



**PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SD MUTIARA IBU PURWOREJO**

**Siti Munawaroh**

Institut Agama Islam Nahdatul Ulama Kebumen

[moena.mnwrh@gmail.com](mailto:moena.mnwrh@gmail.com)

**Abstrak**

*Loose part* merupakan bahan-bahan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai macam cara. *Loose part* dapat berupa bahan alam atau sintetis yang digunakan secara kreatif dan fleksibel untuk mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Mutiara Ibu Purworejo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan media ini, peserta didik lebih antusias dalam belajar PAI tanpa merasa bosan. Selain itu, ada tantangan yang dihadapi guru yaitu dalam hal pemilihan bahan yang sesuai dengan materi dan pengelolaan aktivitas belajar. Akan tetapi, dengan perencanaan yang baik akhirnya media *loose parts* dapat menjadi inovasi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD Mutiara Ibu.

**Kata kunci:** media *loose parts*, pembelajaran PAI, kreativitas, Sekolah Dasar

**Abstract**

*Loose parts refer to materials that can be moved, combined, separated, and reassembled in various ways. These materials, which can be natural or synthetic, are used creatively and flexibly to support learning. The study aimed to determine the effectiveness of using loose parts as a media in Islamic Religious Education learning at Mutiara Ibu Elementary School, Purworejo. The research employed a descriptive qualitative method with data collected through observation and documentation during PAI learning activities. The results showed that the use of loose parts successfully enhanced students' creativity, active participation, and understanding of PAI materials. With this medium, students were more enthusiastic about learning PAI without feeling bored. Additionally, teachers faced challenges in selecting materials appropriate to the content and managing learning activities effectively. Nevertheless, with proper planning, loose parts can serve as an innovative and effective tool for improving the quality of PAI learning at Mutiara Ibu Elementary School.*

**Keywords:** *loose parts media, PAI learning, creativity, elementary school*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang mengembangkan segala potensi yang dimilikinya untuk mencapai kualitas diri yang lebih baik.<sup>1</sup> Dengan pendidikan akan membentuk manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Tujuan utama pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, akan tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan berpikir kritis, dan meningkatnya kreativitas dari peserta didik.<sup>2</sup> Pendidikan yang efektif harus mampu mengikuti perkembangan zaman serta memperhatikan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks. Oleh karena itu, dalam pendidikan diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Peserta didik adalah generasi penerus bangsa dan negara. Jika peserta didik mendapatkan pendidikan yang baik, maka peserta didik akan menjadi generasi penerus bangsa yang tidak hanya pintar tapi juga tangguh dalam menghadapi kemajuan zaman. Keberhasilan seorang peserta didik tidak lepas dari peran seorang guru. Guru harus bisa memahami kebutuhan belajar peserta didiknya, mengerti teknologi, dan bisa menjadi guru yang kreatif.

Dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar, proses pembelajaran harus mampu membangun pondasi yang kuat bagi pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dari peserta didik.<sup>3</sup> Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan interaktif. Pendekatan konvensional yang cenderung monoton sering kali membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dan pasif dalam belajar.<sup>4</sup>

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mengajak para peserta didik untuk lebih mendalami materi agama Islam itu seperti apa dan harus bagaimana. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membentuk moral, akhlak, dan etika peserta didik.<sup>5</sup> Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

---

<sup>1</sup> Siti Maisyaroh et al., "Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 5 (2025): 57–65; Syakdia Apria Ningsih, "Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)* 2, no. 3 (2024): 288–93, <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2056>.

<sup>2</sup> Syakdia Apria Ningsih, "Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan."

<sup>3</sup> Eka Fitria Nurjadid et al., "Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 1054–65, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1309>.

<sup>4</sup> Adrian Yanuar Prameswara and Intansakti Pius X, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif: Indonesia," *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral* 8, no. 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>.

<sup>5</sup> Maghfira Salsabilla et al., "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Akhlak Pada Siswa Sekolah

(PAI) merupakan suatu pembelajaran terkait dengan materi-materi tentang agama Islam, bisa juga diartikan sebagai upaya untuk proses pembelajaran peserta didik dan mendorong agar mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan dalam mengetahui bagaimana cara beragama yang benar serta mempelajari Islam dengan tujuan untuk membuat sebuah perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang yang baik dalam kognitif, efektif, dan psikomotorik.<sup>6</sup> Pendidikan Agama Islam itu sendiri meliputi aspek Al Qur'an Hadist, Fiqih, Akidah, Akhlak, dan Sejarah Islam.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dan madrasah dalam mencapai tujuan pembelajaran masih menuai berbagai macam persoalan. Persoalan tersebut ditandai dengan semakin rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>7</sup> Padahal pembelajaran PAI adalah mata pelajaran utama yang harus di pelajari lebih awal oleh semua peserta didik sebagai modal utama menuju insan kamil.

Hal terpenting bagi guru adalah merumuskan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui berbagai inovasi, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran PAI pada dasarnya adalah bentuk-bentuk perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.<sup>8</sup> Rumusan tujuan tersebut dirumuskan berdasarkan analisis berbagai tuntutan, kebutuhan dan harapan. Inovasi pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Maka, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran PAI adalah pembaharuan, ide dan strategi dari seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebagai upaya mencapai hasil belajar efektif. Inovasi tersebut berupa pembaharuan sistem pembelajaran yang di dalamnya terdapat seorang guru dan peserta didik. Pembelajaran hakikatnya adalah komunikasi yang meliputi seorang guru dan peserta didik. Untuk mencapai pembelajaran yang lebih baik maka guru bertindak sebagai fasilitator dan innovator.<sup>9</sup>

---

Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0," *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 20, no. 1 (2022): 82–96, <https://doi.org/10.53515/qodiri.2022.20.1.82-96>.

<sup>6</sup> Sitti Romlah and Rusdi Rusdi, "Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika," *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam* 8, no. 1 (2023): 67–85, <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.249>.

<sup>7</sup> Asa Nadira Pramesti and M. Makbul, "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas VII 5 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 5 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies* 1, no. 01 (2023): 15–23, <https://doi.org/10.35706/azzakiy.v1i01.10006>.

<sup>8</sup> Tati Haryati and Syahidin Syahidin, "Model Pembelajaran Modifikasi Tingkah Laku Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Agama Islam," *Civilization Research: Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2023): 188–213, <https://doi.org/10.61630/crjis.v2i2.29>.

<sup>9</sup> Siti Nurzannah, "Peran Guru Dalam Pembelajaran," *ALACRITY : Journal of Education*, December 9, 2022,

Penelitian ini berawal dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas fase A yang kurang menarik. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan Agama Islam (PAI), maka guru harus mempunyai inovasi-inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, menggunakan pendekatan pengajaran yang relevan dan kreatif. Suasana kelas yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih nyaman dalam belajar. Apalagi untuk peserta didik di usia fase A dalam perkembangannya memang masih membutuhkan banyak bermain. Seluruh potensi kecerdasan anak akan berkembang optimal jika disirami suasana yang penuh kasih sayang dan jauh dari tindak kekerasan sehingga anak bisa bermain dengan gembira. Salah satu yang bisa dilakukan oleh guru untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa *loose parts*.

Konsep *loose parts* diperkenalkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971, yang menyatakan bahwa bahan-bahan tidak terstruktur dapat mendukung kreativitas dan eksplorasi anak. *Loose parts* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan di copot, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk.<sup>10</sup> Media *loose parts* adalah kumpulan benda-benda sederhana dan tidak terstruktur seperti batu, kayu, daun, kancing, atau benda-benda bekas yang dapat digunakan secara fleksibel.<sup>11</sup> Ada beberapa contoh benda-benda lepasan di sekitar anak yaitu: bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting daun), plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa), logam (kaleng, koin, sendok), kayu dan bambu (potongan kayu, tongkat, balok), benang dan kain (pita, benang, kain perca, kapas), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng), bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya. Dengan media ini, peserta didik diberikan kebebasan untuk berkreasi dan membangun konsep sesuai imajinasi mereka. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak seperti akhlak, rukun iman, atau kisah para nabi dengan cara yang lebih konkret dan menarik.<sup>12</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut, Sekolah Dasar (SD) Mutiara Ibu Purworejo

---

26–34, <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>.

<sup>10</sup> Mita Oktavia Lestari and Abdul Karim Halim, “Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jendela PLS* 7, no. 2 (2022): 145–53, <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>.

<sup>11</sup> Mita Oktavia Lestari and Abdul Karim Halim, “Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan,” *Jurnal Family Education* 2, no. 3 (2022): 271–79, <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>.

<sup>12</sup> Asrul Faruq Asrul Faruq et al., “Implementasi Media Loose Part Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A Di TK Pertiwi Banjarsari Kec. Bantarbolang Kab. Pemalang,” *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian* 9, no. 1 (2024): 58–65, <https://doi.org/10.32923/sci.v9i1.4328>.

merupakan salah satu sekolah di Purworejo yang mulai menerapkan media *loose parts* dalam pembelajaran termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, kreativitas, dan pemahaman konsep keagamaan. Namun, penerapan media *loose parts* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga memiliki tantangan seperti dalam pemilihan bahan yang sesuai, manajemen kelas, dan efektivitas waktu pembelajaran. Oleh karena itu, Peneliti akan melakukan penelitian terkait efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Mutiara Ibu Purworejo.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media *loose parts* dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir peserta didik dalam pembelajaran PAI. Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih kreatif dan menyenangkan serta menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengimplementasikan media yang serupa.

## **METODE**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, dengan cara membahas data yang telah dikumpulkan, diproses, dan disajikan dengan cara menilai data tersebut. Penelitian kualitatif disebut sebagai penelitian yang menekankan pada suatu pemahaman terkait masalah-masalah dalam kehidupan sosial tentunya berdasarkan kondisi dan fakta yang terjadi secara realitas, kompleks dan rinci.<sup>13</sup> Deskriptif kualitatif (QD) difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana, dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Mutiara Ibu, pada bulan Desember 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas 1 (Fase A) yang beragama Islam. Jumlah peserta didik di Kelas 1 adalah 18 anak yang terdiri dari 8 anak beragama Islam, 1 anak beragama Hindu, 4 anak beragama Katholik, dan 6 anak beragama Kristen. Alat dan bahan yang digunakan adalah berbagai macam *loose parts*, alat tulis, laptop, buku-buku bacaan tentang nabi dan rasul, dan ponsel. *Loose parts* yang digunakan meliputi benda-benda alami

---

<sup>13</sup> Evi Martha and Sudarti Kresno, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT Rajagrafindo Persada, 2016).

seperti batu kecil, ranting, daun kering, kerang, kayu, benda-benda buatan seperti tutup botol, kardus bekas, kancing, tali, kertas warna, stik es krim, dan manik-manik. Bahan-bahan ini dipilih karena mudah didapat dan aman untuk peserta didik.

### **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik untuk memastikan keakuratan dan kedalaman informasi, antara lain:<sup>14</sup>

#### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung penggunaan media *loose parts* oleh peserta didik ketika pembelajaran pendidikan Agama Islam (PAI). Aspek yang diamati meliputi minat belajar peserta didik ketika menggunakan media *loose part*, keaktifan peserta didik, kreativitas peserta didik, ketercapaian tujuan pembelajaran, dan kendala yang muncul selama pembelajaran.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk menggali pandangan mereka tentang penggunaan media *loose parts*. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi selama pembelajaran.

#### 3. Dokumentasi

Selama kegiatan berlangsung, penulis juga melakukan dokumentasi yang meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan hasil karya peserta didik yang dihasilkan melalui penggunaan *loose parts*.

### **Analisis Data**

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yang secara deskriptif kualitatif melibatkan tiga tahapan, yaitu:<sup>15</sup>

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data memfokuskan data yang akan diambil. Proses ini berlangsung sejak awal pertanyaan penelitian dibuat sampai data penelitian dikumpulkan. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan reduksi data, yaitu menyederhanakan dan memfokuskan informasi yang relevan. Reduksi dilakukan dengan cara memberi kode (coding) pada bagian penting,

---

<sup>14</sup> Gagah Daruhadi and Pia Sopiati, "Pengumpulan Data Penelitian," *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024): 5423–43.

<sup>15</sup> M. B. Miles et al., *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Ed.)* (Sage, 2014).

mengelompokkan data ke dalam kategori atau tema, serta mengabaikan informasi yang tidak mendukung tujuan penelitian. Tahap ini membantu peneliti mengorganisasi data yang semula kompleks menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan analisis lebih lanjut. Reduksi bukan sekadar membuang data, melainkan proses berpikir kritis untuk menemukan inti dari informasi yang diperoleh.

## 2. Data Display

Tahap berikutnya adalah penyajian data, yaitu menampilkan hasil reduksi dalam bentuk yang sistematis agar pola dan hubungan antar informasi dapat terlihat jelas. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data yang diperoleh bisa disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Tujuan menyajikan data yaitu untuk mempermudah dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Penyajian dapat berupa narasi deskriptif, tabel, matriks, diagram, atau bagan. Dengan penyajian yang baik, peneliti dapat membandingkan jawaban antar informan, melihat kecenderungan, serta mengidentifikasi perbedaan atau kesamaan. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara data mentah dengan kesimpulan yang akan ditarik.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti mulai merumuskan makna dari pola dan tema yang ditemukan. Kesimpulan tidak hanya berupa ringkasan, tetapi juga interpretasi terhadap fenomena yang diteliti. Agar kesimpulan valid, dilakukan verifikasi melalui triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber, metode, atau teori. Peneliti juga dapat melakukan member checking dengan mengonfirmasi hasil analisis kepada informan. Dengan cara ini, kesimpulan yang dihasilkan lebih dapat dipercaya dan sesuai dengan realitas lapangan.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>16</sup>

Tahap terakhir adalah interpretasi, yaitu memberikan makna mendalam terhadap data yang telah dianalisis. Interpretasi melibatkan penggunaan teori, perspektif, dan konteks sosial budaya untuk menjelaskan fenomena yang ditemukan. Peneliti tidak hanya mendeskripsikan apa yang terjadi, tetapi juga menafsirkan mengapa hal tersebut terjadi dan apa implikasinya. Hasil interpretasi

---

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan R&D* (Al-Fabeta, 2013).

dapat digunakan untuk memperkuat teori yang ada atau bahkan membangun teori baru. Tahap ini menjadikan penelitian kualitatif lebih bermakna karena mampu memberikan kontribusi ilmiah sekaligus praktis.

Berdasarkan ketiga langkah dalam analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian deskriptif kualitatif terdapat dua kemungkinan yaitu mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal dan yang kedua mungkin tidak menjawab rumusan masalah. Kesimpulan ini dikarenakan sejak awal masalah dan rumusan masalah dalam penelitian deskriptif kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulannya dalam penelitian kualitatif yang diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

### Teknik Keabsahan Data

Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik *triangulasi sumber dan metode*, yaitu membandingkan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan *member check* dengan informan untuk memastikan interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman mereka.<sup>17</sup> Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas dan tantangan penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Mutiara Ibu Purworejo.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Mutiara Ibu Purworejo disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Lembar pengamatan peserta didik di SD Mutiara Ibu Purworejo

No	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	Respons peserta didik terhadap media loose parts	Antusias peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.	SB	B	B	SB	SB	C	B	SB
		Minat peserta didik						B		

<sup>17</sup> M. Husnullail and M. Syahrani Jailani, "Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah," *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78.

		terhadap kegiatan pembelajaran	SB	SB	SB	SB	SB		B	SB
2	Aktivitas pembelajaran	Keterampilan anak menggunakan media loose parts	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	SB
		Keaktifan peserta didik saat melakukan pembelajaran	SB	B	SB	SB	SB	B	B	SB
3	Hasil belajar	Kemampuan komunikasi peserta didik saat berinteraksi dengan temannya.	SB	SB	B	SB	SB	B	B	SB
		Kemampuan menyebutkan nama nabi dan rasul	SB	SB	B	SB	SB	SB	B	SB
		Kemampuan memahami mukjizat nabi dan rasul	SB	B	B	SB	SB	SB	B	SB

Keterangan: Kategori SB = Sangat Baik (jika peserta didik menyukai media pembelajaran menggunakan *loose parts*); B = Baik (jika peserta didik menyukai media pembelajaran menggunakan *loose parts*, tapi masih harus diarahkan); dan C = Cukup (jika peserta didik kurang menyukai media pembelajaran menggunakan *loose parts*).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, bisa diuraikan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran ada 4 anak terlihat antusias, 3 anak antusias tapi masih harus diarahkan, dan 1 anak kurang antusias. Minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran 6 anak sangat berminat dan 2 anak berminat tapi masih perlu dukungan. Dalam aktivitas pembelajaran ada 7 anak yang terampil dalam menggunakan *loose parts* dan 1 anak masih harus dibimbing. Saat melakukan pembelajaran ada 5 anak yang aktif dan 3 anak aktif tapi masih perlu dibimbing. Dari hasil belajar, terdapat 5 anak yang dapat berkomunikasi dengan sangat baik dan 3 anak yang kemampuan komunikasinya baik, 6 anak bisa menyebutkan nama-nama nabi dan rasul dengan lancar dan 2 anak sudah bisa menyebutkan nama nabi dan rasul tapi masih perlu dibantu dalam penulisannya, 5 anak sudah sangat mampu menyebutkan

mukjizat nabi dan rasul dan 3 anak sudah bisa menyebutkan tapi masih butuh dibantu guru. Jadi, dengan media *loose parts* peserta didik menjadi antusias dalam belajar, menjadi lebih aktif, meningkatkan komunikasi peserta didik saat berinteraksi, dan peserta didik lebih memahami materi.

Dalam penelitian ini juga dilakukan wawancara terhadap peserta didik dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan *recalling*. Hasil wawancara Peneliti kepada 8 orang peserta didik disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Data hasil wawancara peserta didik di SD Mutiara Ibu Purworejo

No	Nama	Bagaimana perasaan peserta didik selama pembelajaran?	Bagaimana pendapat mereka tentang media yang telah digunakan?	Masalah apa yang terjadi selama pembelajaran?
1.	Aca	Senang	Menarik	Tidak ada masalah
2.	Alby	Senang	Menarik	Kurang hafal huruf
3.	Navis	Senang	Menarik	Tidak ada masalah
4.	Syafiqa	Sedih	Menarik	Temannya tidak mau bergantian
5.	Amara	Senang	Menarik	Takut salah
6.	Ifra	Senang	Menarik	Malu
7.	Kesha	Senang	Menarik	Tidak ada
8.	Akmal	Senang	Menarik	Tidak ada

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil wawancara dengan peserta didik di Kelas 1 SD Mutiara Ibu Purworejo adalah peserta didik sangat senang ketika belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Mereka lebih mudah dalam memahami materi yang guru ajarkan karena menurut mereka medianya menarik. Peserta didik bisa belajar dan bermain menggunakan media *loose parts* yang telah disiapkan. Dengan media *loose parts*, tujuan pembelajaran yang direncanakan bisa tercapai. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahardjo & Maryati (2021) bahwa salah satu prinsip pembelajaran adalah pembelajaran yang relevan yaitu dirancang sesuai konteks dan lingkungannya sehingga lebih maksimal dalam penyampaiannya.

Proses pembelajaran yang baik adalah suatu proses yang memungkinkan terjalannya suatu potensi peserta didik dengan optimal. Komunikasi yang diharapkan bukan saja komunikasi logis tetapi komunikasi yang banyak arah yaitu terjadi komunikasi antara guru dan

peserta didik, peserta didik yang satu dengan lainnya, atau kelompok dengan peserta didik dengan guru. Aktivitas pembelajaran dilakukan dengan suasana gembira dan mengarahkan peserta didik untuk berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Dengan demikian, peserta didik tidak merasa bosan karena aktif mencoba untuk membuat beberapa hasil karya baru, karena mereka bebas memilih bahan yang digunakan. Peserta didik secara tidak langsung tidak hanya sedang bermain tetapi juga belajar.

Manfaat pembelajaran yang diarahkan untuk memberi ruang bagi peserta didik berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya sangat besar, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>18</sup> Pertama, dari sisi kognitif, pembelajaran kreatif mendorong peserta didik untuk berpikir divergen, yaitu menghasilkan banyak alternatif solusi atau ide dari satu persoalan. Hal ini memperkuat kemampuan problem solving, melatih berpikir kritis, dan menumbuhkan keberanian mengambil perspektif baru. Dengan berkreasi, peserta didik tidak hanya mengulang informasi, tetapi juga membangun pengetahuan yang lebih bermakna.

Kedua, dari sisi afektif, kegiatan yang berbasis imajinasi dan kreativitas menumbuhkan rasa percaya diri, motivasi intrinsik, serta kepuasan belajar. Peserta didik merasa dihargai karena ide-idenya dianggap penting, sehingga terbentuk sikap positif terhadap proses belajar. Selain itu, pembelajaran kreatif juga menumbuhkan empati dan kepekaan sosial karena imajinasi sering kali melibatkan perspektif orang lain atau konteks yang lebih luas.

Ketiga, dari sisi psikomotorik, pembelajaran yang memberi ruang berkreasi melatih keterampilan praktis, baik dalam bentuk karya seni, produk, maupun simulasi. Aktivitas ini memperkuat koordinasi motorik, keterampilan teknis, serta kemampuan mengaplikasikan gagasan abstrak menjadi sesuatu yang nyata.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis imajinasi dan kreativitas menjadikan proses belajar lebih bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata. Peserta didik tidak hanya menjadi penerima pengetahuan, tetapi juga pencipta gagasan, sehingga terbentuk pribadi yang mandiri, inovatif, dan siap menghadapi tantangan zaman.

Sebelum melakukan pembelajaran agama Islam, guru merancang kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar, *quite time*, menanya kabar, absensi, dan melakukan asesmen awal dengan bernyanyi 25 Nama Nabi dan Rasul. Kegiatan inti guru sudah menyiapkan tiga kegiatan inti yaitu mencari informasi tentang nama-nama nabi dan rasul dan kisahnya, menyusun nama nabi dan rasul, dan membuat

---

<sup>18</sup> Febryanto Blasius Keka Pulu et al., "Penerapan Pendidikan Seni Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, no. 1 (2023): 121–28, <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1617>.

hasil karya yang berkaitan dengan mukjizat nabi dan rasul. Dalam kegiatan inti ini guru memanfaatkan media *loose parts* untuk belajar. Kegiatan penutup meliputi *recall* materi, menanyakan perasaan peserta didik ketika bermain, menanyakan bagaimana media yang sudah digunakan, doa setelah belajar dan diakhiri salam.



**Gambar 1.** (A) Media *loose parts*; (b) Menuliskan nama nabi dan rasul menggunakan manik-manik huruf; dan (c) Membuat kapal nabi Nuh AS.

Kegiatan inti yang pertama yaitu menyusun huruf nama nabi dan rasul. Berdasarkan Gambar 1A dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik disediakan media *loose parts* berupa manik-manik huruf, karpet huruf, huruf-huruf yang terbuat dari kayu, leggo huruf, kertas, dan pensil. Kalimat pemantik yang digunakan yaitu “Dapatkan kamu menyusun 5 nama nabi dan rasul?”. Berdasarkan pengamatan, pada Gambar 1B bisa dilihat peserta didik ketika mereka menuliskan nama-nama Nabi dan rasul, mereka merasa senang karena mereka menuliskannya sambil bermain mencari huruf dan menyusunnya menjadi nama nabi dan rasul yang mereka inginkan. Peserta didik tidak hanya dapat hafal nama nabi dan rasul saja, tetapi peserta didik bisa belajar nilai-nilai keagamaan seperti sabar, kejujuran, percaya diri, dan pantang menyerah.

Kegiatan kedua, *peserta* didik disediakan beberapa *loose parts* berupa kertas koran bekas, kayu, ranting, biji-bijian, batu-batuan, daun-daunan, *playdough*, lem, dan pensil. Di sini peserta

didik diberi kebebasan berkreasi membuat sesuatu terkait dengan mukjizat nabi dan rasul. Kalimat pemantik yang digunakan Peneliti adalah “Dapatkan kamu membuat kreasi terkait mukjizat nabi dan rasul?”. Pada Gambar 1C, ditemukan peserta didik yang memilih membuat kapal nabi Nuh as. Peneliti menggali informasi dari hasil karya yang dibuat oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik tidak hanya bisa memahami mukjizat nabi Nuh as. tetapi mereka juga belajar nilai-nilai keagamaan yaitu rasa percaya diri, berbicara dengan baik, kerja sama, dan menghargai hasil karya orang lain. Dengan pertanyaan terbuka, peserta didik tidak hanya belajar tentang mukjizat nabi Nuh AS. tapi mereka juga belajar tentang siapa yang membuat kapal, media kayu yang digunakan ciptaan Allah SWT, apa yang harus mereka lakukan dengan apa yang sudah diciptakan Allah SWT.

Pada kegiatan ketiga, peserta didik disediakan laptop dan buku-buku bacaan terkait pembelajaran. Mereka bebas mencari informasi sebanyak-banyaknya untuk memperkaya pengetahuannya. Peserta didik bebas memilih mau menonton film kisah nabi dan rasul, membaca buku kisah nabi dan rasul, atau belajar dengan mendengarkan lagu untuk mengenal nabi dan rasul. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik sangat antusias ketika mencari informasi kisah-kisah nabi dan rasul.

Dalam penelitian ini juga dilakukan asesmen formatif untuk memantau dan mengevaluasi pemahaman serta perkembangan peserta didik. Asesmen formatif (*formative assessment*) menurut Black & William adalah keseluruhan aktivitas guru dan atau peserta didik yang menyediakan informasi sebagai umpan balik (*feedback*) untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.<sup>19</sup> Dengan melakukan asesmen formatif, dapat diidentifikasi kesulitan peserta didik secara dini dan mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Dalam kegiatan ini juga dilakukan kegiatan asesmen sumatif untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa tantangan yang dihadapi selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *loose parts* antara lain: (1) Waktu yang kurang lama karena kegiatan menggunakan *loose parts* membutuhkan waktu yang lama, baik untuk persiapan dan pelaksanaan; (2) Dalam manajemen kelas, kadang peserta didik terlalu asyik bermain *loose parts* sehingga tujuan pembelajaran kurang bisa tercapai; dan (3) Guru agama belum memiliki ruang khusus yang bisa disetting tempatnya sesuai dengan tema keagamaan. Untuk mengatasi tantangan tersebut dapat dilakukan beberapa strategi yaitu merencanakan kegiatan secara

---

<sup>19</sup> Mahrifata Abdilla Yanre et al., “Menilai Bukan Sekedar Menghitung: Peran Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 2 (2025): 221–29.

matang, setting lingkungan belajar dengan bekerja sama guru kelas dengan menarik, membuat kesepakatan-kesepakatan dengan peserta didik supaya tetap fokus selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Mutiara Ibu Purworejo dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna kepada peserta didik. Melalui manipulasi benda-benda konkret, peserta didik tidak hanya memahami konsep agama Islam secara teoritis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terlihat bahagia dan penuh semangat.

Bermain *loose parts* dalam pembelajaran memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak karena memungkinkan mereka bereksplorasi dengan benda-benda sederhana yang tidak memiliki fungsi tetap, seperti batu, kayu, tutup botol, kain, atau pipa.<sup>20</sup> Melalui kebebasan ini, anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka dengan menciptakan berbagai bentuk atau permainan sesuai ide yang muncul. Selain itu, aktivitas ini melatih kemampuan *problem solving* karena anak ditantang untuk menyusun, menggabungkan, atau mengubah benda menjadi sesuatu yang bermakna.<sup>21</sup>

Dari sisi fisik, bermain *loose parts* membantu meningkatkan keterampilan motorik halus maupun kasar, tergantung pada ukuran dan jenis benda yang digunakan. Tidak hanya itu, anak juga belajar membangun rasa percaya diri dan kemandirian karena ide-ide mereka dihargai dan diwujudkan dalam bentuk nyata.<sup>22</sup> Dalam konteks sosial, permainan ini mendorong kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan bernegosiasi ketika dilakukan bersama teman. Lebih jauh lagi, *loose parts* menjadi media konkret untuk memahami konsep abstrak dalam matematika, sains, maupun seni, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan, bermakna, dan holistik.<sup>23</sup> Dengan demikian, bermain *loose parts* bukan sekadar aktivitas bermain, melainkan strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara utuh.

---

<sup>20</sup> Lisdiyana et al., "Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Motorik Halus Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini," *Jurnal DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025): 40–48, <https://doi.org/10.61104/dz.v3i1.885>.

<sup>21</sup> Azizah Aini et al., "Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part," *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 595–605, <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1395>.

<sup>22</sup> Nurlina Jalil et al., "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 2 (2025): 889–97, <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1022>.

<sup>23</sup> Laela Lutfiana Rachmah et al., "Pembelajaran STEAM Dengan Media Loose Parts Guna Menstimulasi Perkembangan Anak," *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 6, no. 3 (2022): 466, [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i3.535](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.535).

## KESIMPULAN

Media *loose parts* dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran PAI dan bisa mendorong keaktifan peserta didik dan meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam memahami konsep-konsep keagamaan yang diajarkan. Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi karena menggunakan objek konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan *loose parts* membantu guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar (SD) Mutiara Ibu. Penerapan media *loose parts* di SD Mutiara Ibu Purworejo memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterampilan berpikir peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adanya dukungan yang konsisten, pelatihan guru, serta penyediaan fasilitas yang memadai menjadi kunci keberhasilan implementasi media ini secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Azizah, Pebby Pebrianti, Purnama Sari, Nur Arani Ananda, Rizki Surya Amanda, and Winda Sherly Utami. "Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part." *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 595–605. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1395>.
- Daruhadi, Gagah, and Pia Sopiati. "Pengumpulan Data Penelitian." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024): 5423–43.
- Faruq, Asrul Faruq Asrul, Nisa Aula Darojah, Helina Himmatul, and Dwi Haryanti. "Implementasi Media Loose Part Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A Di TK Pertiwi Banjarsari Kec. Bantarbolang Kab. Pemasang." *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian* 9, no. 1 (2024): 58–65. <https://doi.org/10.32923/sci.v9i1.4328>.
- Haryati, Tati, and Syahidin Syahidin. "Model Pembelajaran Modifikasi Tingkah Laku Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Agama Islam." *Civilization Research: Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2023): 188–213. <https://doi.org/10.61630/crjis.v2i2.29>.
- Husnullail, M., and M. Syahrani Jailani. "Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah." *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78.
- Jalil, Nurlina, Salmiati Salmiati, Muhammad Nur Fuadi, Nur Fadhillah, and Nilmayanti Nilmayanti. "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 2 (2025): 889–97. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1022>.

- Lestari, Mita Oktavia, and Abdul Karim Halim. "Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jendela PLS* 7, no. 2 (2022): 145–53. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>.
- Lisdiyana, Serli Hasmita, Ulfa Yunita, and Yolla Franssisca. "Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Motorik Halus Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini." *Jurnal DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025): 40–48. <https://doi.org/10.61104/dz.v3i1.885>.
- Maghfira Salsabilla, Najwa Izzati Putri Chaerani -, and Nanda Aditya Putri. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0." *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 20, no. 1 (2022): 82–96. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2022.20.1.82-96>.
- Maisyaroh, Siti, Arinal Husnah, Juwita Gustia Lestari, et al. "Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 5 (2025): 57–65.
- Martha, Evi, and Sudarti Kresno. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Miles, M. B., A. M. Huberman, and J. Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Ed.)*. Sage, 2014.
- Nurjadid, Eka Fitria, Ruslan Ruslan, and Nasaruddin Nasaruddin. "Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 1054–65. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1309>.
- Nurzannah, Siti. "Peran Guru Dalam Pembelajaran." *ALACRITY: Journal of Education*, December 9, 2022, 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>.
- Oktavia Lestari, Mita, and Abdul Karim Halim. "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan." *Jurnal Family Education* 2, no. 3 (2022): 271–79. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>.
- Pramesti, Asa Nadira, and M. Makbul. "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas VII 5 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 5 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi." *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies* 1, no. 01 (2023): 15–23. <https://doi.org/10.35706/azzakiy.v1i01.10006>.
- Prameswara, Adrian Yanuar, and Intansakti Pius X. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif:

- Indonesia.” *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral* 8, no. 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>.
- Pulu, Febryanto Blasius Keka, Teofania Kristina Lola, Maria Susanti Sawe, et al. “Penerapan Pendidikan Seni Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, no. 1 (2023): 121–28. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1617>.
- Rachmah, Laela Lutfiana, Dessy Farantika, and Raras Ayu Prawinda. “Pembelajaran STEAM Dengan Media Loose Parts Guna Menstimulasi Perkembangan Anak.” *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual* 6, no. 3 (2022): 466. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i3.535](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.535).
- Romlah, Sitti, and Rusdi Rusdi. “Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika.” *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam* 8, no. 1 (2023): 67–85. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.249>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan R&D*. Al-Fabeta, 2013.
- Syakdia Apria Ningsih. “Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan.” *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)* 2, no. 3 (2024): 288–93. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2056>.
- Yanre, Mahrifa Abdilla, Irza Gusneti, and Satria Angraini. “Menilai Bukan Sekedar Menghitung: Peran Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 2 (2025): 221–29.