
Optimalisasi Pembelajaran di Kelas Rendah dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan di SDN 01 Banjar Sari

Lilik Anggraini¹, Veronika Putri², Suryadi³

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al-Ma'arif Way Kanan, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: lilikangraini2005@gmail.com, putriferonikaavier@gmail.com,
ysur6611@gmail.com

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 24 Maret 2026,

Article Accepted: 31 Maret 2026, Article published: 04 April 2026

ABSTRACT

This study is motivated by the importance of creating a joyful learning environment in lower-grade classrooms as a fundamental factor for successful primary education. A conducive learning environment is believed to enhance student engagement, motivation, and overall learning experience. This study aims to analyze the current learning conditions, identify influencing factors, examine optimization strategies, and develop a conceptual model of joyful learning. This research employed a quantitative approach with a field survey design conducted at SDN 01 Banjar Sari involving 48 students from grades I–III using total sampling technique. Data were collected through questionnaires and observations and analyzed using descriptive statistics. The results indicate that the level of learning optimization is categorized as good with a mean score of 3.18 (79.5%). The most influential factors are teacher competence (83%) and classroom social environment (82%). Interactive learning is the most effective strategy (82.5%), while the use of learning media still needs improvement (76.25%). The resulting conceptual model emphasizes the integration of planning, implementation, interaction, and evaluation. Therefore, optimizing joyful learning requires a holistic and integrated approach.

Keywords: Joyful Learning, Lower Grades, Teacher Competence, Interaction, Primary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan pada kelas rendah sebagai fondasi utama keberhasilan pembelajaran di pendidikan dasar. Lingkungan belajar yang kondusif diyakini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi aktual pembelajaran, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi, mengkaji strategi optimalisasi pembelajaran, serta merumuskan model konseptual pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei lapangan yang dilaksanakan di SDN 01 Banjar Sari dengan jumlah sampel 48 siswa kelas I–III menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat optimalisasi pembelajaran berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 3,18 (79,5%). Faktor dominan yang mempengaruhi adalah kompetensi guru (83%) dan lingkungan sosial kelas (82%). Strategi pembelajaran interaktif menjadi yang paling efektif (82,5%), sementara penggunaan media masih perlu ditingkatkan (76,25%). Model konseptual yang dihasilkan menekankan integrasi perencanaan, pelaksanaan, interaksi, dan evaluasi pembelajaran. Dengan

demikian, optimalisasi pembelajaran yang menyenangkan memerlukan pendekatan holistik yang terintegrasi.

Kata Kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Kelas Rendah, Kompetensi Guru, Interaksi, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki posisi strategis dalam membangun fondasi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara holistik. Dalam konteks sekolah dasar (SD), proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan umum, tetapi juga integrasi nilai-nilai keislaman sebagai karakter utama pendidikan. Pada fase kelas rendah (kelas I-III), peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan menjadi kebutuhan utama untuk mengoptimalkan potensi belajar mereka (Suryadi, 2022). Oleh karena itu, penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan (*joyful learning environment*) menjadi salah satu determinan penting dalam keberhasilan pembelajaran di tingkat dasar.

Lingkungan belajar yang menyenangkan tidak semata-mata berkaitan dengan aspek fisik kelas, melainkan mencakup dimensi psikologis, sosial, dan pedagogis yang saling terintegrasi. Lingkungan yang kondusif mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik (*student engagement*), meningkatkan motivasi intrinsik, serta memperkuat interaksi positif antara guru dan siswa. Sebaliknya, lingkungan belajar yang tidak mendukung cenderung menghasilkan kejenuhan belajar, rendahnya partisipasi, serta lemahnya capaian kompetensi siswa. Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (pratama, Lathifah, Putri, & Fauziah, 2026).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di kelas sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan struktural dan kultural. Salah satu persoalan utama adalah dominannya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), yang mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa. Selain itu, keterbatasan inovasi pedagogis, minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta belum optimalnya implementasi pembelajaran tematik integratif menjadi faktor yang menghambat terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas pembelajaran berbasis siswa dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional (Rohmah & Suryadi, 2022).

Beberapa tahun terakhir, perhatian terhadap pentingnya lingkungan belajar yang menyenangkan semakin meningkat dalam kajian pendidikan dasar. Lingkungan belajar yang positif dan interaktif memiliki korelasi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian tersebut menegaskan bahwa dimensi emosional dalam pembelajaran berperan sebagai *mediating factor* dalam pencapaian hasil belajar. Dengan kata lain, suasana belajar yang menyenangkan bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang efektif.

Sejalan dengan itu, penerapan strategi pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dan kerja kelompok kolaboratif, mampu meningkatkan *student engagement* secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan interaksi sosial yang luas dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Temuan ini memperkuat argumen bahwa optimalisasi pembelajaran harus diarahkan pada penguatan peran aktif siswa dalam proses belajar (Muljanto et al., 2025).

Konteks pendidikan dasar di Indonesia menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap karakteristik perkembangan siswa kelas rendah berimplikasi langsung terhadap kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Guru yang mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional siswa cenderung lebih berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif (Purwulan, 2024).

Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas interaksi pembelajaran. Media yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan media kreatif dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Yusnaldi et al., 2025).

Sementara itu, kajian tentang pembelajaran tematik integratif di kelas rendah sekolah dasar menemukan bahwa pendekatan tematik mampu meningkatkan keterhubungan antar konsep serta relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Pembelajaran yang kontekstual ini terbukti meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi secara holistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang integratif memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nopitasari, Mastiah, & Septiadi, 2025).

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah memberikan kontribusi signifikan dalam memahami pentingnya lingkungan belajar yang menyenangkan, masih terdapat sejumlah kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada aspek strategi pembelajaran secara parsial, tanpa mengkaji optimalisasi pembelajaran secara komprehensif yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam satu kesatuan sistemik. Kedua, kajian yang secara spesifik mengkontekstualisasikan pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar Ibtidaiyah masih relatif terbatas, terutama yang mengintegrasikan dimensi pedagogis dengan nilai-nilai keislaman sebagai karakteristik khas madrasah. Ketiga, belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam peran guru sebagai *instructional designer* sekaligus *learning facilitator* dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Padahal, dalam perspektif pedagogi modern, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang

pengalaman belajar yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik siswa secara individual maupun kelompok. Keempat, minimnya model konseptual yang secara eksplisit merumuskan strategi optimalisasi pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar menjadi celah yang perlu diisi oleh penelitian ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dalam bentuk pendekatan holistik terhadap optimalisasi pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengkaji strategi pembelajaran secara terpisah, tetapi juga mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti perencanaan pembelajaran, penggunaan metode dan media, pengelolaan interaksi kelas, serta evaluasi pembelajaran dalam kerangka menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga menekankan integrasi nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan konsep pembelajaran yang berorientasi pada *joyful learning* di pendidikan dasar Islam, serta kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual (Rohmah & Suryadi, 2022). Lebih jauh, penelitian ini juga memiliki implikasi kebijakan dalam pengembangan mutu pendidikan sekolah dasar, khususnya dalam peningkatan kompetensi pedagogik guru kelas rendah.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis kondisi aktual pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan; (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan; (3) menganalisis strategi optimalisasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa; serta (4) merumuskan model konseptual optimalisasi pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar yang berorientasi pada penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan tidak hanya mengisi kesenjangan penelitian yang ada, tetapi juga memperkuat *state of the art* dalam kajian pembelajaran di pendidikan dasar Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, humanis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei lapangan yang bertujuan untuk mengukur tingkat optimalisasi pembelajaran dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan pada kelas rendah. Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Banjar Sari dengan sasaran seluruh siswa kelas rendah, yaitu kelas I, II, dan III. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 17 siswa kelas I, 16 siswa kelas II, dan 15 siswa kelas III. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* (*total sampling*), sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert yang dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap aspek pembelajaran yang menyenangkan, meliputi dimensi metode pembelajaran, penggunaan media,

interaksi guru-siswa, serta suasana kelas. Selain itu, observasi dilakukan untuk memperkuat data terkait implementasi pembelajaran di kelas (Sugiyono, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada responden dan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (mean), persentase, dan kategori penilaian untuk menentukan tingkat optimalisasi pembelajaran. Analisis dilakukan dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor untuk mengklasifikasikan hasil ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang. Selanjutnya, hasil analisis data disajikan secara sistematis untuk memberikan gambaran empiris mengenai kondisi pembelajaran di kelas rendah serta tingkat ketercapaian lingkungan belajar yang menyenangkan di sekolah dasar tersebut (Lexy J. Moleong, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Aktual Pembelajaran di Kelas Rendah dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan

Berdasarkan hasil pengolahan data angket menggunakan analisis statistik deskriptif (SPSS) pada responden di SDN 01 Banjar Sari, diperoleh hasil sebagai berikut:

Table : 1 Descriptive Statistics

Variabel	I	Mi	Ma	Mea	Std. Deviator
Metode Pembelajaran	4	2.4	3.80	3.10	0.35
Media Pembelajaran	4	2.3	3.70	3.05	0.38
Interaksi Guru-Siswa	4	2.6	3.90	3.30	0.32
Suasana Kelas	4	2.5	3.85	3.27	0.34
Rata-rata Keseluruhan	4	2.4	3.81	3.18	0.35

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,18 yang termasuk dalam kategori baik. Nilai tertinggi terdapat pada variabel interaksi guru-siswa (3,30), sedangkan nilai terendah terdapat pada penggunaan media pembelajaran (3,05). Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan utama pembelajaran terletak pada aspek relasional (interaksi), sementara kelemahannya berada pada aspek inovasi media. Untuk memperjelas interpretasi, berikut disajikan kategori penilaian:

Table : 2 Kategori Interpretasi Skor

Rentang Sko	Kategori
3.25 – 4.00	Sangat Baik
2.50 – 3.24	Baik
1.75 – 2.49	Cukup
1.00 – 1.74	Kurang

Berdasarkan kategori tersebut, variabel interaksi guru-siswa dan suasana kelas mendekati kategori sangat baik, sementara metode dan media pembelajaran masih berada pada kategori baik dan perlu peningkatan. Selain itu, distribusi frekuensi persepsi siswa terhadap pembelajaran menunjukkan:

Table : 3 Distribusi Kategori Lingkungan Belajar

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	15	31.25%
Baik	26	54.17%
Cukup	7	14.58%
Kurang	0	0%
Total	48	100%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas siswa (54,17%) menilai pembelajaran dalam kategori baik, dan 31,25% dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan telah terbentuk, meskipun belum optimal secara menyeluruh.

Temuan pada Tabel 1-3 menunjukkan bahwa kondisi aktual pembelajaran di kelas rendah di SDN 01 Banjar Sari secara umum telah berada pada kategori baik (mean = 3,18). Namun, jika dianalisis lebih mendalam, terdapat dinamika yang menarik antara kekuatan dan kelemahan dalam praktik pembelajaran yang berdampak langsung terhadap kualitas lingkungan belajar yang menyenangkan.

Pertama, tingginya skor pada variabel interaksi guru-siswa (mean = 3,30) mengindikasikan bahwa dimensi relasional dalam pembelajaran telah berjalan secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki kompetensi interpersonal yang baik, seperti sikap ramah, responsif, dan komunikatif dalam berinteraksi dengan siswa. Dalam perspektif teori *student engagement*, interaksi yang positif antara guru dan siswa merupakan fondasi utama dalam membangun keterlibatan emosional (*emotional engagement*), yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang merasa dihargai dan diperhatikan cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, aspek ini menjadi kekuatan utama yang menopang terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

Namun demikian, keunggulan pada aspek interaksi belum sepenuhnya diikuti oleh optimalisasi pada dimensi pedagogis lainnya, khususnya penggunaan media pembelajaran (mean = 3,05) yang merupakan nilai terendah di antara variabel yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran masih relatif terbatas, terutama dalam pemanfaatan media yang mampu merangsang minat dan perhatian siswa. Dalam konteks pembelajaran kelas rendah, penggunaan media yang variatif dan konkret sangat penting mengingat karakteristik siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret. Keterbatasan media pembelajaran berpotensi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga berdampak pada menurunnya fokus dan keterlibatan siswa (pratama et al., 2026).

Lebih lanjut, nilai pada variabel metode pembelajaran (mean = 3,10) yang berada pada kategori baik menunjukkan bahwa guru telah berupaya menggunakan variasi metode, namun belum mencapai tingkat inovatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran masih berada pada tahap transisi dari pendekatan *teacher-centered* menuju *student-centered learning*. Dalam praktiknya, variasi metode seperti diskusi dan tanya jawab sudah diterapkan, tetapi belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Idealnya, pada kelas

rendah, pembelajaran perlu dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan seperti permainan edukatif, simulasi, dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) (Sari & Wahyudi, 2024).

Sementara itu, variabel suasana kelas (mean = 3,27) yang mendekati kategori sangat baik menunjukkan bahwa lingkungan fisik dan psikologis kelas relatif kondusif. Hal ini mencerminkan adanya upaya guru dalam menciptakan ruang belajar yang nyaman dan tertata. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas yang kondusif tersebut belum sepenuhnya dioptimalkan melalui aktivitas pembelajaran yang dinamis. Dengan kata lain, kelas sudah “nyaman”, tetapi belum sepenuhnya “hidup”. Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan tidak hanya ditentukan oleh kenyamanan fisik, tetapi juga oleh dinamika aktivitas pembelajaran yang berlangsung di dalamnya.

Analisis distribusi pada Tabel 3 memperkuat temuan ini, di mana mayoritas siswa (54,17%) menilai pembelajaran dalam kategori baik, dan hanya 31,25% yang menilai sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pembelajaran telah berjalan dengan cukup efektif, masih terdapat ruang yang signifikan untuk peningkatan kualitas. Keberadaan 14,58% siswa yang berada pada kategori cukup juga menjadi indikator bahwa belum semua siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan secara merata. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik individu siswa, gaya belajar, maupun tingkat keterlibatan dalam pembelajaran.

Jika dikaji lebih lanjut, temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara aspek relasional dan aspek instruksional dalam pembelajaran. Guru telah berhasil membangun hubungan yang baik dengan siswa, namun belum sepenuhnya mampu mentransformasikan hubungan tersebut ke dalam praktik pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa (Sari, 2022). Dalam konteks ini, interaksi yang baik seharusnya menjadi modal utama untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif.

Dari perspektif teoritis, kondisi ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) tidak cukup hanya mengandalkan suasana yang nyaman dan hubungan interpersonal yang positif, tetapi juga memerlukan desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang (Lathifah & Pratama, 2025). Pembelajaran yang menyenangkan harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*), di mana siswa tidak hanya merasa senang, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran di kelas rendah masih menghadapi tantangan dalam hal inovasi pedagogis dan pemanfaatan teknologi pembelajaran (Pratama, 2022). Dalam era digital saat ini, penggunaan media berbasis teknologi seharusnya dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, keterbatasan fasilitas maupun kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi salah satu faktor penghambat (Suryadi, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi aktual pembelajaran di kelas rendah telah menunjukkan arah yang positif dalam menciptakan lingkungan

belajar yang menyenangkan, terutama pada aspek interaksi dan suasana kelas. Namun, untuk mencapai tingkat optimal, diperlukan upaya peningkatan pada aspek metode dan media pembelajaran. Transformasi pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan berkelanjutan (Rohmah & Suryadi, 2022).

Implikasi dari temuan ini adalah perlunya penguatan kompetensi pedagogik guru, khususnya dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, dukungan sarana dan prasarana, serta kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran, juga menjadi faktor penting dalam mewujudkan lingkungan belajar yang ideal di kelas rendah. Dengan demikian, optimalisasi pembelajaran tidak hanya menjadi tanggung jawab individu guru, tetapi juga memerlukan dukungan sistem pendidikan secara keseluruhan.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Lingkungan Belajar yang Menyenangkan

Analisis lebih lanjut dilakukan untuk melihat kontribusi masing-masing faktor terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasil analisis menunjukkan:

Table : 4 Rata-rata Skor Faktor Pendukung

Faktor	Mean	Kategori
Kompetensi Guru	3.32	Sangat Baik
Karakteristik Siswa	3.15	Baik
Sarana dan Prasarana	3.02	Baik
Lingkungan Sosial Kelas	3.28	Sangat Baik

Temuan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan memiliki tingkat kontribusi yang berbeda, dengan dominasi pada kompetensi guru (mean = 3,32) dan lingkungan sosial kelas (mean = 3,28). Hasil ini mengindikasikan bahwa dimensi manusiawi (*human factor*) lebih menentukan dibandingkan dimensi struktural (*structural factor*) seperti sarana dan prasarana. Dengan kata lain, kualitas interaksi dan kapasitas pedagogik guru menjadi penentu utama dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan di kelas rendah.

Pertama, tingginya skor pada faktor kompetensi guru menegaskan bahwa guru memiliki peran sentral sebagai *instructional leader* sekaligus *learning facilitator*. Kompetensi pedagogik yang baik memungkinkan guru untuk merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif. Dalam konteks ini, kompetensi guru tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga kemampuan dalam memahami karakteristik siswa, memilih metode yang tepat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan suportif. Temuan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran modern yang menempatkan guru sebagai aktor utama dalam menciptakan *learning experience* yang bermakna. Bahkan, dalam kondisi keterbatasan fasilitas sekalipun, guru yang kompeten tetap mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik melalui kreativitas dan inovasi pedagogis (Harahap et al., 2025).

Namun demikian, meskipun berada pada kategori sangat baik, hasil ini juga perlu dikritisi lebih lanjut. Tingginya skor kompetensi guru belum sepenuhnya terkonversi menjadi inovasi pembelajaran yang optimal, sebagaimana terlihat pada temuan sebelumnya terkait penggunaan media dan variasi metode yang masih berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya gap antara kompetensi konseptual dan implementasi praktis, di mana guru telah memiliki pemahaman yang baik, tetapi belum sepenuhnya mampu mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, diperlukan penguatan pada aspek *applied pedagogy*, khususnya dalam mengintegrasikan metode kreatif dan teknologi pembelajaran.

Kedua, faktor lingkungan sosial kelas yang memperoleh nilai tinggi (3,28) menunjukkan bahwa interaksi antar siswa maupun antara siswa dan guru telah berlangsung secara positif. Lingkungan sosial yang kondusif menciptakan rasa aman (*psychological safety*) bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial, interaksi sosial merupakan medium utama dalam proses pembentukan pengetahuan. Siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya melalui diskusi, kolaborasi, dan pertukaran ide (Pratama, Adelia, Puspita, & Khotijah, 2023). Oleh karena itu, lingkungan sosial yang suportif menjadi prasyarat penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Lebih lanjut, lingkungan sosial yang baik juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa, seperti sikap saling menghargai, kerja sama, dan empati. Hal ini sangat relevan dalam konteks sekolah dasar yang tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan akhlak dan nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, lingkungan sosial kelas tidak hanya berfungsi sebagai konteks pembelajaran, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai.

Ketiga, faktor karakteristik siswa yang berada pada kategori baik (3,15) menunjukkan bahwa siswa memiliki potensi yang cukup untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan. Namun, nilai ini juga mengindikasikan adanya variasi dalam tingkat kesiapan dan motivasi belajar siswa (Sari, 2021). Siswa kelas rendah memiliki karakteristik yang unik, seperti rentang perhatian yang pendek, kebutuhan akan aktivitas yang variatif, serta kecenderungan belajar melalui bermain. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengakomodasi perbedaan karakteristik tersebut.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki potensi, tanpa pendekatan pembelajaran yang sesuai, potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal. Dengan kata lain, karakteristik siswa bukanlah faktor yang berdiri sendiri, melainkan sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merespons dan mengelolanya dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat pentingnya pendekatan *student-centered learning* yang menempatkan kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai dasar dalam perancangan pembelajaran.

Keempat, faktor sarana dan prasarana yang memperoleh nilai terendah (3,02) menunjukkan bahwa aspek ini masih menjadi salah satu kendala dalam optimalisasi pembelajaran. Keterbatasan fasilitas, khususnya media pembelajaran, berdampak pada kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Dalam konteks pembelajaran

kelas rendah, keberadaan media yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menjaga perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Tanpa dukungan sarana yang memadai, pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang menarik.

Namun demikian, temuan ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan sarana bukanlah faktor determinan utama, melainkan faktor pendukung. Hal ini terlihat dari tetap tingginya skor pada aspek kompetensi guru dan lingkungan sosial kelas. Dengan kata lain, guru tetap menjadi faktor kunci yang mampu mengkompensasi keterbatasan fasilitas melalui kreativitas dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada. Meski demikian, untuk mencapai pembelajaran yang optimal, dukungan sarana dan prasarana tetap diperlukan sebagai *enabler* dalam inovasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, analisis terhadap keempat faktor tersebut menunjukkan bahwa terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan merupakan hasil dari interaksi yang kompleks antara faktor manusia (guru dan siswa), faktor sosial (lingkungan kelas), dan faktor struktural (sarana dan prasarana). Namun, dalam konteks penelitian ini, faktor manusia dan sosial terbukti lebih dominan dibandingkan faktor struktural.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa upaya peningkatan kualitas pembelajaran tidak dapat hanya difokuskan pada penyediaan fasilitas, tetapi harus diimbangi dengan penguatan kompetensi guru dan pengelolaan lingkungan sosial kelas yang kondusif. Program pelatihan guru yang berorientasi pada inovasi pembelajaran, penguatan komunitas belajar siswa, serta penciptaan budaya kelas yang positif menjadi langkah strategis yang perlu dilakukan.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan bukanlah hasil dari satu faktor tunggal, melainkan merupakan konstruksi multidimensional yang memerlukan pendekatan holistik. Optimalisasi pembelajaran di kelas rendah harus dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh faktor tersebut secara sinergis agar mampu menghasilkan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan berkelanjutan.

Strategi Optimalisasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar

Analisis terhadap strategi pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah menerapkan beberapa pendekatan, meskipun belum sepenuhnya optimal.

Table : 5 Implementasi Strategi Pembelajaran

Strategi Pembelajaran	Mean	Kategori
Variasi Metode	3.12	Baik
Pembelajaran Interaktif	3.30	Sangat Baik
Pembelajaran Kontekstual	3.20	Baik
Penggunaan Media	3.05	Baik

Berdasarkan Tabel 5, strategi pembelajaran yang diterapkan guru menunjukkan variasi tingkat efektivitas, dengan pembelajaran interaktif (mean = 3,30) sebagai strategi paling dominan dan efektif, diikuti oleh pembelajaran kontekstual (3,20), variasi metode (3,12), dan penggunaan media (3,05). Temuan ini memberikan gambaran bahwa praktik pembelajaran di kelas rendah telah bergerak

menuju pendekatan yang lebih partisipatif, meskipun belum sepenuhnya mencapai tingkat optimal.

Dominasi pada aspek pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa guru telah berhasil membangun komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa. Interaksi ini tidak hanya terjadi dalam bentuk tanya jawab, tetapi juga melalui keterlibatan siswa dalam diskusi sederhana dan respons terhadap stimulus pembelajaran. Dalam perspektif pedagogi modern, pembelajaran interaktif merupakan inti dari *student-centered learning*, karena memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Tingginya skor pada aspek ini juga mengindikasikan bahwa guru memiliki kemampuan interpersonal yang baik serta mampu menciptakan suasana kelas yang terbuka dan responsif.

Namun demikian, jika dianalisis lebih kritis, keberhasilan dalam pembelajaran interaktif belum sepenuhnya diiringi oleh inovasi dalam variasi metode pembelajaran (mean = 3,12). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi masih berada dalam kerangka metode yang relatif konvensional, seperti tanya jawab dan diskusi sederhana. Variasi metode yang lebih inovatif, seperti *game-based learning*, *project-based learning*, atau *experiential learning*, belum diimplementasikan secara optimal. Padahal, pada kelas rendah, pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan pengalaman langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Selanjutnya, pembelajaran kontekstual (mean = 3,20) menunjukkan bahwa guru telah berupaya mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan ini penting karena membantu siswa memahami relevansi materi yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam kerangka konstruktivisme, pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata. Namun, nilai yang masih berada pada kategori "baik" menunjukkan bahwa implementasi pendekatan ini belum konsisten dan masih perlu diperkuat, terutama dalam merancang aktivitas pembelajaran yang benar-benar berbasis konteks kehidupan siswa.

Sementara itu, penggunaan media pembelajaran (mean = 3,05) kembali menjadi aspek dengan nilai terendah. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran masih belum didukung oleh pemanfaatan media yang optimal. Keterbatasan media tidak hanya berdampak pada kurangnya variasi pembelajaran, tetapi juga pada rendahnya stimulasi sensorik siswa, khususnya visual dan kinestetik. Dalam konteks kelas rendah, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat konkretisasi konsep yang abstrak. Oleh karena itu, rendahnya pemanfaatan media menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi pengalaman belajar siswa.

Jika dikaitkan dengan temuan sebelumnya, terlihat bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan masih bertumpu pada kekuatan interaksi, namun belum sepenuhnya didukung oleh inovasi metode dan media. Hal ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan dalam implementasi strategi pembelajaran, di mana aspek komunikasi lebih berkembang dibandingkan aspek desain pembelajaran. Dengan demikian, optimalisasi pembelajaran ke depan perlu difokuskan pada penguatan integrasi antara interaksi, metode, dan media pembelajaran.

Implikasinya, guru perlu didorong untuk mengembangkan kompetensi dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, tidak hanya mengandalkan interaksi verbal, tetapi juga melibatkan aktivitas yang variatif dan penggunaan media yang menarik. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa tidak hanya bersifat menyenangkan secara emosional, tetapi juga kaya secara kognitif dan sensorik.

Model Konseptual Optimalisasi Pembelajaran Kelas Rendah

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif, model konseptual yang dihasilkan dapat dirumuskan sebagai berikut:

Table : 6 Model Optimalisasi Pembelajaran

Komponen	Indikator Utama	Hasil Temuan
Perencanaan	RPP, metode, media	Belum optimal pada medi
Pelaksanaan	Aktivitas siswa, variasi metode	Baik, namun belum merata
Interaksi	Guru-siswa, siswa-siswa	Sangat baik
Evaluasi	Penilaian proses dan hasil	Cukup optimal

Model ini menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan terintegrasi. Interaksi menjadi kekuatan utama, sementara media dan inovasi pembelajaran menjadi area pengembangan.

Berdasarkan Tabel 6, model konseptual optimalisasi pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan harus dibangun melalui empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, interaksi, dan evaluasi. Keempat komponen ini saling berkaitan dan membentuk suatu sistem pembelajaran yang terintegrasi.

Pada aspek perencanaan, ditemukan bahwa perencanaan pembelajaran sudah mencakup penyusunan RPP, pemilihan metode, dan penggunaan media, namun masih belum optimal, khususnya dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa tahap perencanaan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang inovatif. Dalam perspektif desain pembelajaran, perencanaan merupakan tahap krusial yang menentukan kualitas pelaksanaan. Oleh karena itu, kelemahan pada tahap ini akan berdampak langsung pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Pada aspek pelaksanaan, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dan variasi metode sudah berada pada kategori baik, namun belum merata. Artinya, masih terdapat ketimpangan dalam keterlibatan siswa, di mana sebagian siswa aktif, sementara yang lain cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran belum sepenuhnya inklusif dan belum mampu menjangkau seluruh karakteristik siswa. Dalam konteks ini, guru perlu mengembangkan pendekatan diferensiasi pembelajaran (*differentiated instruction*) untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan siswa.

Sementara itu, aspek interaksi menjadi kekuatan utama dalam model ini, dengan kategori sangat baik. Interaksi yang positif antara guru dan siswa, serta antar siswa, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung. Dalam model konseptual ini, interaksi berfungsi sebagai "pengikat" yang menghubungkan

seluruh komponen pembelajaran. Tanpa interaksi yang baik, perencanaan dan pelaksanaan yang optimal sekalipun tidak akan menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun demikian, aspek evaluasi masih berada pada kategori cukup optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian pembelajaran masih cenderung berfokus pada hasil, belum sepenuhnya mencakup proses pembelajaran. Padahal, dalam pembelajaran yang berorientasi pada *joyful learning*, evaluasi seharusnya tidak hanya mengukur capaian kognitif, tetapi juga keterlibatan, sikap, dan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sistem evaluasi yang lebih komprehensif dan autentik.

Secara konseptual, model ini menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, integratif, dan berkelanjutan. Interaksi yang kuat harus didukung oleh perencanaan yang matang, pelaksanaan yang inovatif, serta evaluasi yang komprehensif. Temuan ini juga menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh satu komponen, tetapi oleh sinergi antar komponen dalam sistem pembelajaran.

Lebih lanjut, model ini juga mengungkap adanya titik kritis pengembangan, yaitu pada aspek media pembelajaran dan evaluasi. Kedua aspek ini menjadi area strategis yang perlu ditingkatkan untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Dengan memperkuat kedua aspek tersebut, maka keseimbangan dalam sistem pembelajaran dapat tercapai, sehingga mampu menghasilkan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna.

Dengan demikian, model konseptual yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru, yaitu perlunya mengembangkan pembelajaran secara holistik, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, model ini juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan konsep *joyful learning* di pendidikan dasar, khususnya dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi pembelajaran di kelas rendah di SDN 01 Banjar Sari telah berjalan dengan kategori baik, ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 3,18 atau 79,5%, di mana mayoritas siswa menilai pembelajaran dalam kategori baik (54,17%) dan sangat baik (31,25%), sehingga kondisi aktual pembelajaran telah mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan meskipun belum optimal secara merata. Faktor yang paling berpengaruh adalah kompetensi guru (83%) dan lingkungan sosial kelas (82%), diikuti karakteristik siswa (78,7%) dan sarana prasarana (75,5%), yang menegaskan bahwa faktor manusia dan interaksi sosial lebih dominan dibandingkan faktor struktural. Strategi optimalisasi pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif (82,5%) menjadi pendekatan paling efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, meskipun penggunaan media (76,25%) dan variasi metode (78%) masih perlu ditingkatkan. Secara konseptual, penelitian ini menghasilkan model optimalisasi pembelajaran berbasis integrasi perencanaan, pelaksanaan, interaksi, dan evaluasi, yang menegaskan bahwa pembelajaran

menyenangkan (*joyful learning*) akan tercapai secara optimal apabila seluruh komponen tersebut berjalan secara sinergis, sehingga memberikan kontribusi baik secara empiris maupun teoretis dalam pengembangan pembelajaran di pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN 01 Banjar Sari yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada seluruh responden yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Harahap, R. D. S., Rezkyana, F. I., Rahmatullaila, F., Ramadani, R. F., Raja, F. H. M., Septiani, V., ... Al Jannah, R. N. H. (2025). *Inovasi Pendidikan: Konsep, Strategi, dan Transformasi Pembelajaran - Rizky Dinda Sarmita Harahap, Febby Indri Rezkyana, Fitri Rahmatullaila, Rika Fitri Ramadani, Faisal Hamid Maka Raja, Vina septiani, Novelia Prima, Rahmat Fahmi, Oktari Hendayanti, Raud....* Yogyakarta: CV Edu Akademi. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=lang_en&id=04GUEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA33&dq=dengan+paradigma+pembelajaran+modern+yang+menempatkan+guru+sebagai+aktor+utama+dalam+menciptakan+learning+experience+yang+bermakna.+Bahkan,+dalam+kondisi+keterbatasan+fasilitas+sekalipun,+guru+yang+kompeten+tetap+mampu+menghadirkan+pembelajaran+yang+menarik+melalui+kreativitas+dan+inovasi+pedagogis&ots=HORNII1SI-&sig=1P7bQy8HRSayqfL0jmomfl6UOMg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Lathifah, Z., & Pratama, D. (2025). *Peran Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Anak Usia Dini berbasis budaya lokal di kampung Simpang Asam*. Way Kanan. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21247.47522>
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muljanto, S., Andini, A. S., Asri, A., Hasan, D., Agung, A., & Farhi, A. (2025). Training on the implementation of BOMBASTIK Game-Based Teaching Media (Board Game: Fun Learning Media to Increase Student Engagement) at SMAN 6. *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE)*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/10.35899/ijce.v6i1.1065>
- Nopitasari, E., Mastiah, M., & Septiadi, W. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Intregatif Pada Kelas Rendah di SD Negeri 17 Rahan Ririt. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(4), 191–199. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v3i4.1433>
- pratama, dody, Lathifah, Z., Putri, S. C., & Fauziah, S. (2026). Bridging Pedagogical and Managerial Governance in Islamic Education: A Qur'anic Based Holistic Integration Model. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 82–101. <https://doi.org/10.62448/AJPI.V3I1.553>

-
- Pratama, S. (2022). Optimaliasasi Pendidikan Neurosains Bagi Siswa MIS PSM Purwo Agung. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 76-86. <https://doi.org/10.55510/TADZKIRAH.V4I1.582>
- Pratama, S., Adelia, E., Puspita, E., & Khotijah, E. (2023). Dampak Broken Home Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MIS YPP GUPPI Pisang Baru. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 45-53. Retrieved from <https://journal.almaarif.ac.id/index.php/tadzkirah/article/view/597>
- Purwulan, H. (2024). Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 4(04), 375-382. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i04.995>
- Rohmah, A. N. F., & Suryadi. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDI Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 90-106. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.102>
- Sari, N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Dapat Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa SDS Madang Jaya. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-11. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i1.56>
- Sari, N. (2022). Metode Penemuan (Discovery) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ipa Pada Materi Keseimbangan Ekosistem. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-19. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.97>
- Sari, N., & Wahyudi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Contekstual Teaching and Learning di SDS Madang Jaya. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 50-56. <https://doi.org/10.55510/TADZKIRAH.V8I1.500>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi. (2022). Model Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Di MI Nurul Huda. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 20-32. <https://doi.org/10.55510/TADZKIRAH.V3I2.98>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA*, 5(1), 80-89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>