Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 4 Nomor 3 Juli 2025, Hlm. 294-299

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://kpd.ejournal.unri.ac.id
https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299

IMPLEMENTASI PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

IMPLEMENTATION OF JOYFUL LEARNING APPROACH BASED ON THE ROLE PLAYING METHOD ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT OF SCIENCES IN GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Dinda Afrisa Kusmana[1], Sheryl Mutiara Putri[2]
[1]Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia
E-mail: dinda.afrisa_sd22@nusaputra.ac.id[1], sheryl.mutiaraputri@nusaputra.ac.id[2]

Submitted
20 Mei 2025

Accepted
20 Juni 2025

Revised
25 Juni 2025

Published
20 Juli 2025

Kata Kunci:
Joyful learning;
Role playing;
Hasil belajar;
IPAS;
Sekolah dasar

Keyword:
Joyful learning;
Role playing;
Learning outcomes;
IPAS;
Elementary school

Abstrak

Rendahnya hasil belajar IPAS di sekolah dasar disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang monoton dan tidak sesuai dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka kesulitan memahami konsep, kurang aktif berdiskusi, dan tidak menunjukkan minat belajar yang tinggi. Untuk menanggapi permasalahan tersebut, studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru serta siswa, kemudian diperkuat dengan kajian literatur guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Hasil observasi mengungkapkan bahwa pendekatan joyful learning berbasis metode role playing belum diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan temuan yang diperoleh, pendekatan ini menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan layak dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan urgensi peningkatan kualitas pembelajaran, pendekatan ini perlu diujicobakan secara langsung agar manfaatnya dapat terukur secara ilmiah.

Abstract

The low achievement of students' learning outcomes in the IPAS (Science and Social Studies) subject at the elementary school level is the main issue addressed in this study. This condition is closely related to the continued dominance of conventional teaching methods, which tend to be monotonous and lack relevance to students' daily lives. As a result, students struggle to understand concepts, are less engaged in discussions, and show low learning interest. To address this problem, a preliminary study was conducted through classroom observations and interviews with teachers and students, and was further strengthened by a literature review to obtain a more comprehensive perspective. The findings revealed that the joyful learning approach based on the role playing method had not yet been implemented in the school. Based on the results obtained, this approach shows significant potential to improve students' learning outcomes and is deemed a promising alternative for creating innovative and enjoyable learning experiences in elementary education. Given the urgency of improving the quality of learning, this approach needs to be tested directly so that its benefits can be measured scientifically.

Citation :
Kusmana D.A & Putri, S.M. (2025). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Berbasis Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 4*(3), 294-299. DOI: **https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299.**

Copyright©2025 Dinda Afrisa Kusmana & Sheryl Mutiara Putri

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 4 Nomor 3 Juli 2025, Hlm. 294-299
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman awal siswa terhadap fenomena alam dan sosial secara terpadu. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Berbagai penelitian, salah satunya temuan (Hilman et al. 2025) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada aspek pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Lebih lanjut menurut (Rahmadini et al. 2025) banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini diperparah dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan terpusat pada guru, yang cenderung menekankan hafalan ketimbang pemahaman mendalam (Agusta et al. 2025). Ketidakterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar juga menyebabkan mereka menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang diajarkan (Hidayatun et al. 2025). Kondisi tersebut menjadi salah satu tantangan besar dalam mewujudkan pembelajaran IPAS yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di abad ke-21.

Pendekatan *joyful learning* menjadi salah satu solusi yang diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan melibatkan siswa secara aktif baik secara emosional maupun kognitif (Mubaroq 2025). Teori *Self-Determination* dari Ryan dan Deci (2000) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh apabila kebutuhan dasar manusia seperti otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Selanjutnya, Vygotsky (1978) melalui teori sosiokultural menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang dapat dioptimalkan melalui aktivitas kolaboratif dan bermakna. Metode role playing menjadi media konkret dalam menerapkan prinsip-prinsip tersebut, dengan memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman melalui simulasi situasi nyata. Dalam konteks ini, Bandura (1977) melalui teori *Social Learning* menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan peran aktif dalam lingkungan sosial.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Sukamanah 2 memperkuat temuan tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, sebagian besar siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPAS. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang melibatkan siswa dalam diskusi maupun aktivitas praktik, dan belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru pun mengakui belum secara konsisten menerapkan pendekatan berbasis aktivitas nyata seperti role playing, padahal metode ini dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan (Karnia et al. 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi pendekatan *joyful learning* berbasis metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Sukamanah 2? Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan menganalisis efektivitas pendekatan tersebut sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

METODE

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

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 4 Nomor 3 Juli 2025, Hlm. 294-299

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.

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 (Hanifah et al. 2025). 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, role playing*, hasil belajar, 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 (*role playing*), 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.

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 (Haifa et al. 2025). Peneliti melaksanakan metode studi lapangan melalui observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur terhadap guru kelas dan siswa di SDN Sukamanah 02. 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* berbasis metode *role playing*.

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Sukamanah 2, 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, dalam pembelajaran materi rantai makanan, guru belum

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 4 Nomor 3 Juli 2025, Hlm. 294-299
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299

menggunakan pendekatan berbasis aktivitas 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 ceramah aja neng… 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 metode *role playing* belum pernah diterapkan. Guru menyatakan adanya keterbatasan waktu, belum ada pelatihan pedagogik, 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 sebenernya. Kayanya emang seru juga kan kalo anak-anak disuruh pura-pura jadi hewan, misalnya di materi rantai makanan itu.. ada yang jadi belalang, ular, dan lain-lain..." (cuplikan wawancara dengan guru kelas V)

4. Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran

Wawancara dengan lima siswa 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 kalau bisa pura-pura jadi hewan, teh.. 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.

Pembahasan

Temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya potensi besar dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif. Penggunaan pendekatan *Joyful Learning* berbasis *role playing* dinilai dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Nabila and

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 4 Nomor 3 Juli 2025, Hlm. 294-299

Septiani 2025) 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.

Dari 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 melihat temannya berperan sebagai produsen atau konsumen dalam rantai makanan, 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, (Abrori et al. 2025) 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.

Dengan demikian, 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.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN Sukamanah 2 masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang interaktif dan belum sepenuhnya menerapkan pendekatan *Joyful Learning* berbasis metode *role playing*. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Siswa 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* berbasis metode *role playing* secara bertahap dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan. Sekolah 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

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299

antar pendidik guna merancang skenario *role playing* yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Abrori, Faisol, Ayun Fitroh Lutfiana, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang, Manajemen Pendidikan, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2025. "Penerapan Pendekatan Joyfull Learning" 1:31–37.

Agusta, Ratu Meri, Siti Nur Syamsiah, Ika Rahmawati, and Ratna Sari Dewi. 2025. "Analisis Tantangan Pembelajaran Ips Dalam Konsep Tata Ruang Dan Sistem Sosial" 5 (2): 1656–67.

Hafizha, Dina, Rizki Ananda, and Iis Aprinawati. 2022. "Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa Di Sdn 020 Ridan Permai." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 8 (1): 25–33. https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p25-33.

Haifa, Nurul Melani, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, and Rully Hidayatullah. 2025. "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)."

Hanifah, Haura, Lathifa Salsabillah, Allisa Tazkia Fitri, and Riska Mona Febriani. 2025. "Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan" 3 (April): 391–404.

Hidayatun, Hilda, Caraka Putra Bhakti, Universitas Ahmad Dahlan, Jl Ringroad Selatan, and Daerah Istimewa Yogyakarta. 2025. "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Self-Directed Learning Peserta Didik" 5 (4). https://doi.org/10.17977/um065.v5.i4.2025.2.

Hilman, Muhamad, Ridwan Fauzi, Vina Febiani Musyadad, and Sony Kuswandi. 2025. "Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Sari & Lutfi , 2023). Pendekatan Mengasah Keterampilan Penting Seperti Analisis , Sintesis , Dan Evaluasi Informasi ." 3 (1): 5–11.

Karnia, Nia, Jeani Rida, Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, and Muhammad Galih. 2023. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4 (2): 121–36. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603.

Kinanti, Lisa. 2024. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara."

Mubaroq, Moh Mukhtar. 2025. "Joyful Learning Sebagai Pendekatan Humanis Dalam Pendidikan Agama Islam" 3 (2): 177–84. https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.455.

Nabila, Siti Maulidiya, and Melinda Septiani. 2025. "Pendekatan Deep Learning Untuk Pembelajaran IPA Yang Bermakna Di Sekolah Dasar" 2 (1): 9–20.

Rahmadini, Erliza, Dudung Amir Soleh, and Universitas Negeri Jakarta. 2025. "Penerapan Model React Untuk Pemahaman Konsep IPA CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar" 05 (01): 166–80.