and Aam Abdussalam. (2022). “Pesantren and Islamic Religious Education (IRE): The Role and Implication of Islamic Boarding School for IRE in Schools.” *Tarbawy Indonesian Journal of Islamic Education*, 9(2), 143–54. <https://doi.org/10.17509/t.v9i2.45839>.
- González-Salgado, Ignacio d. L., Jesús Rivera-Navarro., Marta G. Sastre., Paloma Conde., and Manuel Franco. (2022). “Conducting Member Checking Within a Qualitative Case Study on Health-Related Behaviours in a Large European City: Appraising Interpretations and Co-Constructing Findings.” *Health an Interdisciplinary Journal for the Social Study of Health Illness and Medicine*, 28(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/13634593221109682>.
- Hasanah, Ilma. (2025). “Adaptive Assessment in Islamic Religious Education for Promoting Inclusive Learning in Junior High Schools for Students with Special Needs.” *Lentera Pendidikan Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 28(2), 295–319. <https://doi.org/10.24252/lp.2025v28n2i2>.
- Hastuti, Rini D., and Ahmad A. Y. Putro. (2023). “Formation of Akhlakul Karimah at Sd Muhammadiyah Ngijon 4 Minggir Sleman Yogyakarta.” *Journal of Social Science (Joss)*, 2(9), 788–97. <https://doi.org/10.57185/joss.v2i9.122>.
- Hidayat, Ima K., Francisco d. S. Rebelo., and Paulo Noriega. (2024). “Primary Education’s Stakeholders Behavioural Intention to Use Prospective Game-Based Learning for Waste Awareness.” *European Conference on Games Based Learning*, 18(1) 385–94. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2946>.
- Holec, Victoria., and Richelle Marynowski. (2020). “Does It Matter Where You Teach? Insights From a Quasi-Experimental Study on Student Engagement in an Active Learning Classroom.” *Teaching & Learning Inquiry the Issotl Journal*, 8(2), 140–64. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.8.2.10>.
- Intihana, Muhklisatun. (2025). “Learning Outcomes on Plant Structure and Function Through the Demonstration Method.” *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1846>.

- Kurniawan, Abdun N., Riwiwobo Nola., and Centauri C. N. Fibia. (2024). "Pembentukan Karakter Toleransi Melalui PAI." *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 2(2), 27–41. <https://doi.org/10.59001/pjier.v2i2.64>.
- Lidawati. (2025). "Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SPF SDN Cibubukan." *Ass*, 2(1), 49–62. <https://doi.org/10.70742/arsos.v2i1.176>.
- Lina, Karlina N., Arbanur Rasyid., and Nurul Afrianti. (2023). "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Akhlak Pada Siswa Tunanetra Di Kelas 4 SD Atta'zhimiyah Bandung." *Bandung Conference Series Islamic Education*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i1.6828>.
- Lyesmaya, Dyah., Ujang S. Hidayat., Encep A. Almukarom., and Sotero O. Malayao. (2025). "Nature as Text: A Systematic Review of Ecologically Themed Writing Pedagogy and Its Influence on Metacognition and Student Engagement." *Ijorer International Journal of Recent Educational Research*, 6(4), 962–75. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i4.930>.
- Madhavi, Maulik C., T. Neetha., and Raghu Indrakanti. (2024). "Engineering Education Transformation: Project- Based Learning's Effect on Problem-Solving and Lifelong Learning." *Journal of Engineering Education Transformations*, 38(1), 16–24. <https://doi.org/10.16920/jeet/2024/v38is1/24206>.
- Nafiah., Syamsul Ghufro., and Mohammad Kurjum. (2022). "Manajemen Pembelajaran Berbasis Daring bagi Guru Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid 19." *Didaktis Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(3), 384. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i3.12958>.
- Nisfia, Ika Winayatun., Haris Diar Rizki., Galih Firmanda., Miftakhul Amin., Dwi Sulistiono., and Mahtum Ali. (2025). "Hijaiyah Letter Learning Strategies to Improve Qur'an Reading Skills in Early Childhood at Anak Hebat (AHE) Kupu, Wanasari, Brebes." *Articles. AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies*, 10(3), 710–26.
- Nurainah. (2025). "Penerapan Model Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 135–44. <https://doi.org/10.64420/jippg.v2i3.373>.
- Nuriza, Rifki., and Umi Mahmudah. (2025). "Learning Outside the Classroom Increases Elementary Students' Interest and Conceptual Understanding of Mathematics." *Academia Open* 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11039>.
- Omeh, Christian B., Chijioke J. Olelewe., and Emmanuel C. Nwangwu. (2024). "Fostering Computer Programming and Digital Skills Development: An Experimental Approach." *Computer Applications in Engineering Education*, 32(2). <https://doi.org/10.1002/cae.22711>.

- Parlina, Ika., Syahidin., and Munawar Rahmat. (2020). "Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Program Akselerasi." *Jurnal Kajian Peradaban Islam*, 2(2), 22–30. <https://doi.org/10.47076/jkpi.v2i2.32>.
- Qurni, Wais A., Evi Gusliana., and Ruly N. Sari. (2020). "Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Ak2 di SMK Pelita Gedongtataan." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v3i2.34>.
- Ribeiro, Débora Cristiane Porto de Góis., Ádilo L. V. Passos., and Ludgleydson F. d. Araújo. (2024). "Psicoterapia Na Velhice: Um Estudo Das Representações Sociais Entre Idosos." *Interfaces Científicas - Humanas E Sociais* 12(2), 215–28. <https://doi.org/10.17564/2316-3801.2024v12n2p215-228>.
- Riswana, Dea R., Ayi Sobarna., and Huriah Rachmah. (2024). "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Telkom." *Bandung Conference Series Islamic Education*, 4(1), 476–82. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i1.12513>.
- Rizka, Deandra., Siti Qomariyah., Ririn Novianti., Juloanto., and Wiryanto. (2024). "Improving Vocabulary Learning Through Songs for Elementary School Students Using a Constructivist Approach." *Education and Human Development Journal*, 9(2), 163–72. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v9i3.6370>.
- Rohmatila, Lail F., and Siti Choiriyah. (2023). "Pelaksanaan Standar Proses Kurikulum 2013 Pembelajaran PAI di SDN Telukan 01 Grogol." *Rayah Al-Islam* 7(1), 325–33. <https://doi.org/10.37274/rais.v7i1.663>.
- Rojabi, Ahmad R., Slamet Setiawan., Ahmad Munir., et al. (2022). "Kahoot, Is It Fun or Unfun? Gamifying Vocabulary Learning to Boost Exam Scores, Engagement, and Motivation." *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884>.
- Sá, José R. d., Fábio Henrique Silva Floriano de Toledo., Yesid A. M. Macana., Cláudio Roberto Fonsêca Sousa Soares., and Eric Victor de Oliveira Ferreira. (2021). "Growth and Nutrition of Passiflora Edulis Submitted to Saline Stress After Silicon Application." *Revista Brasileira De Fruticultura*, 43(1). <https://doi.org/10.1590/0100-29452021057>.
- Sabillah, Izzah, Fatimah N. Asyifa., Hervina R. Fatimah., Tiara Firdaus., and Rafika Sari. (2025). "Aksi Kolaborasi Peningkatan Literasi Numerasi Dengan Variasi Metode Pembelajaran Dan Adaptasi Teknologi." *Journal of Computer Science Contributions (Jucosco)*, 4(2), 119–28. <https://doi.org/10.31599/bjw77m68>.
- Sandika, Harya., Josephirra., and Yadi Heryadi. (2025). "Interaktivitas Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar." *Nakula* 3(5), 77–89. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i5.2032>.
- Schafer, Robyn., and Julia C. Phillippi. (2025). "Updating and Advancing Member-Checking Methods: Use of Video and Asynchronous Technology to Optimize

- Participant Engagement.” *International Journal of Qualitative Methods*, 24. <https://doi.org/10.1177/16094069251315395>.
- Selpianti. (2025). “Enhancing Students’ Learning Outcomes in Science and Social Studies Through the Inquiry-Based Learning Model in Grade v Elementary School.” *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3890–901. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2566>.
- Souza, Joana Gabriela Ribeiro de., and Raquel O. Prates. (2024) “Identifying Challenges for Elementary School Teachers in Building Digital Games Through a Workshop.” *Journal on Interactive Systems*, 15(1), 362–74. <https://doi.org/10.5753/jis.2024.3951>.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, Murniati Ar., and Nasir Usman. (2021). “Manajemen Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Masa COVID-19.” *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 6(2), 151. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14430>.
- Susanti, Try., Nabila., Friska A. Syafira., and Afrawita Aisya. (2025). “Evaluasi Kinerja Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar.” *Teaching Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 225–33. <https://doi.org/10.51878/teaching.v5i2.5962>.
- Susilawati, Beti., Zahra Rahmatika., Abdul L. A. Arafah., Juni Hartiwi., and Agus Susanti. (2024). “Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2745>.
- Sutarman., Parjiman., Muhammad R. Kurniawan., Kun Hidayat., and Ahmadi. (2023). “Character Values Education Model Based on School Culture of the Muhammadiyah Leading Primary School in Lemahdadi Yogyakarta.” *At-Tajdid Jurnal Ilmu Tarbiyah* 12(2) 148–55. <https://doi.org/10.52640/tajdid.v12i2.330>.
- Tampubolon, Taruly., Sariayu Sibarani., Zuhri., Efendi., Nina Zakiah., and Halim Zaini. (2023). “Ethnomathematics Learning to Improve Students’ Understanding for Numeracy Concepts.” *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 358–66. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.60716>.
- Warmansyah, Jhoni., Afriyane Ismandela., Dinda F. Nabila., et al. (2023). “Smartphone Addiction, Executive Function, and Mother-Child Relationships in Early Childhood Emotion Dysregulation.” *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 241–66. <https://doi.org/10.21009/jpud.172.05>.