

Reflective Study of Teachers' Strategies for Managing Art and Culture Classes in the Last Hour of Learning

Nidaus Sa'diyah¹, Taufik², Galuh Jevani Pambawati³, Nur Romdlon Maslahul Adi⁴

PGMI Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya^{1,2,3}, SD. Islam Al-Chusnaini⁴

*E-mail: nur.romdlon.maslahul.adi@uinsa.ac.id

Abstract

This study explores teachers' strategies for managing Arts and Culture learning during the final session at Al-Chusnaini Islamic Elementary School, a full-day Islamic elementary school. Ideally, Arts and Culture learning is expected to foster creativity, artistic expression, and active student engagement. However, in reality, students often experience fatigue and decreased concentration during the final session, resulting in suboptimal learning. This problem requires teachers to design creative and varied classroom management strategies to maintain student motivation and participation. This study uses a qualitative descriptive approach, with data obtained through observation, documentation, and teaching reflection. The results showed that teachers implemented several strategies, including educational games such as modified Monopoly, interactive digital media, icebreaker activities, group projects, and simple rewards. These strategies were effective in increasing student engagement, maintaining focus, and creating a fun and interactive learning atmosphere. This study highlights the importance of innovative classroom management to maintain student motivation and learning quality, especially during low-energy periods, where the implementation of game-based learning and cooperative models such as Teams Games Tournament (TGT) proved practical and had a positive impact. These findings are expected to contribute to the development of learning strategies for end-of-day sessions in elementary schools.

Keywords: Art and culture, ice breaking, full day school, learning



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Kebijakan Full Day School (FDS) di Indonesia menjadi topik yang banyak diperbincangkan dalam beberapa tahun terakhir. Kebijakan ini mengharuskan peserta didik untuk belajar di sekolah dari pagi hingga sore (Jannah dkk., 2024). Pada fase implementasinya, kebijakan ini menghadirkan berbagai dinamika, mulai dari peluang dalam memperkuat kualitas pembelajaran hingga tantangan yang berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis peserta didik. Meskipun Full Day School berpotensi memberikan ruang pembelajaran yang lebih luas dan durasi belajar yang panjang Full Day School sering kali menimbulkan kelelahan, kejeunuhan, serta penurunan konsentrasi peserta didik pada jam akhir pembelajaran (Pajarwati dkk., 2024).

Jam akhir pembelajaran dalam sistem sekolah full day sering kali menjadi tantangan dalam proses belajar mengajar. Pada waktu ini, konsentrasi peserta didik cenderung menurun, banyak yang mulai mengantuk, dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran (Sain dkk., 2019). Menurunnya tingkat energi dan konsentrasi peserta didik berdampak negatif terhadap hasil belajar yang dicapai (Nurfajriani & Febriati, 2025). Mengandalkan metode pembelajaran lama seperti ceramah dalam

kondisi ini justru membuat proses belajar kurang menarik dan mengurangi keterlibatan peserta didik (Pajarwati dkk., 2024).

Pengelolaan kelas pada mata pelajaran Art and Culture idealnya mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan menstimulasi ekspresi seni peserta didik (Wurtiningsih, 2023). Guru diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga keterlibatan tetap tinggi meskipun pembelajaran berlangsung pada jam terakhir (Hirzi & Ibrahim, 2025). Kondisi ideal tersebut memungkinkan peserta didik tetap berpartisipasi aktif, menjaga fokus, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna tanpa terpengaruh oleh penurunan energi di penghujung hari (Daryanti dkk., 2019).

Kondisi ini terlihat nyata saat pembelajaran mata pelajaran Art and Culture di SD Islam Al-Chusnaini, sebuah sekolah dasar Islam dengan sistem full day school di Kabupaten Sidoarjo. Pada jam menjelang akhir sekolah, suasana kelas cenderung pasif, peserta didik terlihat lelah, dan beberapa mulai kehilangan semangat mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar yang seharusnya mendorong kreativitas peserta didik justru kurang optimal karena energi mereka sudah terkuras oleh rangkaian kegiatan sebelumnya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengelola kelas, khususnya bagaimana merancang strategi yang mampu menjaga fokus dan keterlibatan peserta didik agar tujuan tetap tercapai secara efektif.

Menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan kembali semangat belajar peserta didik, khususnya pada jam pembelajaran akhir. Pemilihan model, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting (Taufik dkk., 2022). Pada masalah ini strategi yang digunakan harus mampu menggugah motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik (Harahap & Darlis, 2025), sehingga mereka tetap antusias mengikuti pembelajaran meskipun dalam kondisi lelah. Guru perlu menerapkan pendekatan yang bervariasi, interaktif, dan relevan dengan minat peserta didik agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan fokus serta mengurangi kejenuhan pada jam terakhir pembelajaran (Suryana, 2024).

Beragam strategi dapat diterapkan oleh guru dalam situasi ini, seperti penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok ringan, kegiatan praktik seni yang melibatkan kreativitas peserta didik, hingga pemutaran video tematik yang sesuai dengan materi Art and Culture (Silaen dkk., 2024). Salah satu metode yang telah diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada jam terakhir pembelajaran adalah metode Teams Games Tournament (TGT). Metode pembelajaran TGT memiliki relevansi yang besar karena dapat mendorong pengembangan keterampilan-keterampilan peserta didik dengan cara yang menyenangkan (Salsabila dkk., 2024).

Metode TGT tidak hanya menghadirkan suasana kompetitif, tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan melalui aktivitas kelompok. Dalam praktiknya, peserta didik saling bergantian untuk menjawab pertanyaan, berstrategi, dan mendukung teman sekelompok. Menurut Slavin (1995), TGT efektif karena mengintegrasikan unsur akademik dengan permainan, sehingga peserta didik lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi untuk memahami materi. Hal ini terlihat ketika peserta didik tetap terlibat meskipun pembelajaran berlangsung pada jam terakhir, di mana kondisi fisik umumnya mulai menurun. TGT menjadi salah satu strategi yang relevan untuk menjaga fokus sekaligus meningkatkan kualitas interaksi sosial dalam pembelajaran.

Media yang digunakan saat mengimplementasikan metode TGT ini memanfaatkan media manual papan monopoli dan didukung media digital edukatif. Media ini dirancang secara menarik dan berwarna cerah, serta dukungan elemen digital guna meningkatkan interaktivitas dan daya tarik visual (Nasution dkk., 2024). Kombinasi antara media manual dan digital tersebut tidak hanya menghadirkan variasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi juga melatih keterampilan kolaboratif, berpikir kritis (Ilarmin dkk., 2024). Dengan demikian, penggunaan media ini berimplikasi pada terciptanya suasana kelas yang aktif, partisipasif, serta mampu meminimalisir kejenuhan peserta didik pada jam terakhir pembelajaran.

Peserta didik diajak untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan menjawab pertanyaan yang disajikan dalam media digital selama permainan berlangsung. Kegiatan belajar yang dibentuk menjadi permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, menghidupkan suasana kelas, serta menjaga agar proses pembelajaran tetap menyenangkan meskipun berlangsung di jam terakhir.

Pembelajaran yang berbasis game edukasi dapat mendorong motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman yang lebih menarik. Dengan adanya tantangan dan interaksi dalam permainan, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar (Ulpa & Jamal, 2024). Selain itu, game edukasi memiliki kelebihan berupa visualisasi yang menggambarkan situasi nyata serta penggunaan animasi yang dapat meningkatkan daya ingat peserta didik lebih lama (Berliana dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa media game edukasi tidak hanya meningkatkan minat peserta didik, akan tetapi juga dapat berfungsi sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (A. W. Rahayu dkk., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi pengelolaan kelas yang inovatif guna menciptakan proses belajar yang bermakna, kondusif dan efektif di sekolah dasar terutama pada jam terakhir pembelajaran.

Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif meliputi penyiapan media pembelajaran, pengaturan ruang belajar, serta penciptaan situasi belajar yang mendukung agar proses pembelajaran berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai (Azman, 2020). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) diyakini dapat merangsang minat belajar peserta didik karena menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Athiyah & Amalia, 2024). Game edukatif juga membantu mereka dalam memahami ide-ide yang dianggap kompleks dengan menyajikan penjelasan dalam bentuk visual interaktif, sehingga membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Sukmawati dkk., 2025). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) juga menjadi acuan penting dalam strategi ini, karena mampu mendorong kerja sama antar peserta didik (Yulianto dkk., 2016), sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan seru (Al Maulidah dkk., 2023).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti efektifitas game edukatif dan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar peserta didik, kajian yang secara khusus membahas penerapan strategi pengelolaan kelas pada jam terakhir pembelajaran di sekolah full day masih terbatas. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan penelitian yang lebih fokus pada konteks tersebut, terutama dalam mata pelajaran Art and Culture yang menuntut kreativitas, ekspresi, dan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana strategi guru dalam mengelola pembelajaran Art and Culture pada jam terakhir pembelajaran di sekolah dengan sistem full day, dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi guru dalam mengelola kelas Art and Culture pada jam terakhir pembelajaran di SD Islam Al-Chusnaini, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi reflektif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti merefleksikan pengalaman langsung dalam proses mengajar dan mengelola kelas mata pelajaran Art and Culture pada jam pembelajaran akhir. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena dan pengalaman partisipan (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al-Chusnaini, Kabupaten Sidoarjo, selama kegiatan asistensi mengajar MBKM yang berlangsung pada tanggal 10 Februari hingga 16 Mei 2025. Fokus penelitian diarahkan pada strategi pengelolaan kelas yang diterapkan guna menjaga keterlibatan dan semangat belajar peserta didik meskipun kondisi fisik mereka sudah menurun akibat aktivitas belajar sepanjang hari.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 5B SD Islam Al-Chusnaini. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena berdasarkan pembagian penugasan MBKM, peneliti ditempatkan untuk mengajar ditempat tersebut. Teknik purposive sampling digunakan karena subjek ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013). Peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mulai dari observasi awal hingga praktik mengajar. Pada tahap awal, peneliti mengikuti beberapa pertemuan untuk mengamati situasi kelas dan kondisi peserta didik, terutama pada jam terakhir pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melaksanakan praktik mengajar dua kali pada mata pelajaran Art and Culture, sekaligus melakukan refleksi dari pengalaman tersebut.

Data penelitian diperoleh melalui catatan lapangan hasil observasi, rekaman video selama praktik mengajar, modul ajar yang digunakan, serta jurnal refleksi yang ditulis setelah pembelajaran. Seluruh instrumen ini membantu peneliti menangkap dinamika kelas, strategi yang diterapkan, serta respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik. Mengikuti langkah langkah (Miles & Huberman, 1994), yaitu reduksi data dengan menyeleksi informasi yang relevan, penyajian data dengan mengorganisasikan temuan ke dalam tema tema seperti permainan edukatif, ice breaking, reward, dan proyek kelompok, serta penarikan kesimpulan dengan menginterpretasi efektifitas strategi guru dalam menjaga motivasi dan keterlibatan peserta didik pada jam terakhir pembelajaran

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pelaksanaan pembelajaran Art and Culture di kelas 5B SD Islam Al-Chusnaini menunjukkan penggunaan strategi pengelolaan kelas yang variatif dan interaktif. pembelajaran dimulai dengan ice breaking sederhana untuk mengembalikan fokus peserta didik. Aktivitas ini dilakukan karena pembelajaran berlangsung pada jam terakhir, dimana sering kali membuat peserta didik merasa lelah dan jenuh karena akibat pelajaran yang lebih lama disekolah, terutama pada sekolah dengan sistem full day (S. Rahayu dkk., 2024). Latihan konsentrasi ringan membantu peserta didik lebih siap mengikuti kegiatan selanjutnya (Mutafarida, 2024). Latihan konsentrasi berupa ice breaking sederhana dengan menyanyikan yel-yel kelas Bersama-sama. Saat konsentasi peserta didik kembali, pada momen inilah pembelajaran dimulai dengan baik.

Tahap berikutnya berupa kegiatan membaca mandiri guna membangun pengetahuan awal (Menge dkk., 2025). Penyampaian materi dilakukan secara singkat untuk memperkuat pemahaman, kemudian dilanjutkan dengan diskusi melalui pertanyaan ringan. Respon peserta didik terlihat antusias ketika menjawab sesuai pemahaman masing-masing. Pembentukan kelompok dilakukan berdasarkan tempat duduk agar suasana kelas tetap kondusif dan efisiensi waktu terjaga.

Media pembelajaran yang digunakan adalah papan permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai materi Art and Culture serta didukung media digital interaktif melalui proyektor sebagai pelengkap. Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok mengirim perwakilan secara bergantian untuk bermain. Mekanisme permainan memanfaatkan dadu dan tusuk pin, dengan aturan tambahan seperti maju, mundur, atau memilih angka ganjil – genap yang berisi pertanyaan acak di layar. Kesalah menjawab membuat tusuk pin mundur, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis.



Gambar 2: Media Manual



Gambar 1: Media Digital

Suasana kelas selama permainan berlangsung menjadi lebih hidup. Peserta didik yang sebelumnya terlihat lelah kembali bersemangat mengikuti kegiatan. Permainan juga menumbuhkan kerja sama antarkelompok sekaligus rasa kompetisi yang sehat. Partisipasi peserta didik semakin meluas ketika diberikan kesempatan acak membuka sisa pertanyaan di layar. Kelompok pemenang memperoleh bintang sebagai bentuk reward.



Gambar 3: Peserta Didik Aktif Saat Pembelajaran



Gambar 4: Ice Breaking

Penutup pembelajaran melibatkan pembagian LKPD berbasis kelompok guna membangun kolaborasi serta keterampilan sosial peserta didik. Selain LKPD peserta didik juga mendapatkan refleksi emotikon ekspresi. Peserta didik diminta untuk menggambarkan emotikon suasana hati mereka selama pembelajaran, baik senang, sedih, mengantuk, ataupun kecewa. Melalui kegiatan ini, peserta didik mengekspresikan perasaan mereka selama proses belajar. Sebelum salam peserta didik menyampaikan kesimpulan materi dengan bahasa sendiri. Hadiah misteri box diberikan kepada peserta didik dengan perolehan bintang terbanyak. Bintang didapat jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan spontan saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 3: Refleksi Emotikon



Gambar 4: LKPD Kelompok

2. Pembahasan

Strategi ini berhasil membangkitkan antusiasme peserta didik meskipun dalam kondisi lelah. Mereka tetap fokus, aktif berdiskusi, dan semangat berkompetisi demi meraih bintang sebagai penghargaan. Hal ini mendukung temuan bahwa game edukatif meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara emosional dan kognitif. Selain itu, pengalaman reflektif menunjukkan bahwa ice breaking sebelum pembelajaran sangat membantu membangun kembali konsentrasi peserta didik yang mulai menurun (Ulpa & Jamal, 2024).

Penggunaan media yang menarik dan aturan permainan yang jelas membuat suasana belajar menjadi menyenangkan serta menumbuhkan interaksi positif antar peserta didik (Cahyati, 2021), sejalan dengan model Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan Slavin (1995), di mana permainan kompetitif dalam kelompok dapat meningkatkan partisipasi sekaligus menumbuhkan kerja sama. Modifikasi monopoli edukatif yang dipadukan dengan media digital memperlihatkan bahwa inovasi guru mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21, yaitu menghadirkan kegiatan interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Ice breaking yang di awal pembelajaran memiliki fungsi sebagai stimulus untuk mengurangi kejenuhan. Aktifitas penyegaran dapat mengaktifkan Kembali energi peserta didik sekaligus menciptakan suasana emosional yang positif. Fakta di lapangan melibatkan peserta didik yang semula tampak pasif menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan selanjutnya. Dengan demikian, ice breaking dapat dipandang sebagai strategi efektif dalam mengelola kelas pada jam terakhir pembelajaran, khususnya di sekolah dengan sistem full day.

Pemberian reward berupa mystery box juga semakin memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Temuan ini sejalan penelitian terdahulu di mana pembelajaran penguatan positif dapat meningkatkan perilaku belajar yang diharapkan (Usman & Rohmah, 2024). Peserta didik berusaha menjawab pertanyaan dan terlibat dalam permainan bukan hanya karena kompetisi, tetapi juga demi mendapatkan apresiasi dari guru. Dengan demikian, reward, sederhana dapat menjadi faktor penting dalam menjaga keterlibatan peserta didik hingga akhir pembelajaran.

Selain berbasis permainan, strategi berupa peroyek kelompok sederhana yang dikerjakan peserta didik membantu membangun kolaborasi. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial sekaligus memahami materi secara lebih mendalam (Saputri dkk., 2025). fakta di kelas menunjukkan bahwa meskipun lelah, peserta didik tetap mampu menyelesaikan tugas kelompok karena merasa tertantang sekaligus terbantu dengan adanya kerja sama.

Secara keseluruhan, strategi pengelolaan kelas berbasis permainan dan kolaborasi terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang kondusif, menumbuhkan semangat, dan menjaga fokus peserta didik meskipun dalam kondisi fisik yang sudah lelah. Temuan ini menguatkan urgensi inovasi guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, sesuai dengan tujuan penelitian menjawab permasalahan pengelolaan pembelajaran pada jam terakhir pembelajaran di sekolah dasar full day.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran Art and Culture pada jam pembelajaran akhir di SD Islam Al-Chusnaini, dapat disimpulkan bahwa strategi pengelolaan kelas berbasis permainan edukatif terbukti memberikan kontribusi positif dalam menjaga semangat dan keterlibatan belajar peserta didik. Penggunaan media monopoli yang dimodifikasi, ice breaking, proyek kelompok, dan pemberian reward mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, meskipun berlangsung pada waktu yang menantang secara fisik dan mental. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi inovatif pengelolaan kelas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada sekolah dasar dengan sistem full day, khususnya pada jam-jam akhir pembelajaran yang sering kali menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa strategi berbasis permainan edukatif, ice breaking, proyek kelompok, dan reward dapat menjadi alternatif efektif bagi guru dalam menjaga semangat siswa pada jam pembelajaran akhir di sekolah full day. Sekolah disarankan mendukung penyediaan media pembelajaran variatif, sedangkan peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian pada mata pelajaran atau konteks sekolah berbeda, serta mengeksplorasi pemanfaatan teknologi interaktif agar strategi pengelolaan kelas semakin relevan dengan kebutuhan abad ke-21

Daftar Rujukan

- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). "Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V7i6.6390>
- Athiyah, A., & Amalia, E. (2024). "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii di Mts Negeri 1 Ciamis." 2(1).

- Azman, Z. (2020). "Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran." *Edification Journal*, 2(2), 51–64. <https://Doi.Org/10.37092/Ej.V1i2.136>
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). "Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usi Dini*, 8(1), 201–210. <https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V8i1.5913>
- Cahyati, E. (2021). "Application Of The Teams Games Tournament Model To Mathematics Learning Outcomes In Elementary Schools."
- Creswell, J. D., & Creswell, J. W. (2018). "Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches (5 Ed.)." Sage Publications. https://Spada.Uns.Ac.Id/Pluginfile.Php/510378/Mod_Resource/Content/1/Creswell.Pdf
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). "Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V1i3.46>
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). "Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif Di Sekolah." 6(1).
- Ilarmin, I., Amus, S., Misnah, M., Juraid, J., Ratu, B., & Elfira, N. (2024). "Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Vi Sdn Bahoea Reko-Reko." *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 77. <https://Doi.Org/10.33087/Dikdaya.V14i1.606>
- Jannah, A., Harahap, N. A., & Darmansah, T. (2024). "Dampak Kebijakan Full Day School Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Siswa Sekolah Dasar." Vol. 1 No. 01 (2024): Juli-Desember 2024. [https://Doi.Org/Vol.1.No.01\(2024\):Juli-Desember2024](https://Doi.Org/Vol.1.No.01(2024):Juli-Desember2024)
- Menge, W., Ita, E., & Nafsia, A. (2025). "Pendampingan Program Membaca 15 Menit Sebelum Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar." 3(1).
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). "Qualitative Data Analysis." Sage Publications. <https://Vivauniversity.Wordpress.Com/Wp-Content/Uploads/2013/11/Milesandhuberman1994.Pdf>
- Mutafarida. (2024, November 12). "Ice Breaking, Cara Seru Tingkatkan Konsentrasi Anak Di Kelas." [Paud.Umsida.Ac.Id. https://Paud.Umsida.Ac.Id/Ice-Breaking-Tingkatkan-Konsentrasi-Anak/](https://Paud.Umsida.Ac.Id/Ice-Breaking-Tingkatkan-Konsentrasi-Anak/)
- Nasution, U. F., Harahap, H. S., & Harahap, M. (2024). "Efektifitas Menggunakan Media Gambar Pada Materi Shalat Dalam Meningkatkan Memori Siswa Bidang Studi Fiqih Kelas Ii Sd Al Washliyah Bromo." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Nurfajriani, A., & Febriati, F. (2025). "Optimalisasi Gimkit Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Di Jam-Jam Terakhir." *Jurnal Pengabdian Cendekia*, 1(2). <https://Doi.Org/10.71417/Jpc.V1i2.52>
- Pajarwati, L., Dwianti, U., & Kartini, A. (2024). "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Jam Terakhir Dengan Menggunakan Media Interaktif Quizziz Paper Mode Di Kelas Iv Sd Inpres Lambengi." 10.
- Harahap, L. R., & Darlis, A. (2025). "Teachers' Creativity in Teaching Islamic Education to Improve Students' Learning Discipline in Elementary Schools." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2.
- Rahayu, S., Tyas, Z. W. R., & Hikmawati, H. (2024). "Pengaruh Program Full Day School Terhadap Konsistensi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*," 4(1), 59–72. <https://Doi.Org/10.51574/Irip.V4i1.1265>
- Sain, M. D., Arsyad, A., & Ibrahim, M. M. (2019). "Manajemen Pengelolaan Islamic Full Day School Di Sdit As-Salam Kota Jayapura." 7.
- Salsabila, N. A., Karamy, A. S. A., Rohmah, S., Nurhasanah, A., Mahliah, I., & Supena, A. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan Di Sman 6 Pandeglang)." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 270–281. <https://Doi.Org/10.61132/Nakula.V3i1.1510>
- Saputri, R., Siregar, J. A., & Gusmaneli, G. (2025). "Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pai." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu*

- Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial, 3(2), 162–176.
<https://Doi.Org/10.61132/Sadewa.V3i2.1763>
- Silaen, R., Aritonang, M. L., Hasugian, F. F., Lahagu, H. M., & Br.Sihombing, M. A. (2024). "Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 52–58.
<https://Doi.Org/10.61132/Yudistira.V2i4.1147>
- Sugiyono. (2013). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." Alfabeta, Cv.
https://Elibrary.Stikesghsby.Ac.Id/Index.Php?P=Show_Detail&Id=1879&Keywords
- Sukmawati, Ainiyah, & Rohma. (2025). "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus Sdn Daleman I." *Kampus Akademik Publing*.
<https://Doi.Org/10.61722/Jmia.V2i1.3361>
- Suryana, S. (2024). "Program Pembelajaran Full Day School Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Karawang." 4.
- Taufik, T., Mas'ud, S., Fuad Erfansyah, N., & Purnamasari, S. (2022). "Index Card Match Dalam Pembelajaran Mufradat Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(2), 227–243. <https://Doi.Org/10.15642/Alfazuna.V6i2.2037>
- Ulpa & Jamal. (2024). *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9.
- Usman, A. A., & Rohmah, L. (2024). "Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini: Studi Kualitatif Deskriptif." 07(02)
- Wurtiningsih, W. (2023). ""Pendidikan Seni Budaya: Mendorong Kreativitas Dan Apresiasi Budaya Dalam Pembelajaran.""
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk." *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://Doi.Org/10.17509/Jmee.V1i2.3820>