

Implementasi Puzzle Literasi dan Numerasi pada Materi Rukun Iman

Berlianti Dahnia^{1*}, Imam Fauji², Anita Puji Astutik³, Isa Anshori⁴

¹ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; berliandahnia@gmail.com

² Universitas Jenderal Achmad Yani; imamuna.114@umsida.ac.id

³ Universitas Jenderal Achmad Yani; anitapujiastutik@umsida.ac.id

⁴ Universitas Jenderal Achmad Yani; isaanshori67@gmail.com

* Korespondensi

Kata Kunci	Abstrak
Literasi dan Numerasi; Puzzle; Rukun Iman.	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Puzzle Literasi dan Numerasi pada Materi Rukun Iman. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ini dapat melatih kemampuan literasi dan numerasi terkait materi rukun iman. Dalam permainan puzzle memiliki dua bagian yaitu papan tempel dan kepingan puzzle. Permainan puzzle literasi dan numerasi rukun iman ini diharapkan bisa menjadi solusi agar pembelajaran menyenangkan dan menarik dengan mengembangkan keterampilan membaca dan berhitung dalam waktu yang sama.
Keywords Literacy and Numeracy; Puzzle; Pillars of Faith.	Abstract This study aims to analyze the implementation of Literacy and Numeracy Puzzles on the Pillars of Faith Material. The research method used is a literature study. This study shows that this game can train literacy and numeracy skills related to the pillars of faith material. In the puzzle game there are two parts, namely the sticky board and the puzzle pieces. This literacy and numeracy puzzle game of the pillars of faith is expected to be a solution so that learning is fun and interesting by developing reading and arithmetic skills at the same time.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Sitasi:

Dahnia, B., Fauji, I., Astutik, A. P., Anshori, I. (2024). Implementasi Puzzle Literasi dan Numerasi pada Materi Rukun Iman. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(1).

1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam sangat penting agar siswa bisa tumbuh menjadi manusia yang terdidik dengan seimbang, antara beriman, beramal sholih, berakhlak mulia, dan berwawasan luas, sehingga bermanfaat untuk sesama (Somad, 2021). Sayangnya, banyak anak-anak sekarang ini yang bertingkah aneh atau bertentangan dengan apa yang diajarkan Islam. Aqidah berisi basis keimanan agama Islam tentang bagaimana seorang mengenal Tuhannya (Romadlon et al., 2021). Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurang kuatnya aqidah yang tertanam yang pada diri siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menguatkan keyakinan dan pemahaman rukun iman karena aqidah merupakan keimanan (Mohammad Nasrullah et al., 2021).

Dalam hal pembelajaran seorang guru disebut sebagai sumber transfer ilmu pengetahuan dan sangat berperan dalam keberhasilan dan keterampilan belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran harus dipahami oleh siswa sehingga pendidik harus kreatif dalam mengelola materi pembelajaran baik yang mencakup semua aspek kemampuan baik kemampuan literasi maupun kemampuan yang berhubungan dengan numerasi, untuk mendorong motivasi dan semangat belajar eksternal maupun internal siswa (Shabrina, 2020). Dasar yang kuat pada literasi dan numerasi sangat penting bagi setiap siswa sekolah dasar guna menopang kemampuan mereka untuk dalam pendidikan mencapai potensi, dan berpartisipasi penuh dalam masyarakat (Fauziah, 2022).

Salah satu permainan yang banyak mengandung nilai edukatif yang bisa di pakai adalah puzzle, kata puzzle bermula oleh bahasa inggris dengan makna teka-teki maupun bongkar pasang yang

termasuk permainan ramah siswa dengan kesulitan yang bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi, kecerdasan siswa, perkembangan umur siswa (Nurwita, 2019). Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya pada penggunaan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kalibagor Situbondo semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 9 siswa, 6 laki-laki dan 3 perempuan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kalibagor Situbondo tahun pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Anjaleka, 2021). Terdapat juga penelitian lain yang mengembangkan media puzzle sehingga mampu meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas I SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang dengan hasil yang menjelaskan bahwa Kemampuan membaca pada siswa kelas 1 Sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media puzzle (Gunarti et al., 2023). Dalam penelitian yang lain pemanfaatan media puzzle terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Akhlak di kelas 1 SDN 10 Gentuma Raya pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam proses pembelajaran dapat mendorong perhatian siswa sehingga media puzzle dapat di jadikan solusi atau variasi dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hiola & Harun, 2022).

Berbeda dengan berbagai penelitian diatas, pada artikel ini penulis memiliki tujuan menyatukan aspek literasi dan numerasi sekaligus pada satu alat permainan. Sehingga dalam satu permainan siswa dapat menghafal urutan rukun iman sekaligus mengasah kemampuan literasi dan juga numerasi pada siswa. Jika dilihat dari usia seharusnya menghafal bukanlah hal yang susah karena pada tingkat ini siswa masih tergolong pada tahapan usia dini (Saputra et al., 2021). Pada tahap tersebut siswa memasuki umur 0-8 tahun ini siswa berada pada masa perkembangan dan pertumbuhan yang cepat (Putri & Zulminiati, 2020). Alasan yang kedua adalah dibuatnya alat permainan puzzle ini diharapkan akan membentuk suasana pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, siswa dapat bermain sambil belajar. Selain itu permainan ini di desain dengan model estafet agar siswa mampu melatih sifat sabar menunggu giliran serta bekerjasama agar rangkaian puzzle dapat tersusun sempurna

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (*Library Research*). Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber yang ada di perpustakaan, termasuk buku-buku referensi, makalah, catatan, dan jurnal yang relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan, serta hasil-hasil penelitian terdahulu (Sari & Asmendri, 2020). Studi kepustakaan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang bersifat teoritis sehingga peneliti mempunyai landasan teori yang kuat sebagai suatu hasil ilmiah. Data dalam penelitian ini berdasarkan buku dan jurnal yang relevan untuk di teliti penulis terkait dengan puzzle dan juga kemampuan literasi dan numerasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pembelajaran Rukun Iman

Salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak adalah nilai karakter religius yang berlandaskan pada rukun iman. Nilai religius sangat penting untuk membentuk karakter anak, agar

setiap tindakan yang dilakukan dalam kehidupannya mencerminkan perilaku yang baik. Karakter religius merupakan pondasi yang sangat mempengaruhi kekuatan moral anak sebagai bekal hidup sesuai dengan ajaran yang terkandung dalam nilai-nilai agama (Rosdialena et al., 2023). Sehingga harus dirancang dan dibangun sebagai dasar sebelum membangun yang lain (Suryani et al., 2021). Pemahaman siswa yang baik pada pembelajaran rukun iman tercermin dari ibadah dan akhlak siswa yang mencontoh akhlak Rasullullah SAW (Komarudin et al., 2023). Namun, hal ini menjadi tantangan bagi orang tua dan guru untuk memberikan bimbingan karena tentang pengetahuan keimanan seorang anak sering kali bersifat abstrak seperti hal-hal yang tidak berwujud atau hal-hal yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera (Akhmad & Kurniawati, 2023). Maka dari itu guru membutuhkan metode, strategi, dan proses dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran (Sulastri et al., 2023). Dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi mengenal rukun iman terdapat pada pembelajaran siswa kelas satu (Aslan, 2023).

Salah satu komponen kunci dalam efektivitas kegiatan belajar mengajar siswa adalah proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan materi pembelajaran yang inovatif dan memberikan kontribusi terhadap kenikmatan belajar. Karena anak-anak akan belajar dengan lebih antusias dan kreatif ketika belajar itu menyenangkan, dan mereka akan memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah (Supriatna & Hadi, 2023). Sebagai seorang guru, kreativitas dalam mengemas pembelajaran sangatlah penting. Permainan ini membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar dengan mengubahnya menjadi sebuah permainan atau permainan yang asyik dan menyenangkan. Maka dari itu guru dituntut menjadi kreatif dalam mengelola suasana pembelajaran. Sebaiknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan media yang tepat agar suasana belajar menyenangkan (Irwandi, 2020). Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang mengandung interaksi kuat antara guru dan siswa tanpa adanya paksaan di dalamnya. Namun realitanya masih banyak guru yang kurang memiliki variasi dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan tidak tertarik lagi dengan materi atau pembelajaran yang disampaikan (Fahrurrozi & Anshori, 2021).

Bermain selalu menjadi kegiatan menimbulkan interaksi antar siswa dan guru yang paling menyenangkan bagi siswa-siswa, terutama yang masih duduk di bangku sekolah dasar, baik di dalam maupun di luar kelas (Panggabean & Ritonga, 2023). Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah puzzle. Puzzle adalah alat permainan edukatif atau materi pembelajaran yang mengharuskan untuk menyusun potongan-potongan gambar yang berbeda menjadi satu bagian. Karena bermain puzzle melibatkan kegiatan memisahkan potongan-potongan puzzle dan menyatukannya kembali untuk membuat sebuah gambar (Khoerunnisa et al., 2023). Dengan kegiatan menyusun puzzle dapat digabungkan dengan materi rukun iman sehingga dengan demikian anak akan belajar sambil bermain. Puzzle yang di susun sesuai dengan urutan rukun iman maka akan membuat siswa menghafal urutan rukun iman berdasarkan letak susunan puzzle.

3.2. Literasi dan Numerasi pada Puzzle

Selain dasar ilmu agama literasi dan numerasi merupakan keterampilan minimal atau mendasar yang dibutuhkan siswa untuk dapat belajar (Muliantara & Suarni, 2022). Kemampuan Literasi sederhananya adalah kemampuan untuk membaca dan menulis, dengan membaca dan menulis kemampuan interpersonal mereka akan meningkat, dan fungsi otak mereka akan dioptimalkan. Numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan konsep yang berhubungan dengan angka serta

kemampuan untuk menghitung dalam situasi sehari-hari seperti di rumah, di tempat kerja, di masyarakat, dan untuk menjelaskan informasi yang kita temui (Astuti et al., 2023). Semua siswa harus diajarkan literasi dan numerasi sejak awal masuk sekolah (Sekolah Dasar) sebagai langkah agar bisa memahami konsep-konsep yang lebih rumit (Hidayati et al., 2023). kemampuan literasi dan numerasi yang kuat dapat menghasilkan lulusan yang mampu menyesuaikan tuntutan perkembangan jaman (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021). Sehingga siswa dapat belajar berpikir kritis, analitis dan menjadikan sumber daya manusia yang mampu bersaing serta berkolaborasi dengan bangsa lain (Latifah & Rahmawati, 2022).

Literasi numerasi dalam pembelajaran siswa MI/SD dapat dilakukan dengan memberikan stimulus pada siswa. Stimulus yang digunakan hendaknya berkaitan dengan pembelajaran, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga merangsang rasa peasaran siswa (Khakima et al., 2021). Permainan puzzle literasi dan numerasi dapat melatih kemampuan siswa dalam hal literasi dan numerasi. Dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh riska aprilianti dapat bahwa permainan puzzle estafet yang dimainkan di luar kelas sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan literasi pada kelompok B TK Ulul Albab (Aprilianti, 2020). Dalam aspek numerasi Mahasiswa dari Universitas Mataram mengimplementasikan permainan puzzle matematika yang di sebut dengan istilah game math puzzle di SDN 02 Badrain dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa permainan game math puzzle berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide matematika dasar, kemampuan berpikir cepat dan kritis, serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika. Selain itu, kurikulum ini juga berhasil meningkatkan kemampuan siswa untuk berkolaborasi, bekerja sama, dan berpikir logis. Disarankan agar penelitian di masa depan memerlukan pemeriksaan yang lebih menyeluruh terhadap kompetensi awal dan kebutuhan siswa untuk mengukur kompleksitas masalah yang ditugaskan (Nurhadiani et al., 2024).

Melihat banyak keberhasilan dalam menggunakan puzzle maka penulis merancang permainan puzzle yang mengandung aspek numerasi dan juga literasi, siswa-siswa dilatih untuk mengerjakan soal berhitung sederhana yang terdapat pada salah satu sisi kepingan puzzle dan mengingat urutan rukun iman dengan menggunakan angka. Sedangkan pada aspek literasi, siswa dilatih untuk membaca rukun iman yang ada di kepingan puzzle dan informasi yang ada di papan tempel. pada kepingan puzzle sisi pertama berisi pertanyaan hitungan angka yang harus dijawab sebelum siswa melanjutkan ke tahap berikutnya, sedangkan sisi kedua digunakan untuk mengecek jawaban benar atau salah, angka yang tertera pada sisi tersebut merupakan jawaban soal hitungan yang benar sekaligus angka urutan rukun iman. Papan tempel ini juga dilengkapi dengan informasi singkat mengenai materi rukun iman sesuai dengan urutannya.

Permainan puzzle literasi dan numerasi di ranjang menjadi permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa, interaksi sosial dan juga koordinasi antar siswa. Dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh Nurul Novitasari, Rianik, dan Lailatul Fitri, dapat disimpulkan bahwa pengenalan permainan estafet bola di kelompok A KB Buah Hati berhasil meningkatkan kemampuan kolaborasi murid-murid. Para murid terlihat senang bekerja sama, saling membantu, dan percaya satu sama lain sehingga Permainan tersebut membantu perkembangan sosial dan perilaku siswa (Novitasari et al., 2023). Sama halnya dengan permainan puzzle literasi ini dirancang agar bisa dimainkan bersama-sama dengan konsep permainan estafet. Permainan estafet ini membutuhkan koordinasi, ketelitian, ketepatan, serta kerjasama yang dilakukan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial. Setiap anggota kelompok

harus bekerjasama dengan baik agar bisa menyusun puzzle menjadi utuh. Selain itu dengan konsep permainan estafet ini maka setiap siswa akan mendapatkan kepingan puzzle yang berbeda beda pada setiap gilirannya

4. KESIMPULAN

Alat permainan puzzle literasi dan numerasi merupakan golongan permainan edukatif. Permainan ini dapat melatih kemampuan literasi dan numerasi terkait materi rukun iman. Dalam permainan puzzle memiliki dua bagian yaitu papan tempel dan kepingan puzzle. Permainan puzzle literasi dan numerasi rukun iman ini diharapkan bisa menjadi solusi agar pembelajaran menyenangkan dan menarik dengan mengembangkan keterampilan membaca dan berhitung dalam waktu yang sama. Alat permainan ini dirancang agar bisa dimainkan bersama-sama dengan konsep permainan estafet. Permainan estafet ini membutuhkan koordinasi, ketelitian, ketepatan, serta kerjasama yang dilakukan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial. Setiap anggota kelompok harus bekerjasama dengan baik agar bisa menyusun puzzle menjadi utuh. Selain itu dengan konsep permainan estafet ini maka setiap siswa akan mendapatkan kepingan puzzle yang berbeda beda pada setiap gilirannya

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Z., & Kurniawati, D. W. (2023). *Perancangan Ilustrasi Buku Serukan (Seri Rukun Iman) Sebagai Media Pengenalan Keimanan Untuk Anak Usia Dini*. 12(3), 186–196.
- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114–119. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>
- Aprilianti, R. (2020). Permainan Puzzle Estafet dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyimak pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 3(1), 144–166. <https://doi.org/10.54396/saliha.v3i1.74>
- Aslan. (2023). Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 1–18.
- Astuti, D., Silaen, N. E., Tama, S. E., Sari, S. P., Putri, Balqish, Elizar, A. R., Wahyono, F. P., Wulandari, S., Nadya, T., Siagian, A. A. S., & Andarwati, P. D. (2023). *Pentingnya Kreativitas Literasi Dan Numerasi Pada Anak Sekolah Dasar Di Desa Rawang Baru*. 3(1), 54–60.
- Fahrurrozi, B. A., & Anshori, I. (2021). Remodeling of Discovery Inquiry Learning in Improving Students' Interest and Quality of Learning in Islamic Subjects in Junior High Schools. *Academia Open*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2687>
- Fauziah, S. L. (2022). *Pendampingan Belajar pada Bidang Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi*. 6(2), 2606–2615. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2422>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Gunarti, Y., Ngatmini, & Asropah. (2023). Pengembangan Media Membaca Karpaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(2), 81–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14140>
- Hidayati, V. R., Ermiana, I., Haryati, L. F., Nur, A., Rosyidah, K., & Anar, A. P. (2023). *Sosialisasi*

- Pentingnya Pembelajaran Literasi dan Numerasi Sebagai Upaya Pencegahan Learning Loss Akibat Pandemi. 3(1), 148–154. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i1.344>
- Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rukun Iman Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 69–81.
- Irwandi. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 7823–7830. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7144>
- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Komarudin, Syukur, T. A., & Masrap. (2023). Implementasi Pemahaman Rukun Iman Dalam Pembentukan Akhlak Siswa. *Journalalhikmahjkt*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.47466/interstudia>
- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021–5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>
- Mohammad Nasrullah, H. Y., Wakila, Y. F., & Fatolah, N. (2021). Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3p (Pemahaman Pengamalan Pembiasaan). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(2), 484. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i2.1394>
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Strategi Memperkuat Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2847>
- Novitasari, N., Rianik, & Fitri, L. (2023). Meningkatkan kemampuan kerjasama siswa melalui permainan estafet bola di kelompok a kb buah hati kecamatan kenduruan kabupaten tuban. 3(2), 80–87.
- Nurhadiani, R., Alifa, S., Aisy, R., Satira, Katrunada, A., Rizka, S. H., Dewi, A. C., & Astuti, S. D. (2024). Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Implementasi game math puzzle sebagai media pembelajaran numerasi siswa SDN 02 Badrain. 4, 125–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i1.402>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 803–810.
- Panggabean, N. A., & Ritonga, F. U. (2023). Cara Melatih dan Mengembangkan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun (Studi Kasus: SD N 067690). *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 2023–2028.
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3040. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.806>
- Romadlon, D. A., Fahyuni, E. F., Istiqomah, & Khoirinindyah, S. (2021). Desain buku teks aqidah berbasis strategi reap untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam Volume 12.*, 12(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v12i2.8169>
- Rosdialena, Thaheransyah, Khoiriah, & Safitri, D. S. O. (2023). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Pembinaan Karakter Religius Berbasis Keimanan Di Rumah Anak Shaleh Kota Padang. 3(3), 185–199.
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.

- EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Shabrina, L. M. (2020). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Somad, M. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 171–186. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>
- Sulastri, Aslan, & Rathomi, A. (2023). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Di Sekolah Luar Biasa Negeri Sambas Tahun Pelajaran 2022/2023*. 1(3), 571–583.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat*. 8(3).
- Suryani, I., Ma'tsum, H., Santi, N., & Manik, M. (2021). Rukun Iman dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Islam & Contemporary Issues*, 1(1), 45–52. <https://doi.org/10.57251/ici.v1i1.7>