

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki tujuan agar potensi peserta didik terus berkembang. Untuk mencapai hal tersebut tentunya harus melewati beberapa cara agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Dalam Pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) melampirkan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, manusia mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan bukan hanya memenuhi kebutuhan pengetahuan peserta didik saja namun juga membantu memberikan penekanan untuk terus taat kepada Allah swt dan menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam pendidikan adalah proses yang bersifat menyeluruh (holistik).

Belajar memiliki cakupan arti yang luas. Belajar adalah proses yang bersifat inklusif dan setiap interaksi di dalam kelas akan memberikan pengalaman yang mendalam kepada peserta didik (Bahgat, 2018). Pembelajaran yang holistik dapat mengoptimalkan potensi peserta didik dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, karena langsung melibatkan peserta didik dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

Menciptakan dan mewujudkan pembelajaran yang holistik tentunya memerlukan persiapan yang matang. Hal ini mencakup pemilihan desain pembelajaran yang dipilih guru guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah aktif, mendalam dan menyenangkan. Salah satu desain pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah Desain Pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan menggunakan pendekatan TERPADU.

Mohammed Bahgat (2018) memperkenalkan desain pembelajaran yang dikenal dengan *Active Deep Learner Experience (ADLX)* yang dapat ditemukan dalam sebuah buku dengan judul *First Framework* karangannya. Dalam buku tersebut menjelaskan bahwa desain ini adalah kolaborasi antara pembelajaran yang aktif (*Active Learning*) serta pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) yang akan menghasilkan capaian pembelajaran dan memberi pengalaman belajar langsung. *Active Deep Learner Experience (ADLX)* mendefinisikan bahwa pembelajaran ini tidak hanya mengaktifkan aktifitas belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar dan berfikir yang lebih mendalam sehingga menghasilkan capaian belajar yang terbaik. Dalam prosesnya perlu adanya pemilihan strategi pengajaran yang sesuai agar diperoleh hasil belajar yang aktif dengan menggunakan pengalaman dan pemahaman yang mendalam. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah pendekatan pembelajaran TERPADU.

Pendekatan TERPADU memiliki tahap yakni Terapkan (T), Eksplorasi (E), Rumuskan (E), Presentasikan (P), Aplikasikan (A), Duniawi (D) dan Ukhrowi (U). Pendekatan Terpadu dirancang oleh Jaringan Sekolah Islam

Terpadu (JSIT) Indonesia. Pendekatan ini akan menciptakan pembelajaran yang holistik, dengan adanya peningkatan secara kognitif, sikap dan keterampilan. Selain itu pendekatan ini membuat peserta didik menjadikan akhirat sebagai tujuan utama dalam pembelajaran, sebagai bentuk ikhtiar untuk mendekatkan diri kepada Sang Pencipta Allah swt (Aziz, 2022).

Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) telah mengadakan pelatihan mengenai *ADLX* dengan pendekatan TERPADU ini. Sekolah Islam Terpadu yang berada di naungan JSIT terutama di Kota Jambi yang di fasilitasi dalam pengembangan serta pematapan praktik langsung dalam penerapan pembelajaran dengan desain *ADLX* dan pendekatan pembelajaran TERPADU salah satunya adalah SDIT Ash-Shiddiiqi Kota Jambi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III SDIT Ash-Shiddiiqi Kota Jambi, guru kelas III sudah menggunakan pendekatan TERPADU dalam pembelajaran. Hal ini dimulai dari perencanaan, pembelajaran sampai tahap evaluasinya yang dibuat dengan pendekatan tersebut dan berbasis *ADLX*. Melalui pengamatan awal, pada perencanaan guru membuat perangkat ajar dengan kekhasannya yakni dalam format TERPADU dan menggunakan pendalaman *ADLX*. Proses pembelajaran TERPADU telah dilaksanakan setiap tahapannya. Pada unsur Telaah (T) peserta didik kelas III diarahkan untuk menggunakan pancaindra mereka untuk melihat, mendengar, dan mengamati sumber belajar yang tersedia. Sumber belajar tersebut berupa gambar, teks, maupun media visual lainnya. Kegiatan Eksplorasi (E) dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara aktif untuk mendalami apa yang sudah mereka telaah sebelumnya. Peserta didik mengeksplorasi pengetahuan dengan

aktif dalam bimbingan guru, sehingga dapat mengarahkan belajar penuh makna. Tahap Rumuskan (R), merupakan proses lanjutan terhadap kematangan hasil pemahaman. Pada tahap ini peserta didik menuangkan hasil eksplorasi sebelumnya dalam beberapa bentuk seperti, tulisan, peta konsep atau karya lainnya disesuaikan dengan preferensi mereka. Peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih media yang sesuai dan diminati. Selanjutnya adalah tahap Presentasikan (P). Peserta didik belajar untuk mengkomunikasikan yang pengetahuan telah diperoleh sebelumnya. Peserta didik melakukan presentasi dengan baik di depan kelas. Hal ini dilakukan secara individu ataupun kelompok sehingga secara nyata menanamkan rasa percaya diri pada setiap peserta didik. Selanjutnya untuk memperdalam pemahaman, peserta didik dilanjutkan ke tahap Aplikasikan (A) yakni dengan melakukan evaluasi melalui pengerjaan soal sebagai pengukur atas yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan ini berupa pengayaan materi ataupun praktik langsung dalam kehidupan sehari-hari yang nantinya akan dinilai oleh guru. Sebagai penutup, guru memberikan penguatan dengan cara mengaitkan pengetahuan tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (Duniawi) dan makna Ukhrawi (U) yang menghadirkan kutipan surah Al-Qur'an ataupun Hadist yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut. Menurut peneliti dengan adanya pembelajaran *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien dengan melibatkan aktif peserta didik. Selain itu pembelajaran yang didapat

peserta didik menyeluruh, lebih mendalam dan bermakna. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan Pendekatan TERPADU pada Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”.

1.2 Fokus Masalah

Penelitian ini akan di sajikan fokus masalah yang bertujuan menyajikan masalah penelitian menjadi lebih rinci dan jelas. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan pada pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan menggunakan pendekatan Terpadu di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi pada pelajaran IPAS Kelas III.

1.3 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perencanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III?
2. Bagaimana Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III?
3. Bagaimana Evaluasi implementasi pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III?

4. Bagaimana tindak lanjut dari implementasi pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III.
3. Untuk mengetahui evaluasi implementasi pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III?
4. Untuk mengetahui tindak lanjut dari implementasi pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan pendekatan TERPADU pada pelajaran IPAS di Kelas III?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis, penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu memberikan referensi dan informasi mengenai penerapan pelaksanaan pembelajaran berbasis *ADLX* dengan pendekatan TERPADU, serta dapat menambah masukan terhadap pengembangan teori. Manfaat Praktis, yaitu sebagai sumbangan pikiran dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *ADLX* dengan pendekatan Terpadu,

menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi peneliti mengenai pembelajaran *ADLX* dan pendekatan Terpadu, dan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun program pembelajaran dan menentukan pembelajaran dengan efektif dan efisien, dan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain mengenai pembelajaran berbasis *ADLX* dengan pendekatan Terpadu di sekolah dasar.

1.6 Definisi Istilah

Berdasarkan latar rumusan masalah yang telah diungkap diatas maka dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. *ADLX (Active, Deep, Learner, Experience)* adalah gabungan antara pembelajaran yang aktif (*Active Learning*) dan pembelajaran pemahaman mendalam (*Deep Learning*) yang akan menghasilkan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.
2. Pendekatan Terpadu adalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang terdiri dari Terapkan (T), Eksplorasi (E), Rumuskan (E), Presentasikan (P), Aplikasikan (A), Duniawi (D) dan Ukhrowi (U).
3. IPAS merupakan integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS, yang didasarkan pada keyakinan bahwa siswa sekolah dasar cenderung mempelajari topik yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata secara alamiah dan sosial.

penyesuaian pembelajaran IPAS berbasis ADLX Terpadu, 3) efisiensi waktu dan realisasi tahap TERPADU dalam pembelajaran IPAS, 4) keterlibatan peserta didik sebagai media belajar, 5) realisasi kegiatan ADU (Aplikasikan Duniawi dan Ukhrowi).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul pelaksanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan Pendekatan TERPADU pada Pelajaran IPAS di Kelas III di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi, maka peneliti merumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan Pendekatan TERPADU pada Pelajaran IPAS di Kelas III sudah sangat kompleks dilakukan. Kegiatan perencanaan diawali menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas III. Adanya sinergi kerjasama antara guru dan tim kurikulum dalam melakukan perencanaan pembelajaran IPAS berbasis *ADLX* Terpadu dalam segala aspek, mulai dari dokumen pendukung (dokumen kurikulum) pembelajaran yang harus dipersiapkan, analisis bahan ajar, persiapan modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, penilaian serta kemampuan guru untuk melakukan perencanaan tiap tahap TERPADU pada pelajaran IPAS kelas III dengan sangat baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan Pendekatan TERPADU pada Pelajaran IPAS di Kelas III sudah berjalan sesuai dengan desain pembelajaran *ADLX* yakni terlihat bahwa pembelajaran menciptakan peserta didik aktif (*active*) dan bernalar kritis, pembelajaran memberikan pemahaman mendalam kepada peserta didik (*deep*), memposisikan peserta didik sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator serta pembimbing (*learner*), dan peserta didik

mendapatkan pengalaman belajar secara menyeluruh (*experience*). Tahapan Telaah berupa kegiatan mengamati, melihat dan mempergunakan semua panca indera untuk memperoleh informasi awal materi melalui media pelajaran ataupun media diri dan sekitar. Kegiatan Eksplorasi peserta didik mengeksplor dengan mencari informasi dan pengetahuan baru secara individu dan kelompok secara aktif. Tahap rumuskan peserta didik merumuskan hasil eksplorasi dalam dua bentuk yakni tertulis dan tidak tertulis. Dilanjutkan dalam tahap presentasikan dengan percaya diri peserta didik menampilkan hasil karya dan diskusi didepan kelas dengan apresiasi guru serta tanggapan peserta didik lain. Mengaitkan hasil pengetahuan dengan Aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang perkuat dengan pendekatan ke Islaman melalui duniawi yang membahas manfaat duniawi pelajaran IPAS tersebut serta mengaitkan pembelajaran IPAS dengan Al-Qur'an dan Hadist.

3. Evaluasi Perencanaan dan Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan Pendekatan TERPADU pada Pelajaran IPAS di Kelas III dengan melibatkan program supervisi dari tim kurikulum serta program *Lesson Study* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *ADLX* Terpadu. Terdapat tantangan dan kendala yaitu waktu dalam perencanaan pembelajaran IPAS berbasis *ADLX* Terpadu terbatas, penyesuaian pembelajaran IPAS berbasis *ADLX* Terpadu, efesiensi waktu dan realisasi tahap TERPADU dalam pembelajaran IPAS, keterlibatan peserta didik

sebagai media belajar, dan realisasi kegiatan ADU (Aplikasikan Duniawi dan Ukhrowi)

4. Rencana Tindak Lanjut pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience (ADLX)* dengan Pendekatan TERPADU pada Pelajaran IPAS di Kelas III berupa peningkatan perencanaan pembelajaran dengan *weekly plan*, kontrol tahapan terpadu dengan *form* realisasi tahap TERPADU, pengembangan media pembelajaran serta pelaksanaan berkelanjutan supervisi dan *Lesson Study*.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, maka dalam tesis ini peneliti memberikan saran sebagai masukan. Adapun saran-saran yang dapat diberikan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Untuk tahap perencanaan pembelajaran IPAS *ADLX* Terpadu.

Berdasarkan data penelitian diatas diharapkan kepada wakakur untuk mengadakan adanya kegiatan perencanaan yang lebih fokus, efisien dan efisien menangani tantangan dalam efektifitas dan efisiensi waktu yakni dengan *Weekly Plan*. Guru diharapkan dapat melaksanakan *Weekly Plan* merupakan perencanaan pembelajaran dalam jangka waktu singkat atau dalam 7 hari pembelajaran. Sehingga guru dapan memperkirakan alokasi waktu yang lebih tepat terhadap segala kemungkinan seperti kegiatan sekolah ataupun perubahan jadwal.

2. Untuk tahap pelaksanaan pembelajaran IPAS *ADLX* Terpadu.

Saran peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS *ADLX* Terpadu terutama dalam penggunaan media, diharapkan guru dapat lebih

berkreasi dalam memanfaatkan peserta didik sebagai media belajar dan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk memberi ruang peserta didik dalam mengeksplor hal baru yang berhubungan dengan materi ajar dan sekolah memfasilitasi kegiatan pelaksanaan *ADLX* Terpadu lebih optimal. Diharapkan wali murid mendukung setiap pelaksanaan *ADLX* Terpadu dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran demi ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Untuk tahap evaluasi pembelajaran IPAS *ADLX* Terpadu

Saran peneliti untuk sekolah untuk melaksanakan evaluasi perencanaan dan pelaksanaan dengan membuat program meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari tenaga pendidik, cara mengajar serta hal pendukung lainnya, peneliti menyarankan adanya supervisi antar teman sejawat. Saran terhadap guru untuk melaksanakan supervisi sejawat agar guru mengetahui kekurangan serta kelebihan yang dimiliki antar sesama tenaga pengajar. Sehingga akan membuka ruang diskusi untuk saling memperbaharui metode, cara ajar, sistem nilai yang dianggap lebih baik serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian dalam kajian bidang yang sama dan dapat disesuaikan waktu dan zaman dengan menggunakan teori-teori yang relevan serta menjadikan penelitian ini sebagai salah satu inspirasi para guru dalam

menciptakan pembelajaran yang menyeluruh dan melakukan pembenahan terhadap pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). *Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 2(1), 397-408.
- Albaar, M. (2019). *Evaluasi Pengelolaan Diklat Teknis*. Jawa Timur: UWAIS Inspirasi Indonesia.
- Alqarny, F. U. (2023). *Desain Kurikulum Terpadu dengan Pendekatan ADLX (Active Deep Learner eXperience)*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 12(4), 719-730.
- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Anggito, Albi. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Jejak.
- Arfah, D., Rochdiani, D., & Isyanto, A. Y. (2020). *Analisis biaya, pendapatan, dan R/C pada usahatani kacang hijau (Studi Kasus di desa Kertajaya kecamatan Mangunjaya kabupaten Pangandaran)*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Agroinfo Galuh, 7(1), 177-181.
- Azzahra, N. F., & Gumindari, S. (2021). *Pengaruh Kepribadian dan Perilaku Etis Guru pada Integritas Guru SMPT Riyadul Mubarak Dalam Mengajar*. Jurnal Profesi Keguruan, 7(2), 241-247.
- Aziz, R. A. (2022). *Manajemen kurikulum berorientasi ADLX (Active Deep Learner Experience) dengan pendekatan Terpadu: Studi kasus Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Uswah Surabaya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung)*.
- Bahar, H. B. H. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Terpadu Dalam Pendidikan Karakter*. Jurnal Teknodik, 209-225.
- Bahgat, M. M. (2018). *FIRST Framework, 5 Domains 15 Principles: Design & Facilitate Active Deep Learner eXperience (Volume 1) (Vol. 1)*. Mohamed M. Bahgat.
- Dewey, P. J. (2022). *Parenting di Era Digital: Telaah Pandangan Filsafat*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6090-6101.
- Emda, A. (2018). *Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*. Lantanida journal, 5(2), 172-182.

- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). *Taksonomi bloom revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian*. Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran, 2(02).
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep belajar dan pembelajaran*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 17(1), 66-79.
- Hamdani, M., Prayitno, B. A., & Karyanto, P. (2019). *Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui metode eksperimen*. In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning (Vol. 16, No. 1, pp. 139-145).
- Wardani, Ivo Retna, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis. (2023). *Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam (Vol 4, no. 2)
- JSIT, T. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis ADLX Dengan Pendekatan Terpadu-Knowledge Book*. JSIT Indonesia.
- JSIT, T. P. K. P. (2021b). *Desain Pembelajaran Berbasis ADLX Dengan Pendekatan Terpadu - Participant Guide*. JSIT Indonesia
- Lailie, N., & Dewi, G. K. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Active Deep Leaner Experience (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto*. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 7(1), 22-25.
- Latip, Asep E. (2018). *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran*. Journal of Student Research, 1(2), 18-32.
- Kumpulan Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, Direktorat Jendrral Pendidikan Islam Departemen Agama RI. 2007.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kristanto, Vigih H. (2018). *Metodologi Penelitian*. Sleman: Budi Utama.
- Kontesa, D. A., & Fuadi, D. (2023). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Active Deep Learner Experience Dalam Membangun Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(3), 1416-1427.
- Muktaf, Z. M. (2016). *Teknik Penelitian Studi Kasus, Etnografi dan Fenomenologi dalam Metode Kualitatif*. Jurnal Pendidikan, 3(1), 1-5.

- Mulyani, D. S., Makkasau, A., & Syamsiah, D. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas III Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep*. *Global Journal Teaching Professional*, 1(2), 192-207.
- Nasir, M. A. (2022). *Teori konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam pembelajaran Al-qur'an hadis*. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215-223.
- Nikmah, Ulfatun, and Fajar Arianto. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Cognitive Apprenticeship Terhadap Kreativitas Kepribadian Siswa*. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya* 8, no. 1: 1–6.
- Pakpahan, D. R. (2017). *Pengaruh pengetahuan dan sikap terhadap perilaku masyarakat pada Bank Syariah di wilayah kelurahan Sei Sikambang d*. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 2(2), 345-367.
- Rif'ati, M. I. (2019). *Manfaat Kepercayaan Diri Berbicara Didepan Umum Bagi Siswa*. *Psikologi UNAIR: Academia Edu*.
- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Fitratullah, M., Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2022). *Program Sekolah Binaan: Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking dalam Kepemimpinan Pengurus Osis Dan Pramuka*. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 280-286.
- Sari, P. M., & Sumarli, S. (2019). *Optimalisasi pemahaman konsep belajar IPA siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran inkuiri dengan metode gallery walk (sebuah studi literatur)*. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69-76.
- Satria, I., & Kusumah, R. G. T. (2019). *Analisis keterkaitan motivasi dan apersepsi terhadap hasil belajar ips*. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 114-123.
- Indonesia, JSIT. (2017). *Standar Mutu Kekhasan Sekolah Islam Terpadu*. Jakarta: Tim Mutu JSIT Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Suhandi, A. (2017). *Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Sains Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2),.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.

- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). *LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311-320.
- Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Pengembangan model pembelajaran pendidikan agama Islam*. NLC.
- Umrati. (2020). *Analisis Data Kualitatif Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray Press.
- Widiastuti, H., Koagouw, F. V., & Kalangi, J. S. (2018). *Teknik wawancara dalam menggali informasi pada program talk show Mata Najwa episode tiga Trans 7*. *Acta Diurna Komunikasi*, 7(2).
- Wijaya, Hengki. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray Press.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications*. SAGE Publications, Inc.
- Zulmiyetri. (2019). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

