

Pengembangan modul Pramuka kolaboratif menggunakan pendekatan *deep learning* untuk siaga dan penggalang MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro

Midya Yuli Amreta¹, Firda Zakiyatur Rofi'ah², Nurul Afidah³, Rafi Ajrul Baha' Udin⁴, Nasywa Qorriayna La'aly⁵, Zachroturrimaya⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

¹midyaamreta@gmail.com, ²firda@unugiri.ac.id, ³musyafagalaxy@gmail.com, ⁴rofiazrul@gmail.com, ⁵nasywaqorri@gmail.com, ⁶zachroturrimayam@gmail.com

Abstract

The objective of this study is to develop a Collaborative Scout Module with a Deep Learning Approach for Siaga and Penggalang at MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro that is feasible for use. This research adopts the Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The development process involved validation by three validators: material expert, language expert, and design expert. The material validation results showed an average score of 4.7 with a percentage score of 91%, indicating that the module is feasible for use. The language validation resulted in an average score of 4.6 with a score of 87%, also indicating feasibility. The design validation obtained an average score of 4.7 and a percentage score of 90%, likewise concluding that it is feasible. From the data, the average pretest score in trial 1 was 63.75 and in trial 2 was 64.75. Meanwhile, the posttest scores were 91.33 in trial 1 and 92.58 in trial 2. Trial 1 showed an N-Gain score of 0.79, which is considered high, with an effectiveness interpretation of 79.38%, categorized as effective. Additionally, the student response questionnaire showed a satisfaction percentage of 86%, categorized as very satisfied. Therefore, it can be concluded that the Collaborative Scout Module with a Deep Learning Approach for Siaga and Penggalang at MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro is feasible and effective for use in Scout learning activities

Keywords: Scout Module, Collaborative, Deep Learning, Siaga (Cub Scouts), Penggalang (Boy Scouts).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Modul Pramuka Kolaboratif dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk Siaga dan Penggalang MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro yang layak digunakan. Metode Penelitian ini adalah *Research And Development (R&D)* dengan model 4D. Alur dari desain model 4D antara lain *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian pengembangan ini di dilakukan validasi kepada 3 validator yaitu validator materi produk, bahasa produk, dan desain produk. Hasil dari validasi materi adalah rata-rata 4,7 dan mendapatkan skor 91% dengan kesimpulan layak digunakan, hasil dari validasi bahasa adalah rata-rata 4,6 dan mendapatkan skor 87% dengan kesimpulan layak digunakan, dan hasil dari validasi materi adalah rata-rata 4,7 dan mendapatkan skor 90% dengan kesimpulan layak digunakan. Dari data di atas dapat diketahui bahwa hasil pretest dari ujicoba 1 rata-rata adalah 63,75 kemudian pada ujicoba 2 adalah 64,75. Dilanjutkan hasil posttest dari ujicoba 1 yaitu 91,33 dan ujicoba 2 yaitu 92,58. N-Gain ujicoba 1 yaitu mendapatkan score 0,79 yang artinya tinggi dan mendapatkan perolehan tafsiran efektifitas N-Gain 79,38 % yang artinya efektif. Kemudian siswa mengisi angket respon siswa, dan memperoleh hasil presentasi 86 % kategori sangat puas. Sehingga dapat disimpulkan Modul Pramuka Kolaboratif dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk Siaga dan Penggalang MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran Pramuka.

Kata Kunci: Modul Pramuka, Kolaboratif, *Deep Learning*, Siaga dan Penggalang.

1. Pendahuluan

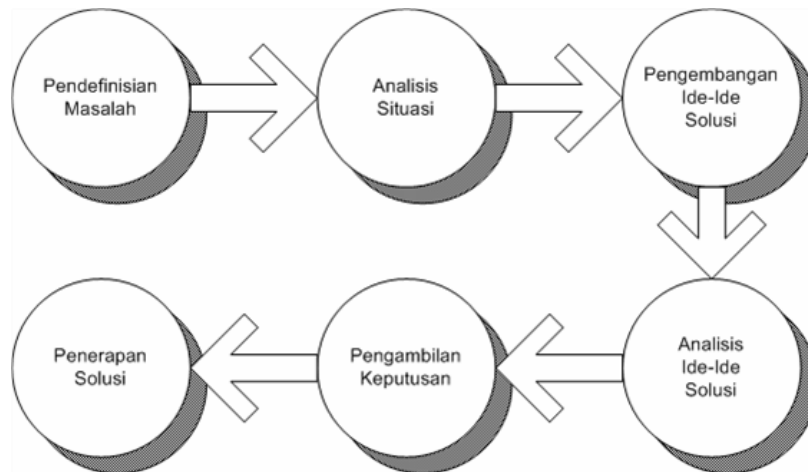
Pendidikan adalah suatu upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang secara aktif mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan salah satu penentu kualitas sumber daya manusia dan pembangunan negara (1) (2). Transformasi pendidikan di Indonesia mengalami perubahan

yang cukup signifikan yaitu Kurikulum Merdeka (3) (4) (5). Dalam kurikulum Merdeka, diwajibkan setiap peserta didik mengikuti satu kegiatan ekstrakurikuler. Dalam hal ini, minimal peserta didik mengikuti ekstrakurikuler Pramuka, dengan demikian pramuka menjadi ekstrakurikuler wajib dalam pelaksanaan kurikulum Merdeka (6) (7) (8).

Berdasarkan observasi dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro adakan setiap dua minggu sekali, kegiatan pramuka dilakukan setiap hari sabtu. Kegiatan di MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro bahwa setiap pembelajaran aktif yaitu senin sampai jumat, lalu untuk hari sabtu digunakan untuk kegiatan pengembangan bakat baik kegiatan pramuka, olahraga, seni, karakter, dll. kemudian temuan lainnya adalah bahwa kegiatan pramuka terbagi menjadi dua yaitu siaga dan penggalang dan kegiatannya belum tertata yaitu dimana kegiatannya berlangsung secara mendadak tanpa adanya perencanaan. Perencanaan kegiatan sangat dibutuhkan untuk kegiatan berjalan secara maksimal dan mendalam (9) (10). Perencanaan yang kurang efektif ini dapat menciptakan kesalahpahaman Pembina ketika akan melaksanakan kegiatan. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi akar masalah ini, dalam kurun waktu tertentu, peserta didik siaga dan penggalang tidak memiliki kesempatan untuk belajar dan berlatih keterampilan ini secara langsung apa yang harus dipelajari ketika praktik pramuka. Dengan demikian penting dikembangkan sebuah modul pelaksanaan kegiatan pramuka di MI Sholbiyah Bojonegoro. Modul sangat penting digunakan agar jelas dalam panduan pelaksanaan kegiatannya (11) (12) (13).

Dalam pengembangan modul pramuka ini, yang menjadi ciri khas yaitu dikemas dengan pendekatan *deep learning*. Pendekatan *Deep learning* adalah pembelajaran yang lintas disiplin ilmu untuk mengamati dan menyelesaikan masalah sekitar dengan kolaborasi aktif secara langsung menggunakan pemikiran mendalam (14) (15) (16). Dalam *Deep Learning*, siswa didorong untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menyelami topik yang sedang dipelajari, sehingga ia dapat menjelajah lebih dalam dan menikmati keindahan panorama dari topik tersebut. Pengembangan Modul Pramuka Kolaboratif dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk Siaga dan Penggalang MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan tersebut. Modul pramuka ini tidak hanya membantu guru dalam memahami konsep *deep learning*, tetapi juga memberikan panduan praktis dalam mengimplementasikannya ke dalam proses pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler pramuka dalam setiap aktivitasnya. Temuan dari penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi para peserta didik siaga dan penggalang.

Permasalahan yang dihadapi adalah tantangan baru dunia ekstrakurikuler dalam praktiknya dalam kurikulum merdeka dengan pendekatan *deep learning*. Gerakan Pramuka bertujuan untuk membentuk setiap Pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki berkecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan. Kemudian dalam pengembangannya dengan *deep learning* yang dikemas dengan memuat 3 dimensi yaitu *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyfull Learning*. Peserta didik terlatih dan mampu menggali konsep pembelajaran secara mendalam. Hal ini memudahkan mereka untuk belajar karena budaya tersebut ada di lingkungan peserta didik. Tahap pemecahan masalah terdiri dari pendefinisian masalah, analisis situasi, pengembangan ide, analisis ide, pengambilan keputusan, dan penerapan solusi yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pendekatan Pemecahan Masalah

2. Metode

1) Model Pengembangan

Penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*. Pengembangan dilaksanakan menggunakan 4-D model dengan tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (28) (29).

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* dilakukan dengan observasi lapangan dengan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta tujuan pembelajaran.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

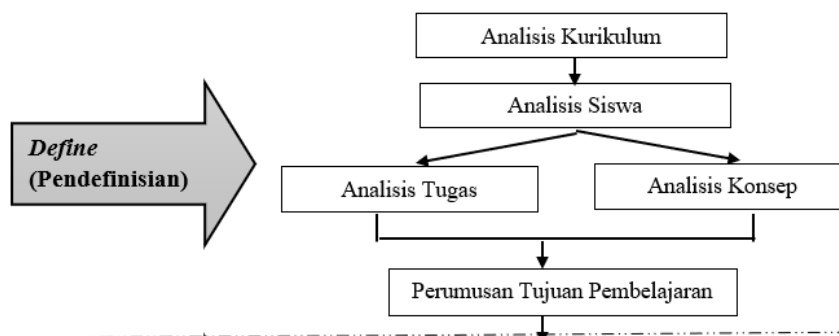
Tahap *design* perancangan dilakukan dengan memilih desain dan format modul proyek yang disusun berdasarkan acuan kurikulum dengan cakupan didalamnya judul, tujuan, materi yang disajikan dalam bentuk modul yang sesuai pengalaman peserta didik, evaluasi. Modul memuat konsep desain isi sesuai pengalaman, serta warna-warna desain yang disukai peserta didik.

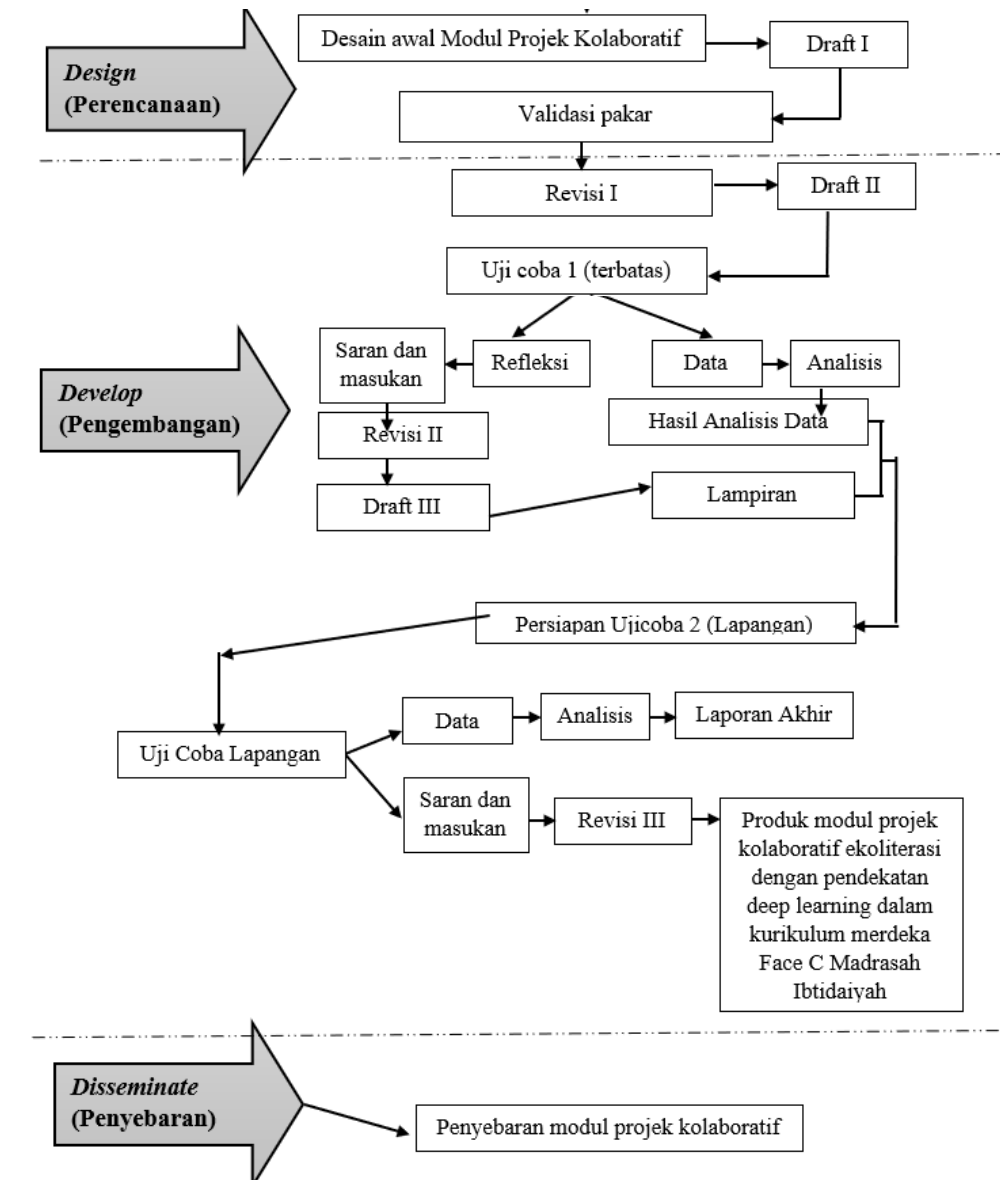
c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk ditemukannya produk pramuka kolaboratif dengan pendekatan *deep learning* untuk siaga dan penggalang Madrasah Ibtidaiyah yang sudah direvisi dan diperbaiki berdasarkan masukan para ahli, teman sejawat, dan hasil uji coba 1 (terbatas) dan uji coba 2 (lapangan) kepada peserta didik.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran ini bertujuan untuk menyebarkan produk final hasil penelitian untuk dimanfaatkan orang lain. Prosedur pengembangan penelitian sebagai berikut.





Bagan 1. Tahapan Metode Penelitian 4D

2) Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran perbaikan, kritik, komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu Supardan, SP.d, Gr yang juga guru MI Sholbiyah; kemudian ahli desain yaitu Bapak Wahyu Arzaky, S.Pd yang nuga guru seni, desain, dan keterampilan; kemudian ahli bahasa yaitu Ibu Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd yang juga Dosen Bahasa Indonesia di Prodi PGMI; kemudian peserta didik pada saat ujicoba. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli desain, ahli bahasa. Selain itu, data kuantitatif juga berupa data berasal dari nilai siswa saat mengerjakan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

3) Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara, yaitu angket, wawancara, dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas dan kepraktisan instrumen. Angket ditujukan kepada materi, ahli desain, ahli bahasa. Wawancara dilakukan kepada materi, ahli desain, ahli bahasa, dan guru untuk mendapatkan data valid. Tes yang digunakan saat uji coba 1 dan uji coba 2 yaitu terkonsep dengan modul pramuka.

4) Analisis Data

Data kualitatif yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penyimpulan data sebagai berikut:

$$\text{Percentage} = \frac{(\text{Achieved value})}{(\text{The total value that must be achieved})} \times 100\%$$

After that, the average score is calculated using the following formula:

$$\text{Completeness} = \frac{(\text{Achieved value})}{(\text{The total value that must be achieved})} \times \text{Maximum score}$$

The validation eligibility criteria can be seen in table 2 as follows:

Table 2 . Validation Eligibility Criteria

Classification	Information
76 – 100 %	Valid / Eligible
51 – 75 %	Enough Valid / Decent Enough
26 – 50 %	Less Valid / Less Appropriate
0 – 25 %	Invalid / Ineligible

The division of N-Gain value acquisition categories can be seen in table 3 as follows:

Table 3 . Validation Eligibility Criteria

N-Gain Value	Category
$G > 0.7$	Tall
$0.3 \leq G \leq 0.7$	Currently
$G < 0.3$	Low

Then the categories for interpreting the effectiveness of N-Gain in percent (%) can be seen in table 4 as follows:

Table 4 . Validation Eligibility Criteria

Percentage (%)	Category
< 40	Ineffective
40 – 55	Less effective
56–75	Effective enough
> 76	Effective

Then the categories for obtaining student response questionnaires can be seen in table 5 as follows:

Table 5 . Student Response Questionnaire

Classification	Information
76 – 100 %	Satisfied
51 – 75 %	Enough Satisfied
26 – 50 %	Less satisfied
0 – 25 %	Dissatisfied

3. Hasil dan Diskusi

Produk didapatkan dengan hasil nilai kelayakan dari validator yaitu sebesar 98% untuk validasi materi, sebesar 92% untuk validasi bahasa, dan sebesar 94% untuk validasi desain. Dengan demikian presentase nilai rata-rata sebesar 90,6 % dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi

Validator	Hasil
Validator Desain	92 %
Validator Bahasa	87 %
Validator Materi	90 %
Rata-rata	89,67 %

Dari data hasil validasi kemudian di sesuaikan dengan kriteria kelayakan validasi maka dapat disimpulkan bahwa modul p dengan pendekatan deep learning berarti valid atau layak digunakan. Kemudian siap di ujobakan kepada peserta didik. Untuk kriteria kelayakan validasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

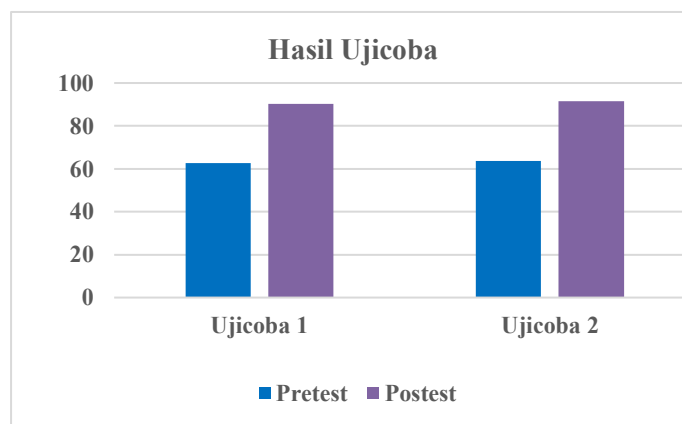
Tabel 3. Kriteria Kelayakan Validasi

Klasifikasi	Keterangan
76 – 100 %	Valid / Layak
51 – 75 %	Cukup Valid / Cukup Layak
26 – 50 %	Kurang Valid / Kurang Layak
0 – 25 %	Tidak Valid / Tidak Layak

a. Ujicoba

Tahapan ujicoba ini dilakukan setelah selesai pada tahapan proses validasi modul pramuka. Tahapan ini terdiri dari 2 kali pelaksanaan, yaitu ujicoba 1 yaitu ujicoba dengan kelompok kecil dan ujicoba 2 yaitu ujicoba dengan kelompok besar. Ujicoba 1 dilakukan dengan 8 peserta didik kemudian dilanjutkan ujicoba 2 dilakukan dengan 16 peserta didik. Berikut hasil dari tahapan ujicoba:

Bagan 1. Hasil Pretest dan Postest



Dari data di atas dapat diketahui bahwa hasil pretest dari ujicoba 1 rata-rata adalah 63,75 kemudian pada ujicoba 2 adalah 64,75. Dilanjutkan hasil postest dari ujicoba 1 yaitu 91,33 dan ujicoba 2 yaitu 92,58. Setelah melaksanakan *pretest* dan *postest* pada tahap ujicoba, peneliti menghitung nilai N-Gain Score yaitu N-Gain ujicoba 1 yaitu mendapatkan score 0,79 yang artinya tinggi dan mendapatkan perolehan tafsiran efektifitas N-Gain 79,38% yang artinya efektif. Kemudian siswa mengisi angket respon siswa, dan memperoleh hasil presentasi 86 % kategori sangat puas. Berikut beberapa dokumentasi pada saat pelaksanaan ujicoba :



Gambar 2. Support Dewan Guru MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro



Gambar 3. Praktik Gerak Dasar Olahraga dan Gerakan Keseimbangan pada Pramuka Siaga



Gambar 4. Praktik Pembuatan Pembuatan Dragbar / Tandu Darurat pada Pramuka Penggalang

b. Tahap *Dessiminase* (Penyebaran)

Tahap penyebaran ini bertujuan untuk menyebarkan produk final hasil peneltian. Produk yang dikembangkan dan telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Dengan ini Modul Pramuka Kolaboratif dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk Siaga dan Penggalang MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro disebarkan kepada mitra penelitian. Pada tahap penyebaran ini tim peneliti harus meperhatikan beberapa hal antara lain analisa pengguna, strategi, pemilihan waktu penyebaran, dan pemilihan media penyebaran. Dengan demikian modul pramuka ini dapat dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan paparan-paparan data yang sudah dijabarkan di atas, menunjukkan bahwa Sehingga dapat disimpulkan bahwa Modul Pramuka Kolaboratif dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk Siaga dan Penggalang MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran pramuka. Dalam pelaksanaan penelitian modul pranuka ini, terdapat beberapa kendala yang di alami yaitu penyesuaian jam dalam kegiatan yang dilaksanakan di sekolah, karena bersamaan dengan Sumatif Akhir Semester (SAS) dan *classmeeting* sehingga menyusun jadwal yang tepat dengan pihak sekolah dan dapat di atasi dengan baik.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan Modul Pramuka Kolaboratif dengan Pendekatan Deep Learning untuk peserta didik tingkat Siaga dan Penggalang di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sholbiyah Kanor, Bojonegoro. Latar belakang penelitian ini berawal dari kebutuhan akan pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka yang lebih terarah, terencana, dan bermakna sesuai dengan tuntutan

Kurikulum Merdeka, di mana kegiatan Pramuka menjadi ekstrakurikuler wajib bagi seluruh peserta didik. Dalam pelaksanaannya, kegiatan Pramuka di MI Sholbiyah Kanor Bojonegoro masih belum terstruktur dengan baik, karena sering dilakukan secara mendadak tanpa perencanaan yang matang. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan tidak memberikan pengalaman mendalam bagi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi berupa modul pembelajaran yang mampu mengarahkan kegiatan Pramuka agar berjalan lebih sistematis dan kolaboratif. Modul yang dikembangkan mengintegrasikan pendekatan Deep Learning, yang berorientasi pada pembelajaran mendalam lintas disiplin ilmu. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah nyata di lingkungan mereka dengan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif. Konsep deep learning dalam penelitian ini dituangkan dalam tiga dimensi utama, yaitu *Mindful Learning* (pembelajaran penuh kesadaran), *Meaningful Learning* (pembelajaran bermakna), dan *Joyful Learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang mencakup empat tahap: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang menilai aspek materi, bahasa, dan desain produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul termasuk dalam kategori layak digunakan dengan rata-rata skor di atas 87%. Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,79 (kategori tinggi) dan efektivitas 79,38%. Respon peserta didik terhadap modul ini juga sangat positif, dengan tingkat kepuasan sebesar 86%. Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan modul Pramuka yang inovatif, kolaboratif, dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler di madrasah, sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan pendekatan *deep learning* pada konteks pembelajaran nonformal.

5. Referensi

- Febrianningsih R, Ramadan ZH. Kesiapan guru dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *J Obsesi J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;7(3):3335–44.
- Prabaningrum WF, Sayekti IC. Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023. *J Elem Edukasia*. 2023;6(2):374–83.
- Alawi D, Sumpena A, Supiana S, Zaqiah QY. Implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka pasca pandemi COVID-19. *Edukatif J Ilmu Pendidik*. 2022;4(4):5863–73.
- Nugraha TS. Kurikulum merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inov Kurikulum*. 2022;19(2):251–62.
- Aritonang IB, Armanto D. Peran guru dalam merdeka belajar untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa di era pandemic Covid-19. *Pros Pendidik Dasar*. 2022;1(1):302–11.
- Subandi, E., Asbari, M., & Anggraeni, V. (2024). Educational Scout: Pramuka Sebagai Wadah Pendidikan Karakter Bangsa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(5), 30-32.
- Yulianti, H. (2024). Implementasi layanan ekstrakurikuler pramuka dalam pembentukan karakter peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. *Mataazir: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 151-161.
- Rohmah, A. N. (2024). Strategi Pengembangan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA'*, 5(1), 61-79.
- Sari, F. M. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Sdn Ambunten Barat II (Doctoral dissertation, STKIP PGRI SUMENEP).
- Subandi, E., Asbari, M., & Anggraeni, V. (2024). Educational Scout: Pramuka Sebagai Wadah Pendidikan Karakter Bangsa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(5), 30-32.
- Suratman, S., Muttaqin, M. F., & Fitriyani, F. N. (2024). Internalisasi Nilai Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 57-66.
- Siki, I. M., Supriyono, S., & Rahayuningsih, S. (2024). Pengaruh E-Modul Pramuka terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6344-6349.
- Usman, K., Irfan, M., Winara, W., & Siregar, F. S. (2024). *PRAMUKA SEKOLAH DASAR*. Bina Guna Press, 1-152.

- Laela, I. N., Nurlatifah, M., Atika, N. Z., & Septiana, U. (2024). Penerapan Model Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 94-105.
- Laela, I. N., Nurlatifah, M., Atika, N. Z., & Septiana, U. (2024). Penerapan Model Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 94-105.
- Solissa, E. M., Rakhmawati, E., Maulinda, R., Syamsuri, S., & Putri, I. D. A. (2024). Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 558-570.
- Saputra, A. D., & Tunnafia, A. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *PHENOMENON: Multidisciplinary Journal Of Sciences and Research*, 2(02), 69-92.
- Cerlin, A., Utami, G. D., & Iswara, S. (2024). Peran Ekstrakurikuler dalam Pembentukan Karakter Siswa MTsN 3 Subang. *Journal of Education Research*, 5(1), 450-459.
- Ardiyanti, B., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Etnomatematika Bangunan Pionering Pramuka terhadap Minat dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 168-173.
- Abdurrochim, P. L., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). PENGARUH PENDEKATAN MINDFUL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2).
- Pratama, R. A., Artha, A. S. P., & Abidin, N. Z. (2024). Efektivitas mindful learning dalam konteks pendidikan di Indonesia (2000-2024): Sebuah studi meta analisis. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 77-92.
- Putri, A. S., Ardianto, H., Andriyaningsih, A., & Burmansah, B. (2024). A Study on Mindful Learning: Can Mindfulness-Based Social-Emotional Learning Strengthen Student Learning Focus?. In *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series (Vol. 8, No. 2, pp. 110-120)*.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
- Caesaria, N. Z., Saputra, Y. D., & Siswanto, D. H. (2024). Implementasi pembelajaran matematika berdiferensiasi di sekolah dasar pada kurikulum merdeka. *MURABBI*, 3(2), 92-100.
- Yassif, S., & Fitriani, B. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Joyful Learning Berbantuan Media Flipbook Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosa: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1135-1142.
- Wulandari, S., Mulyono, A., & Mahendra, J. P. (2024). Penerapan Metode Joyfull Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di SD Negeri 4 Pemenang Barat Tahun Ajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 3(2), 62-66.
- Kho, R., & Panjaitan, A. T. (2024). Pelatihan Penguatan Kemampuan Literasi Numerasi melalui Pembelajaran Joyful Learning untuk Guru-Guru SD YPK 2 Imanuel Hamadi Kota Jayapura. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3512-3516.
- Septiandika V, Fitria NJL, Hanifah E. Sosialisasi Blue Economy: Menanamkan Semangat Wirausaha Yang Berwawasan Lingkungan di Kota Probolinggo. *J Pengabdi Nas JPN Indones*. 2022;3(1):39-50.
- Hidayat FHF, Mulyawati I. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD. *J Pendidik Dasar*. 2022;13(01):112-20.