AL-MUJAHIDAH: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Journal Home Page: https://ejournal.iaihnw-lotim.ac.id/almujahidah/index.php/Al-mujahidah/
Vol.7, No.2 (2026): Mei-Oktober
Profikx Nomber DOI: 10.51806
p-ISSN: 2774-3314
e-ISSN: 2775-0841

IMPLEMENTASI ABCYa PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR

Mustika Putriani*, Eka Danik Prahastiwi
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Indonesia
*Email: prahastiwidanik@isimupacitan.ac.id

Article Info

Article history:
Submit : 13 04, 2026
Accepted : 28 10, 2026
Publish : 28 10, 2026

Keywords:
ABCYa, Early Reading, Digital Learning Media

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of utilizing technology-based learning media to improve early reading skills of elementary school students. The purpose of this study is to describe the implementation of ABCYa media, identify the obstacles faced by teachers, and determine the effectiveness of using ABCYa media in learning vowels and consonants at SD Negeri 3 Gedompol. This study uses a qualitative approach with a case study type. The research subjects consisted of a first-grade teacher and 9 students. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using triangulation techniques with stages of data condensation, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of ABCYa media was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation, and was able to increase student activity and learning interest. The obstacles faced include limitations in technological facilities, internet networks, and students' ability to operate digital devices. Nevertheless, the use of ABCYa media has proven to be effective in improving early reading skills, especially in recognizing vowels and consonants. In addition, this media also has a positive impact on the affective and psychomotor aspects of students.

Kata kunci:
ABCYa, Membaca Permulaan, Media Pembelajaran Digital

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi media ABCYa, mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru, serta mengetahui efektivitas penggunaan media ABCYa dalam pembelajaran huruf vokal dan konsonan di SD Negeri 3 Gedompol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas I dan 9 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi dengan tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media ABCYa dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan

p-ISSN: 2774-3314
e-ISSN: 2775-0841

evaluasi, serta mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan sarana teknologi, jaringan internet, serta kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat digital. Meskipun demikian, penggunaan media ABCYa terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Selain itu, media ini juga berdampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.
Copyright (c) 2026 Mustika Putriani, Eka Danik Prahastiwi

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami kemajuan seiring dengan era revolusi 5.0, dimana teknologi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Khusna et al., 2024). Menyatakan bahwa Tidak hanya sekadar proses transfer pengetahuan, pendidikan menjadi fondasi untuk membentuk karakter siswa, membuka pintu peluang, dan mendorong inovasi (Surono et al., 2022). Dalam menyongsong era teknologi digital ini, guru dituntut mampu beradaptasi dalam proses pembelajaran yang mendukung kreativitas dan penguasaan teknologi (Siregar et al., 2023). Adnyana, mengatakan Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang dapat menciptakan situasi belajar bagi siswa merupakan landasan keberhasilan pembelajaran dan menentukan keberhasilan pembelajaran dalam arti memenuhi standar kompetensi (Gustiana, 2022). Salah satu pembelajaran yang memanfaatkan adaptasi teknologi yakni media pembelajaran berupa game interaktif. Pembelajaran dengan game interaktif ini mengutamakan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran (Febiana, 2025).

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran dengan pemanfaatan platform digital interaktif, salah satunya ABCYa, yang menyajikan media belajar berbasis permainan edukatif yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar (Rasyid, 2021). ABCYa merupakan sebuah platform berbasis permainan edukatif yang menggabungkan unsur permainan *(game-based learning)* dengan pembelajaran akademik. ABCYa menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan terlibat aktif. Media ABCYa ini membantu mengurangi kejenuhan, menumbuhkan motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Nisa et al., 2025). Salah satu mata Pelajaran di Sekolah Dasar yang dapat mengimplementasikan ABCYa ialah Bahasa Indonesia (Ribut et al., 2024). Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar Bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Anggreni & Immanuel, 2020).

Salah satu keterampilan dalam Bahasa Indonesia adalah membaca. Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan, karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari

kegiatan membaca. Pengetahuan baru akan diperoleh melalui membaca sehingga akan meningkatkan wawasan serta lebih mampu menjawab tantangan hidup kedepan yang semkain beragam (Nadhiroh & Ahmadi, 2024). Keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa di Sekolah Dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Pembelajaran membaca permulaan untuk peserta didik kelas I sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan pada tahap membaca lanjutan. Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tertekan dalam belajar membaca (Aryani Widhiyastuti et al., 2025). Khanifah & Siswoyo, menyatakan tujuan membaca permulaan adalah membangun dasar untuk membaca lanjutan, yang melibatkan pemahaman dan pengucapan tulisan dengan intonasi yang tepat. Keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut sebagai keterampilan yang mendasar maka keterampilan membaca permulaan sangat membutuhkan perhatian guru (Nadhiroh & Ahmadi, 2024).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Novi Triana dkk 2024 yang berjudul "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Berbasis Games Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV" menunjukkan bahwa games edukatif interaktif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV.A SDN 130 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan indikator pembelajaran siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi dan angket minat belajar siswa yang menunjukkan bahwa 48% siswa memenuhi kriteria belajar baik pada semester I dan 73% memenuhi kriteria belajar sangat baik pada semester II. (Amalia et al., 2025) Penelitian lain dari Hafiza Adlu Hayyu, dkk yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game ABCYA untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas V SDN Gembong III" menunjukkan Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ABCYa di kelas V SDN Gembong III terbukti efektif menumbuhkan keaktifan Peserta didik dalam pembelajaran. Seluruh tahapan TGT, yaitu Team, Games, Tournament, dan Reward berjalan optimal, terutama pada Real Teaching yang menunjukkan kerja sama lebih kuat, kompetisi lebih hidup, serta motivasi belajar yang meningkat (Ramahwanti & Mashudi, 2025). Media ABCYa turut memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik Peserta didik. Peningkatan keaktifan peserta didik tampak pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, mulai dari keberanian bertanya, kemampuan berdiskusi, hingga keterampilan mengoperasikan media dan menyusun jawaban dengan tepat. Selain itu, penelitian yang sama juga dilakukan oleh Puput Tri Margawati dkk (2025) yang berjudul "Analisis Penerapan Pembelajaran Billingual dengan Model PBL Berbantuan Platform ABCYa Pada Materi Bentuk Geometri Bangun Ruang" menyatakan erdasarkan hasil kajian pustaka dan praktik pembelajaran di kelas, kombinasi PBL dan media digital seperti ABCYa terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam belajar matematika. Selain itu, penerapan pembelajaran bilingual turut memperkuat kemampuan komunikasi siswa dalam dua bahasa dan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka serta Profil Pelajar Pancasila (Hardoko, 2024). Keberhasilan strategi ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, peran orang tua, dan lingkungan belajar yang

mendukung. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran seperti ini layak untuk terus dikembangkan guna menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Nur et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana implementasi media ABCYa pada pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol, 2) Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan media ABCYa pada pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol, 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media media ABCYa pada pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mendeskripsikan implementasi media media ABCYa pada pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol, 2) Mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam penerapan media media ABCYa pada pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol, 3) Mengetahui efektivitas media ABCYa pada pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol (Wilsa et al., 2017).

Oleh karena itu adanya perkembangan teknologi di era digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah platform *game* ABCYa, yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, pada materi huruf vokal dan huruf konsonan. Penggunaan media yang tepat sangat penting untuk mendukung keterampilan membaca permulaan siswa kelas I. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut mengenai implementasi media ABCYa, kendala yang dihadapi guru dalam penggunaannya, serta efektivitas media tersebut dalam pembelajaran huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol (Hamia; Muhiddin, P.; Arsal, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara lebih mendalam dan detail dengan memusatkan perhatian pada satu kasus atau sejumlah kasus yang terbatas. Pendekatan penelitian ini dipillih karena fokus penelitian untuk mengetahui proses, kendala, dan hasil dari implementasi media game interaktif ABCYa di SD Negeri 3 Gedompol. Subjek penelitian ini adalah guru kelas 1 dan siswa kelas 1 yang berjumlah 9 di SD Negeri 3 Gedompol. Subjek penelitian yang dipilih terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mengimplementasikan game interaktif ABCYa pada materi huruf vokal dan huruf konsonan (Fatmawati & Wiranti, 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Sugiyono (2019) menyatakan observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi merupakan metodologi pengumpulan data utama dan sumber utama yang digunakan dalam penelitian kualitatif yang dilakukan dalam situasi alamiah (*natural situation*) (Selçuk & Mutlu Avinç, 2021). Teknik observasi adalah

salah satu cara untuk mempelajari atau mengkaji perilaku nonverbal baik individu maupun kelompok. Selanjutnya wawancara mendalam dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi relevan yang dibutuhkan oleh pewawancara dan teknik yang terakhir yaitu dokumentasi untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang tidak hanya berupa foto namun dapat berupa data seperti nilai dan media pembelajaran yang digunakan. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan Teknik triangulasi. Menurut Miles dan Huberman, Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga komponen ini selalu ada dalam penelitian kualitatif untuk menentukan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Analisis dilakukan agar dapat memberikan gambaran yang komprehensif dari implementasi media game ABCYa pada pembelajaran Huruf vokal dan huruf konsonan di SD Negeri 3 Gedompol (Haki et al., 2024) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Gedompol dengan menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas I dan 9 peserta didik yang terlibat langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media ABCYa pada materi huruf vokal dan huruf konsonan.

1. Implementasi Media ABCYa dalam Pembelajaran



Gambar 1. Implementasi games ABCYa pada pembelajaran berdasarkan hasil observasi

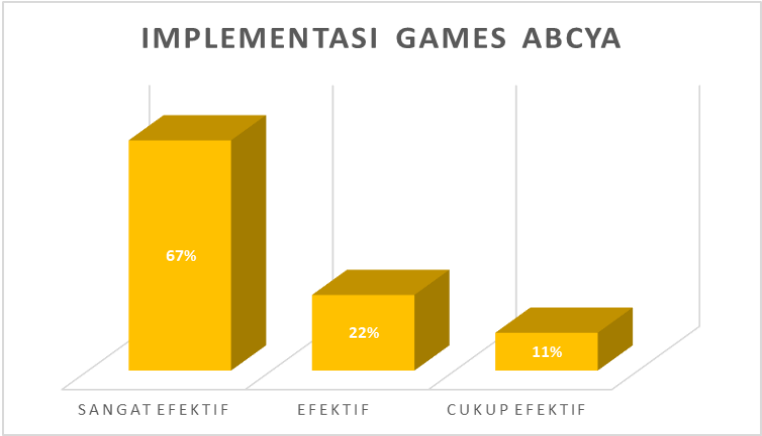
Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi media ABCYa dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran serta memilih jenis permainan pada platform ABCYa yang sesuai dengan materi huruf vokal dan konsonan. Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan apersepsi, kemudian memperkenalkan media ABCYa kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diajak untuk berinteraksi langsung dengan permainan edukatif yang tersedia, seperti mencocokkan huruf, mengenali bunyi huruf, dan menyusun kata sederhana. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan

terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Mereka menunjukkan minat belajar yang tinggi serta lebih mudah memahami perbedaan huruf vokal dan konsonan.

2. Kendala dalam Implementasi Media ABCYa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat beberapa kendala dalam penerapan media ABCYa, antara lain keterbatasan sarana seperti perangkat teknologi (laptop/HP) dan koneksi internet yang belum stabil. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan perangkat digital, sehingga guru perlu memberikan pendampingan lebih intensif. Dari hasil observasi, kendala lain yang muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran, sehingga penggunaan media ABCYa belum dapat dimaksimalkan secara optimal dalam setiap pertemuan.

3. Efektivitas Penggunaan Media ABCYa



Gambar 2. Diagram implementasi games ABCYa berdasarkan angket yang diisi peserta didik

Hasil penelitian berdasarkan angket yang diisi peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media ABCYa sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik, khususnya dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyebutkan, membedakan, dan mengidentifikasi huruf dengan lebih tepat. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan dalam keaktifan belajar, keberanian mencoba, serta kemampuan berinteraksi selama pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan dalam pendahuluan, yaitu untuk mendeskripsikan implementasi media ABCYa, mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru, serta mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam pembelajaran huruf vokal dan konsonan.

1. Implementasi Media ABCYa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media ABCYa terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan dan mengimplementasikan proses penerapan media ABCYa dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis game

interaktif menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Kondisi ini mendukung teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep, khususnya dalam membaca permulaan kelas 1.

2. Kendala dalam Implementasi Media ABCYa

Beberapa kendala dalam implementasi media ABCYa yang dihadapi guru meliputi keterbatasan fasilitas teknologi, jaringan internet terkadang tidak stabil sehingga sulit mengakses ABCYa, serta keterbatasan kemampuan peserta didik dalam menggunakan perangkat digital yang memerlukan bimbingan dan panduan. Kendala yang ada menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, namun juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana serta kompetensi pengguna. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dalam penyediaan fasilitas serta pelatihan bagi guru dan peserta didik.

3. Efektivitas Media ABCYa dalam Pembelajaran

Efektivitas media ABCYa dapat dilihat dari peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Media ABCYa terbukti mampu membantu peserta didik dalam mengenal huruf vokal dan konsonan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, media ABCYa juga berdampak pada aspek afektif dan psikomotorik, seperti meningkatnya motivasi belajar, keaktifan, dan keterampilan menggunakan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ABCYa tidak hanya efektif dalam aspek akademik, tetapi juga dalam membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa implementasi media ABCYa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi huruf vokal dan konsonan di SD Negeri 3 Gedompol telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan baik. Penggunaan media ABCYa mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, jaringan internet yang belum stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat digital. Secara keseluruhan media ABCYa terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik, khususnya dalam mengenal, membedakan, dan mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan. Selain itu, media ini juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik, seperti peningkatan motivasi, keaktifan, serta keterampilan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif seperti ABCYa dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung kualitas pembelajaran di sekolah dasar, dengan tetap memperhatikan kesiapan fasilitas dan kompetensi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, A., Ardhani, K., Wulandari, M., & Novitasari, M. (2025). Peningkatan hasil dan minat belajar siswa melalui model pembelajaran visual auditori kinestetik (VAK) pada materi cahaya kelas V SDN Sondakan No.11. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 1764–1775.

Anggreni, N. M. S., & Immanuel, A. S. (2020). Model School Well-Being Sebagai Tatanan Sekolah Sejahtera Bagi Siswa. *Psikobuletin:Buletin Ilmiah Psikologi*, *1*(3), 146. https://doi.org/10.24014/pib.v1i3.9848

Aryani Widhiyastuti, Slamet Subiantoro, & Septi Yulisetiani. (2025). Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Model CIRC Berbantuan Media Flipbook Cerita Rakyat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(3), 5465–5474. https://doi.org/10.58230/27454312.2646

Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(5), 2053–2063. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634

Febiana, A. R. (2025). Love-Based Curriculum As A Deep Learning Ecosystem Planning Strategy: Model, Challenges, And Implementation. *Anual Islamic Conferenceconference*, 218–231.

Gustiana, R. (2022). Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (Suatu Kajian Literatur Review Ilmu Manajemen Sumber Daya Manusia). *Jemsi*, *3*(6), 657–666.

Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Selatan, U. T. (2024). Data Collection and Analysis Strategies in Qualitative Educational Research. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 1–19. https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67

Hamia; Muhiddin, P.; Arsal, A. F. (2020). Keterampilan Komunikasi Peserta Didik : Studi Kasus Pada Pembelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Sidrap. *Jurnal Pendidikan*, *9*(2), 2–3.

Hardoko, F. H. (2024). Education Policy at Indonesia: Elementary School Readiness through the Organisasi Penggerak Program to Realize the Vision of the Pancasila Student Profile in the Era of Society 5.0,. *International Journal of Religion*, *5*(6), 480–491. https://doi.org/10.61707/wanakp38,

Khusna, O., Prahastiwi, E. D., Cahyono, D. D., & Aorta, D. T. (2024). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mishbah. *As Sulthan Journal of Education*, *01*(02), 269–280. https://ojssulthan.com/asje

Nadhiroh, U., & Ahmadi, A. (2024). Inclusive Education: Build a Learning Environment That Supports Equality and Cultural Wisdom. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, *8*(1), 11.

Nisa, C., Prahastiwi, E. D., Kisnawaty, S. W., & Cahyono, D. D. (2025). Andragogy-Based Community Education in the Development. *Al-DYAS*, *5*(1), 200–210. https://doi.org/10.58578/aldyas.v5i1.8503

Nur, A. N., Fita, M., Devi, W. E., & Malang, U. I. (2022). Penerapan Aplikasi Classdojo untuk Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik dalam Mengumpulkan Tugas Mata Pelajaran Tematik Kelas III di MI Khadijah Malang. *JPMI : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(3), 74–83.

Ramahwanti, I., & Mashudi, E. A. (2025). Efektivitas Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Ash Shobiy*, *4*(1), 28–34. https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/2156

Rasyid, A. (2021). Konsep dan Urgensi Penerapan School Well-Being pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1683–1688.

Ribut, P., Eriyanti, W., Si, M., & Pd, M. (2024). *Cara Mudah Menulis Penelitian Kualitatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151 Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya –

085223186009 Website : www.rcipress.rcipublisher.org E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com.

Selçuk, S. A., & Mutlu Avinç, G. (2021). On Strengthening the Interest of Architecture Students in Bio-informed Solutions: A Systematic Approach for Learning from Nature. *Sustainability*, *13*(4), 2138. https://doi.org/10.3390/su13042138

Siregar, A., Hidayati, C., Maharani, L., Afifah, N., & Liza, N. (2023). Menumbuh Kembangkan Motivasi Menulis Siswa SD Dengan Mading (Studi Kasus di Desa Karya Jadi). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(2), 103–109.

Surono, S., Prahastiwi, E. D., & Suprayitno, K. (2022). Konsep Pendidikan Generasi Anak Shalih (Analisis Buku Mendidik Anak Bersama Nabi Karya Muhammad Nur Abdul Suwaid). *Alsys*, *2*(5), 578–591. https://doi.org/10.58578/alsys.v2i5.530

Wilsa, A. W., Susilowati, S. M. E., & Rahayu, E. S. (2017). Problem Based Learning Berbasis Socio-Scientific Issue untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Siswa. *Journal of Innovative Science Education*, *6*(1), 129–137.