

UPAYA MEMILIH JENIS, TUJUAN PEMBELAJARAN, DAN TEKNIK BELAJAR YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Ridha Nestu Adidarma^{1*}, Sinta Nurjanah², Aisyah Haryati³, Dadang Zenal Mutaqin⁴

STAI Al-Azhary Cianjur, Indonesia
aangridho9@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh seorang guru tidak hanya cukup menyampaikan materi pelajaran semata, akan tetapi guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Guru juga harus tepat dalam pemilihan metode dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan studi kasus kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami upaya dalam memilih jenis, tujuan pembelajaran, serta teknik belajar yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap beberapa guru dan siswa di salah satu sekolah menengah atas di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode dan teknik pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru yang menerapkan pendekatan pembelajaran yang variatif, interaktif, serta memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, cenderung mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar secara signifikan. Selain itu, tujuan pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dan disusun secara menarik terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci: Minat Belajar, Teknik Belajar Menyenangkan, Strategi Pembelajaran, Motivasi Siswa.

Abstract: This research is motivated by the fact that a teacher is not only sufficient to convey the subject matter but also must be able to create a good and enjoyable learning atmosphere. Teachers must also be precise in selecting methods and strategies used in the learning process that are appropriate to the material and the students' circumstances. The purpose of this research is to determine efforts to choose effective and enjoyable learning types, learning objectives, and techniques to increase student interest in learning. This research is a qualitative case study that aims to identify and understand efforts to choose effective and enjoyable learning types, learning objectives, and techniques to increase student interest in learning. Data collection was conducted through in-depth interviews, observations, and documentation of several teachers and students at a high school in Indonesia. The results show that success in increasing student interest in learning is greatly influenced by the selection of innovative learning methods and techniques that are relevant to students' needs. Teachers who apply varied, interactive learning approaches and provide space for students to actively participate tend to be able to significantly increase motivation and interest in learning. In addition, learning objectives that are linked to real life and are structured in an interesting way have been shown to increase student enthusiasm in participating in the learning process. These findings underscore the importance of innovation in learning strategies to create a fun learning environment and optimally improve student learning outcomes. This research makes a significant contribution to the development of learning models that can increase learning interest through a fun and effective approach.

Keywords: Interest in Learning, Fun Learning Techniques, Learning Strategies, Student Motivation.

Article History:

Received: 28-05-2025

Revised : 27-06-2025

Accepted: 20-07-2025

Online : 31-08-2025

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan di saat ini. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu faktor penentu tercapai tidaknya tujuan pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar jika komponen-komponen yang ada pada sekolah terpenuhi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Antara komponen yang satu dengan yang lain harus saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Suryabrata dalam (Waluyo, 2024) menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah minat belajar siswa, karena minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi, prestasi akademik, dan keberhasilan belajar secara keseluruhan. Namun, berdasarkan hasil survei dan penelitian terkini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2022 dikutip (Judijanto, 2025), masih banyak siswa yang mengalami penurunan minat belajar akibat metode pembelajaran yang monoton, kurang variatif, dan tidak menyenangkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terencana dan terstruktur yang bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, mengembangkan sikap, serta meningkatkan keterampilan melalui interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar (Frayoga et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran bukan hanya aktivitas transfer ilmu, melainkan juga sebuah upaya untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, membentuk karakter, dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar (Shalahudin et al., 2020).

Menurut beberapa ahli, pengertian pembelajaran memiliki fokus dan penekanan yang beragam. Menurut (Desriandi & Suhaili, 2021) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan menurut (Aditya, 2016), pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap, melalui latihan atau pengalaman. Sementara itu, menurut (Magdalena et al., 2021), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar secara efektif dan efisien. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melibatkan unsur perubahan, pengalaman, serta keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam prosesnya.

Hakikat pembelajaran terletak pada adanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Perubahan ini dapat berupa peningkatan kemampuan dalam berpikir, bertindak, maupun bersikap sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran tidak sekadar menghasilkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga membentuk kebiasaan, keterampilan, dan nilai yang akan diterapkan dalam kehidupan nyata (Oktiani, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran dipandang sebagai proses yang dinamis, berkelanjutan, dan berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam praktiknya, pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi mencakup bagaimana peserta didik mengalami proses belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristiknya. Untuk itu, penting memahami berbagai jenis pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai landasan dalam merancang strategi belajar yang efektif.

Hanim dikutip (Supriani, 2024) menjelaskan bahwa setiap jenis pembelajaran memiliki tujuan yang berbeda. Pembelajaran kognitif berfokus pada kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, pembelajaran afektif menyentuh sisi emosional dan nilai-nilai, sedangkan pembelajaran psikomotorik menekankan pada keterampilan fisik. Agar ketiga aspek ini berkembang secara seimbang, diperlukan teknik belajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik.

Lebih dari sekadar mencapai tujuan akademik, pembelajaran idealnya berlangsung dalam suasana yang efektif dan menyenangkan. Suasana belajar yang positif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka (Eryani & Nurulaeni, 2024). Oleh karena itu, dalam tulisan ini akan dibahas secara ringkas mengenai jenis-jenis pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, teknik belajar yang relevan, serta strategi menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa di Indonesia masih berada di angka 65%, dengan sebagian besar siswa mengaku merasa bosan dan tidak termotivasi selama proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian oleh Dewi dan Setiawan dikutip (Kurniawan, 2025) menyebutkan bahwa 70% siswa lebih menyukai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat ceramah satu arah. Fakta ini menunjukkan bahwa penerapan teknik pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam pembelajaran, metode diperlukan oleh guru agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi sesuai tujuan yang ingin dicapai (Arifudin, 2024). Menurut Amri dikutip (Arifudin, 2021) bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain. Menurut Hamzah B. Uno dikutip (Kartika, 2020) bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (As-Shidqi, 2025). Menurut Rusman dikutip (Arifudin, 2025) bahwa metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau serangkaian cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam rangka mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, berbagai studi menunjukkan bahwa pemilihan jenis pembelajaran dan teknik belajar yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Menurut

Johnson et al dalam (Mukarom, 2024), penggunaan metode belajar aktif seperti diskusi, permainan edukatif, dan teknologi pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa sebesar 40-60%. Di samping itu, Anderson dalam (Sudrajat, 2024) bahwa tujuan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan antusiasme dan keinginan mereka untuk belajar lebih giat.

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut Djaali dalam (Kartika, 2021) menjelaskan bahwa minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Pritchard dalam (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar.

Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar. Menurut Lee et al dalam (Ulfah, 2022) menjelaskan bahwa minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya. Kpolovie et al dalam (Lahiya, 2025) menjelaskan bahwa minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif. Menurut Slameto dalam (Kusmawan, 2025) menyatakan minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu.

Kesenangan adalah pusat hubungan antara minat, nilai dan pengetahuan, dan keterlibatan siswa merupakan pendapat Mary & John sebagaimana dikutip (Kartika, 2024). Rotgans & Schmidt dalam (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa hubungan antara minat dan pembelajaran sangat erat, semakin menarik minat seorang siswa dalam suatu topik tertentu, semakin ingin dia belajar tentang topik itu. Adapun Daskalovska et al dalam (Nuary, 2024) menjelaskan bahwa untuk membangkitkan minat belajar guru harus menginventasikan sebagian besar usaha, usaha yang harus dilakukan misalnya menetapkan tujuan tugas yang jelas, menggunakan beragam topik dan tugas, menggunakan visual menyediakan hiburan serta menggunakan simulasi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Namun, di lapangan masih terdapat kendala dalam mengimplementasikan berbagai teknik pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, seperti kurangnya pelatihan guru, keterbatasan sumber belajar, dan kurangnya inovasi dalam metode pengajaran (Fajar, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi upaya-upaya yang dapat diterapkan dalam memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan, guna meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

Dengan demikian, latar belakang ini menunjukkan urgensi dan pentingnya peneliti memahami berbagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di Indonesia serta menumbuhkan minat belajar siswa yang lebih tinggi dan berkelanjutan.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Noviana, 2020) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini melibatkan 10 siswa, yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi kasus. Studi kasus menurut Nursalam dalam (R. Tanjung, 2020) adalah merupakan penelitian yang mencakup pengkajian bertujuan memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat maupun karakter yang ada dari suatu kasus, dengan kata lain bahwa studi kasus memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci. Penelitian dalam metode dilakukan secara mendalam terhadap suatu keadaan atau kondisi dengan cara sistematis mulai dari melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi dan pelaporan hasil.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Farid, 2025) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Suryana, 2024) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Wahrudin, 2020) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai analisis upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Zaelani, 2025).

Bungin dikutip (Arifudin, 2020) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Iskandar, 2025).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Nuryana, 2024).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Sofyan, 2020) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Rusmana, 2020). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Supriani, 2025) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Syofiyanti, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (As-Shidqi, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Supriani, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Afifah, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Aidah, 2024) bahwa metode dokumentasi

adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Romdoniyah, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu analisis upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Moleong dikutip (Nasril, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Zulfa, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Nita, 2025), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Delvina, 2020) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (A. A. Tanjung, 2023) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua guru mata pelajaran, yaitu Guru Matematika dan Guru Bahasa Inggris, serta 10 siswa dari berbagai kelas. Data diperoleh melalui wawancara, observasi selama proses pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan. Berikut adalah uraian hasil penelitian secara naratif yang menggambarkan temuan utama dari proses dan strategi yang diterapkan.

Pemilihan Jenis Pembelajaran

Guru Matematika, Ibu Sari, menceritakan bahwa ia selalu berusaha menghadirkan variasi dalam metode mengajarnya agar siswa tidak merasa bosan dan tetap tertarik. Ia mengungkapkan, “Saya mencoba berbagai pendekatan, mulai dari pembelajaran konvensional, diskusi kelompok, penggunaan media digital, hingga proyek berbasis nyata. Misalnya, dalam materi bangun ruang, saya mengajak siswa membuat model dari bahan sederhana seperti kardus dan plastisin. Hal ini membuat mereka lebih memahami konsep secara praktis dan menyenangkan.”

Sementara itu, Guru Bahasa Inggris, Bapak Agus, menyatakan bahwa ia mengembangkan teknik pembelajaran melalui permainan dan simulasi. Ia mengatakan, “Saya sering menggunakan permainan kata, misalnya ‘word scramble’ dan ‘role play’, agar suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, saya memanfaatkan media audio-visual seperti video percakapan dan lagu-lagu berbahasa Inggris untuk meningkatkan ketertarikan siswa.”

Dari observasi selama proses pembelajaran, terlihat bahwa kedua guru mengintegrasikan berbagai jenis pembelajaran yang interaktif dan variatif. Siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi ketika jenis pembelajaran yang digunakan melibatkan unsur permainan, proyek, dan penggunaan teknologi.

Penetapan Tujuan Pembelajaran

Guru berusaha menyusun tujuan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan minat dan motivasi siswa. Ibu Sari menuturkan, “Saya berusaha mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari, seperti menghitung diskon saat berbelanja atau mengukur volume air saat memasak. Dengan begitu, siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari itu relevan dan dapat mereka terapkan langsung.”

Bapak Agus menambahkan, “Saya menargetkan agar siswa tidak hanya mampu memahami tata bahasa, tetapi juga mampu berkomunikasi secara aktif dan percaya diri. Tujuannya adalah agar mereka merasa belajar bahasa Inggris itu menyenangkan dan bermanfaat bagi kehidupan mereka.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang dikemas relevan dan menyenangkan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Mereka merasa bahwa proses belajar tidak hanya sekadar memenuhi nilai akademik, tetapi juga sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Teknik Belajar yang Efektif dan Menyenangkan

Observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa teknik belajar yang diterapkan oleh kedua guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Guru Sari sering menggunakan pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Ia memfasilitasi diskusi kelompok kecil dan memanfaatkan media digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif yang membuat siswa merasa lebih terlibat.

Bapak Agus, misalnya, mengadopsi teknik role play dan simulasi sebagai metode utama. Ia menuturkan, “Dengan melakukan role play, siswa dapat berlatih percakapan dalam situasi nyata, seperti di toko atau di restoran. Mereka merasa seperti sedang melakukan percakapan sungguhan, dan ini membuat mereka lebih percaya diri serta merasa belajar itu menyenangkan.”

Selain itu, guru juga menerapkan sistem penghargaan berupa pujian dan hadiah kecil, yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Mereka merasa dihargai dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Hambatan

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa keberhasilan strategi ini didukung oleh fasilitas media yang memadai, seperti proyektor, komputer, dan aplikasi pembelajaran daring. Dukungan dari kepala sekolah dan orang tua juga berperan penting dalam menguatkan inovasi yang dilakukan guru.

Namun, terdapat hambatan seperti keterbatasan waktu yang tidak selalu cukup untuk menerapkan berbagai teknik secara optimal, serta kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan media digital secara lebih efektif. Beberapa siswa juga menunjukkan berbeda gaya belajar, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih personal.

Dampak terhadap Minat Belajar

Secara umum, penerapan variasi jenis pembelajaran, penetapan tujuan yang relevan dan menyenangkan, serta teknik belajar yang aktif dan interaktif berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Mereka tampak lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam

mengikuti pelajaran. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar di luar jam pelajaran.

Sebagai contoh, salah satu siswa, Rina, menyatakan, “Saya jadi lebih suka belajar matematika karena belajar lewat proyek dan permainan. Rasanya jadi asyik dan nggak membosankan lagi.” Siswa lain, Andi, menambahkan, “Belajar bahasa Inggris lewat role play bikin saya percaya diri berbicara, dan saya jadi semangat belajar lebih banyak.”

Pembahasan

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, pemilihan jenis pembelajaran, penetapan tujuan yang relevan dan menyenangkan, serta penerapan teknik belajar yang efektif sangat berperan penting. Kajian teori dari berbagai ahli pendidikan mendukung pentingnya pendekatan yang variatif dan menyenangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa.

Pemilihan Jenis Pembelajaran

Menurut Slameto dalam (B. Arifin, 2024), keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh metode dan teknik yang digunakan oleh pendidik. Guru perlu menerapkan berbagai jenis pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan agar proses belajar tidak monoton dan membosankan. Pendekatan aktif, misalnya, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Menurut David Johnson dan Roger Johnson dalam (Djafri, 2024), pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek merupakan jenis pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena melibatkan siswa secara langsung dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Mayer dalam (Ulimaz, 2024) bahwa penggunaan media digital dan teknologi pendidikan juga dapat menambah daya tarik pembelajaran. Media audiovisual, misalnya, dapat membantu meningkatkan pemahaman dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Tujuan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Relevan

Tujuan pembelajaran yang efektif harus mampu memotivasi siswa dan relevan dengan kebutuhan mereka. Menurut Dewey dalam (Ramli, 2024), pembelajaran harus berpusat pada pengalaman dan relevansi dengan kehidupan nyata siswa agar mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Jika tujuan pembelajaran diarahkan pada pengembangan kompetensi yang praktis dan aplikatif, siswa akan merasa bahwa belajar itu bermakna dan bermanfaat.

Lebih lanjut, menurut Ryan dan Deci dalam (Sappaile, 2024), motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa bahwa kegiatan belajar tersebut menyenangkan dan sesuai dengan minat mereka. Oleh karena itu, menetapkan tujuan yang menarik, menantang, dan mampu mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari akan mendorong minat belajar siswa secara lebih efektif.

Teknik Belajar yang Efektif dan Menyenangkan

Teknik belajar yang menyenangkan harus mampu mengaktifkan berbagai gaya belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang positif. Menurut Felder dan Silverman dalam (Sanulita, 2024), setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, kinestetik, dan membaca/menulis. Oleh karena itu, penggunaan teknik yang beragam dan mengakomodasi gaya belajar ini sangat penting.

Prince dalam (Rifky, 2024) menjelaskan bahwa metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, role play, simulasi, dan penggunaan media interaktif, telah terbukti

meningkatkan minat dan motivasi siswa. Menurut Hattie dalam (Ningsih, 2024), teknik yang melibatkan siswa secara langsung dan memberikan pengalaman langsung akan meningkatkan efektivitas belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Selain itu, Kapp dalam (Hanafiah, 2022) menjelaskan bahwa pendekatan gamifikasi dan penggunaan penghargaan (*reward*) juga dapat meningkatkan motivasi dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, teknik belajar yang menyenangkan harus mampu mengaktifkan peserta didik secara aktif, memberikan pengalaman yang bermakna, serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan mereka.

Implikasi Teori dalam Konteks Penelitian

Kajian teori tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar tidak hanya bergantung pada pemilihan materi, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang variatif, tujuan yang relevan dan menarik, serta teknik yang mampu mengaktifkan siswa secara langsung. Guru harus mampu menggabungkan ketiga aspek tersebut secara sinergis agar proses belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar secara optimal.

Dalam praktiknya, hal ini berarti bahwa guru perlu mengembangkan inovasi dalam metode mengajar, menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa, serta mengaplikasikan teknik pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan begitu, menurut (A. Arifin, 2024) bahwa proses belajar tidak lagi dirasakan sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan merupakan tujuan utama dalam setiap proses pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya mengarah pada pencapaian hasil yang optimal, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berarti bagi peserta didik. Sementara itu, pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hapudin, 2021). Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik dengan materi, mereka lebih cenderung aktif berpartisipasi dan lebih mudah menyerap informasi.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, pendidik harus memperhatikan beberapa faktor, seperti perencanaan yang matang, penggunaan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta penggunaan media dan teknologi yang mendukung pembelajaran (Azmi et al., 2024). Selain itu, proses evaluasi yang berlangsung secara berkesinambungan juga penting untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pendidik juga harus menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, baik itu dalam hal kecepatan belajar, gaya belajar, maupun minat mereka terhadap materi.

Sedangkan untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan, pendidik perlu mengintegrasikan elemen-elemen yang dapat membuat suasana belajar lebih hidup dan interaktif. Misalnya, dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan (*gamification*), pembelajaran berbasis proyek, atau diskusi yang melibatkan siswa secara aktif. Teknik lain seperti pemberian umpan balik positif yang membangun juga akan meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memberi motivasi untuk terus berkembang (Indriana, 2024).

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tidak hanya terfokus pada pencapaian tujuan akademik, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap dan keterampilan hidup yang bermanfaat (Kasingku & Lotulung, 2024). Dengan pendekatan yang tepat, siswa

tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menikmati proses belajar itu sendiri, sehingga mereka akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang integral dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran kognitif berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, pembelajaran afektif menekankan pada pembentukan sikap dan nilai-nilai, sementara pembelajaran psikomotorik berkaitan dengan pengembangan keterampilan fisik dan motorik. Ketiga jenis pembelajaran ini saling melengkapi dan penting untuk memastikan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Teknik belajar yang efektif, baik untuk pembelajaran kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Teknik-teknik seperti diskusi, role play, latihan berulang, dan penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan penuh interaksi akan meningkatkan motivasi siswa, yang pada gilirannya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Keseluruhan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan yang diperlukan peserta didik untuk sukses di dunia nyata.

Oleh karena itu, sebagai saran bahwa sangat penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang holistik dan adaptif, yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa secara maksimal dalam berbagai aspek kehidupan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*, 1(2), 168–176.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang

- Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Arifudin, O. (2025). Application Of Steam Learning Methods To Increase Student Creativity And Innovation. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 3(1), 97–108.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Desriandi, R., & Suhaili, N. (2021). Pengaruh bakat terhadap motivasi belajar siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 104–113.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Eryani, D., & Nurulaeni, F. (2024). Peran Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 4, 83–89.
- Fajar. (2020). Kendala penerapan metode inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 123-134.
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Frayoga, D. N., Ashri, A., & Fitri, Z. N. (2024). Analisis Karakteristik Prinsip Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5515–5524.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Indriana, P. (2024). Model Pembelajaran di Era Society 5.0 BAB. *Model Pembelajaran Di Era Society*, 5, 31.
- Iskandar, I. (2025). Improving Village Entrepreneurship Through The Role Of The Mudharabah Agreement. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 23–39.

- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar.*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Kasingku, J., & Lotulung, M. S. D. (2024). Disiplin Sebagai Kunci Sukses Meraih Prestasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4785–4797.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Educatio Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *INJOSEDU: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Noviana, A. (2020). Effect of accountability, transparency of management amil zakat institutions and poverty alleviation of Muzakki trust. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 199–208. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201022>
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di

- Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Shalahudin, I., Saepulmillah, A., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2020). Analisis Kritik Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 170–188.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Suryana, A. (2024). Dampak Penyaluran Zakat Produktif Dalam Bentuk Beasiswa Terhadap Mustahik Pada Lembaga Rumah Zakat. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 6813–6822.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Tanjung, A. A. (2023). Analysis of Digital Economy Determinants in Indonesia. *Quantitative Economics and Management Studies*, 4(6), 1056–1063.
- Tanjung, R. (2020). Pendampingan Usaha Oncom Dawuan Makanan Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 59–63.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI)

- Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Wahrudin, U. (2020). Strategi Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Abon Jantung Pisang Cisaat Makanan Khas Subang Jawa Barat. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 371–381.
- Waluyo, A. H. (2024). Filsafat Perbedaan Dalam Konsep Yin-Yang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(2), 24–29.
- Zaelani, I. (2025). The Role And Implementation Of Zakat In The Development Of The Real Sector. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 15–22.
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.