

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VA SDN 23 BATARA PALOPO

Nur Cholis Arif¹, Madehang², Ervi Rahmadani³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email: nurcholisarif704@gmail.com

Article History

Received: 17-04-2026

Revision: 22-04-2026

Accepted: 25-04-2026

Published: 28-04-2026

Abstract. This study was motivated by the low level of student engagement and learning interest in Islamic Religious Education at grade V of SDN 23 Batara, caused by monotonous teaching methods and limited use of interactive media. The study aimed to describe learning activities and improve students' learning interest through the implementation of the Active Learning model assisted by Educaplay media. This research used Classroom Action Research (CAR) based on Kurt Lewin's model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 13 students. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. Data analysis was conducted qualitatively and quantitatively using percentage calculations. The results showed that learning activities increased from 67.30% in cycle I to 96.15% in cycle II. Students' learning interest also improved from 69.47% to 78.50%. These findings indicate that the Active Learning model assisted by Educaplay is effective in improving students' learning activities and interest.

Keywords: Active Learning, Educaplay, Learning Interest

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 23 Batara yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan minimnya media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar serta meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan model *Active Learning* berbantuan media *Educaplay*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar meningkat dari 67,30% pada siklus I menjadi 96,15% pada siklus II. Minat belajar peserta didik juga meningkat dari 69,47% menjadi 78,50%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Active Learning* berbantuan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Active Learning*, *Educaplay*, Minat Belajar

How to Cite: Arif, N. C., Madehang., & Rahmadani, E. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VA SDN 23 Batara Palopo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (2), 2987-2994. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5396>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif serta mendorong peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Hakim & Darojat, 2023). Proses pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan keterampilan. Peran pendidikan Membekali individu agar mampu memberikan kontribusi yang positif adalah sesuatu yang sangat penting bagi mereka maupun lingkungan. Tujuan pendidikan, menurut Sistem Pendidikan Nasional, adalah Untuk membentuk generasi yang cerdas, beriman, dan berakhlak mulia dan bertanggung jawab (Nabilah, 2025).

Pendidikan Islam dan Budi Pekerti memiliki peran strategis dalam bentuk kepribadian siswa sesuai nilai ajaran Islam. Pembelajaran pada mata pelajaran ini bertujuan diterapkan Internalisasi nilai-nilai spiritual, peresapan makna keyakinan, serta perwujudannya dalam tindakan konkret menjadi bagian tak terpisahkan dari dinamika hidup sehari-hari (Sitika dkk., 2025). Proses pembelajaran Hal ini mencakup bukan hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek praktis dan psikologis (Ramadhan, 2025). Peserta didik diharapkan bisa mengimplementasikan ajaran Islam sebagai petunjuk kehidupan. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan guru.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan ketertarikan siswa pada sesuatu yang dipelajari. Tingkat minat yang tinggi akan mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hanaris, 2023). Rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan partisipasi peserta didik (Ichsani & Hizbullah, 2024). Kehadiran guru sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar melalui pembelajaran yang menarik.

Hasil observasi di SDN 23 Batara menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah, yang ditandai dengan kurangnya keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton dan kurang variatif, serta minim penggunaan media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya perhatian dan antusiasme peserta didik, sehingga mereka mudah kehilangan fokus dan cenderung pasif. Data awal menunjukkan bahwa tingkat minat belajar peserta didik hanya mencapai 69,47% yang berada pada kategori cukup, bahkan beberapa indikator seperti perhatian dan perasaan senang masih berada di bawah standar optimal. Rendahnya partisipasi ini terlihat dari kurangnya keaktifan dalam bertanya, berdiskusi, maupun merespons materi yang disampaikan.

Permasalahan rendahnya minat belajar yang tidak segera ditangani dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik secara keseluruhan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Harlin & Susilawati, 2024). Kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran berpotensi menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, kondisi ini juga dapat menimbulkan kesenjangan antar peserta didik, di mana siswa yang aktif akan lebih berkembang dibandingkan siswa yang pasif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik secara merata.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penerapan model *Active Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran digital *Educaplay* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Penggunaan *Educaplay* sebagai media berbasis permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan interaktif, sehingga berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada model pembelajaran tanpa dukungan media digital yang variatif. Kombinasi antara model *Active Learning* dan media *Educaplay* diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta minat belajar peserta didik secara lebih optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik serta mengetahui peningkatan minat belajar setelah diterapkannya model *Active Learning* berbantuan media *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 23 Batara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, serta menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini beroperasi dalam horizon praksis transformatif kelas sebagai arena dialektika pedagogis, yang berupaya mengafirmasi gairah epistemik peserta didik melalui artikulasi model pembelajaran aktif berbasis interaktivitas, dimediasi oleh entitas digital *Educaplay* sebagai perpanjangan konstruksi makna belajar. Penelitian ini bertujuan agar menaikkan minat siswa dalam mempelajari pendidikan Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 23 Batara. Paradigma penelitian yang digunakan didasarkan pada model Kurt Lewin, yang terdiri dari observasi, refleksi, perencanaan, dan pelaksanaan tindakan (Norlaila & Hermina, 2025). Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis dan berulang pada bentuk siklus sampai indikator keberhasilan tercapai. Penelitian difokuskan pada peningkatan keterlibatan siswa dalam ranah

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ditempatkan sebagai pusat dinamika pedagogis, sementara intervensi dilakukan secara berjenjang guna memungkinkan keterbacaan transformasi yang terjadi. Setiap capaian dalam satu siklus dijadikan pijakan reflektif untuk rekonstruksi tindakan pada siklus selanjutnya.

Subjek penelitian ini adalah sekelompok 13 siswa dari kelas V SDN 23 Batara pada tahun ajaran 2025–2026, yang terdiri dari 5 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan pada awal semester ganjil. Lokasi penelitian berada di SDN 23 Batara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Sasaran penelitian difokuskan pada meningkatnya minat dalam pembelajaran di bidang pendidikan Islam dan Budi Pekerti. Proses pembelajaran dirancang agar lebih interaktif dan secara aktif membantu siswa. Penerapan model pembelajaran didukung dengan penggunaan media *Educaplay* untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang berkesinambungan.

Proses penelitian dilakukan melalui dua siklus, yang umumnya terdiri dari: observasi, refleksi, pelaksanaan, dan perencanaan (Suciani dkk., 2023). Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, menentukan strategi, serta menyiapkan media *Educaplay*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan Implementasi paradigma pembelajaran aktif dalam ruang kelas diiringi dengan proses observasional yang bertujuan mengkaji partisipasi subjek didik sekaligus mengukur efektivitas praksis pedagogis. Tahap reflektif kemudian dijalankan sebagai mekanisme evaluatif untuk menafsirkan hasil tindakan serta merancang rekonstruksi pada siklus selanjutnya. Setiap tahap dilaksanakan secara terstruktur agar data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Husnullail dkk., 2024). Siklus kedua merupakan modifikasi dari siklus pertama berdasarkan hasil refleksi.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, wawancara, angket minat belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk melihat secara langsung aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, pengalaman, serta kendala yang dialami peserta didik dan pendidik selama pembelajaran. Angket minat belajar digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan, perhatian, dan partisipasi peserta didik berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Dokumentasi berupa foto dan dokumen digunakan sebagai bukti pendukung kegiatan penelitian. Semua instrumen disusun berdasarkan indikator minat belajar dan data yang diperoleh digunakan sebagai dasar analisis penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi secara bersama-sama. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan dua cara, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil observasi dan wawancara secara deskriptif, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat minat belajar peserta didik. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus persentase minat belajar (Sunardin dkk., 2023), yaitu:

$$\text{Presentasi minat} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan aktivitas dan respons siswa pada proses pembelajaran. Hasil analisis dipakai sebagai dasar evaluasi dan perbaikan tindakan. Tingkat keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan klasifikasi persentase minat belajar peserta didik. Kriteria keberhasilan digunakan sebagai acuan untuk menilai peningkatan yang terjadi pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila mencapai kategori baik dengan persentase minimal 70%. Klasifikasi tingkat keberhasilan disajikan pada tabel berikut (Lestari dkk., 2025):

Tabel 1. Klasifikasi keberhasilan penelitian

Interval	Kategori
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
<50%	Sangat Kurang

Kriteria tersebut digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan pada setiap siklus. Hasil evaluasi menjadi dasar dalam menentukan keberlanjutan tindakan pada siklus berikutnya. Pendekatan ini memastikan bahwa proses pembelajaran terus mengalami perbaikan. Keberhasilan penelitian ditunjukkan melalui naiknya minat belajar siswa secara signifikan.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas yang bersifat kolaboratif dan reflektif, dilaksanakan di SDN 23 Batara. Subjek penelitian terdiri dari 13 peserta didik kelas V, meliputi 5 perempuan dan 8 laki-laki. Studi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan pembelajaran aktif berbantuan media *Educaplay*. Kondisi awal menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik masih relatif rendah. Dalam proses belajar, siswa cenderung bersikap pasif, agak fokus, dan agak aktif. Kondisi pra siklus menunjukkan bahwa rendahnya

minat belajar dipengaruhi oleh Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran. Guru terus menggunakan metode ceramah yang monoton tanpa mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Penggunaan materi pembelajaran interaktif juga cukup populer, yang justru membuat proses belajar menjadi lebih sulit. Dampaknya, sebagian besar peserta didik kurang antusias dan mudah kehilangan konsentrasi. Kondisi ini menjadi dasar dilakukannya tindakan perbaikan melalui model pembelajaran yang lebih inovatif.

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua sesi dengan menggunakan metodologi Pembelajaran Aktif, berbantuan media *Educaplay*. Hasil observasi aktivitas peserta didik dipertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 67,30% dengan kategori cukup. Pertemuan kedua menunjukkan peningkatan menjadi 86,53% dengan kategori sangat baik. Peningkatan Hal ini melihat bahwa para siswa dapat mulai berperan aktif dalam proses belajar mereka. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang maksimal dalam berpartisipasi.

Hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus I terdapat kenaikan dari 76,79% menjadi 91,07% dengan kategori sangat baik. Pendidik mulai mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif melalui penerapan model *Active Learning*. Penggunaan media *Educaplay* mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan rata-rata sebesar 69,47% dengan kategori cukup. Hasil ini melihat bahwa kenaikan minat belajar sudah mulai terlihat meskipun belum optimal. Berikut hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus I:

Tabel 2. Hasil angket minat belajar pada siklus I

Indikator	Persentase	Kategori
Rasa Tertarik	71,05%	Baik
Perasaan Senang	67,54%	Cukup
Perhatian	68,75%	Cukup
Partisipasi	70,06%	Baik
Rata-Rata	69,47%	Cukup

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengelolaan waktu belum optimal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan saat menggunakan materi *Educaplay*. Keterlibatan peserta didik juga belum merata karena masih terdapat peserta didik yang pasif. Instruksi penggunaan media belum sepenuhnya dipahami oleh seluruh peserta didik. Hasil refleksi ini menjadi dasar perbaikan pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II melihat kenaikan yang signifikan pada aktivitas dan minat belajar peserta didik. Aktivitas peserta didik meningkat hingga mencapai 96,15% dengan kategori sangat baik. Aktivitas pendidik juga meningkat menjadi 98,21% dengan kategori sangat baik. Hasil angket minat belajar peserta didik menunjukkan peningkatan sebesar 78,50% pada kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari 13 siswa telah menunjukkan tingkat pembelajaran yang lebih tinggi. Terlihat jelas bahwa siswa lebih terlibat, percaya diri, dan antusias dalam belajar. Hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil agket minat belajar pada siklus II

Indikator	Persentase	Kategori
Rasa Tertarik	80,92%	Sangat Baik
Perasaan Senang	73,24%	Baik
Perhatian	78,61%	Baik
Partisipasi	79,93%	Baik
Rata-Rata	78,50%	Baik

Perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Rata-rata minat belajar peserta didik meningkat dari 69,47% menjadi 78,50%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Active Learning* berbantuan media *Educaplay* efektif dalam menaikkan minat belajar siswa. Sebagian besar dari 13 peserta didik mengalami peningkatan dalam aspek perhatian, partisipasi, dan ketertarikan belajar. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prayoga dkk., 2024) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II, Hal tersebut dibuktikan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa akumulasi jumlah siswa dengan kategori minat belajar tinggi dan sangat tinggi pada siklus I sebanyak 14 orang (70%), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 17 orang (85%).

KESIMPULAN

Penelitian ini melihat bahwa terapan model *Active Learning* dibantukan media *Educaplay* efektif dalam menaikkan aktivitas dan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara yang berjumlah 13 orang. Kondisi awal menunjukkan minat belajar yang rendah akibat pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Hasil siklus I memperlihatkan peningkatan aktivitas dan minat belajar, meskipun masih berada pada kategori cukup. Perbaikan pada siklus II melalui pengelolaan waktu, kejelasan instruksi, dan pendampingan menghasilkan peningkatan yang lebih optimal. Kegiatan belajar para siswa masuk dalam kategori sangat baik dan minat belajar meningkat menjadi 78,50% dengan kategori baik. Penerapan model ini

berpotensi menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta secara nyata meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Harlin, L. W. B., & Susilawati, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *CIRCULAR: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 2(2), 99–108. <https://doi.org/10.70115/circular.v2i2.267>
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70–78.
- Ichsani, A. F., & Hizbullah, H. (2024). Penyebab Rendahnya Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *JESE: Journal of Elementary School Education*, 1(01), 1–12.
- Lestari, S. A., Rizkiyah, F., Nikmah, A., Rachmawati, R. N., & Sansena, M. A. (2025). Pengaruh Metode Diskusi Kelompok terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Tentang Klasifikasi Makhluk Hidup di MTs Nurul Huda Malang Nengah Tangerang. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 5(1), 111–118. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i1.42884>
- Nabilah, D. M. (2025). The Education Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v12i1.4869>
- Norlaila, & Hermina, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 1719–1730.
- Ramadhan, A. A. (2025). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Perubahan Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik Mahasiswa serta Dampaknya terhadap Sikap Akademik. *Journal of Islamic Education El Madani*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.55438/jiee.v5i1.187>
- Sitika, A. J., Safrika, O., Ananda, R. M., & Azhar, S. (2025). Konsep Dasar dan Desain Pengembangan Kurikulum PAI. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan*, 6(3). <https://ijurnal.com/1/index.php/jkp/article/view/981>
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 899–912. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1822>