Solidaritas: Jurnal Pengabdian
Vol. 2, No. 1, Juni 2022, 77-85
E-ISSN: 2807-3266
Doi : 10.24090/sjp.v2i1.6524

Optimalisasi Belajar Menyenangkan di Hari Bermutu Pembelajaran pada SD IT Baiturrahim Parik Putuih

Bambang Trisno[1], Absharini Kardena[1], Yulifda Elin Yuspita[1], Iltavia*[1], Puti Andam Dewi[1], Elviana[1], Fatur Rahmi[1], Hidra Ariza[1], Fenny Ayu Monia[1], Wira Wahyuni[1]
[1] IAIN Bukittinggi,Indonesia

Article Information
Submited June 10, 2022
Revised July 11, 2022
Accepted August 10, 2022
Published August 19, 2022

Abstract

Learning in schools must be fun for both the teacher and the students. Fun learning could improve the self-development of students in learning activities. Students express themselves without being forced or controlled by other students around them. So that the principle of learning and playing fun can be realized and their potential in him can be optimized. While in the field, many teachers still have not optimized their creativity in developing a fun learning model. Teachers' creativity in fun learning is highly expected and much needed by students. Therefore, this dedication aims to optimize fun learning on quality days at SDIT Baiturrahim Parik Putuih. The results of this service activity show that students look very enthusiastic about participating in creative and innovative learning from the presenters, such as integrating games and technology in the learning process at school.

Keywords: Fun Learning, self-development, learning process.

Pembelajaran di sekolah mesti menyenangkan baik oleh guru apalagi bagi peserta didiknya. Karena dengan belajar yang menyenangkan peserta didik bisa mengembangkan dirinya dalam proses aktivitas belajar. Peserta didik mengekspresikan diri tanpa terpaksa atau dikendalikan oleh peserta didik lain yang berada disekitarnya. Sehingga prinsip belajar dan bermain yang menyenangkan dapat diwujudkan dan potensi yang ada dalam dirinya dapat dioptimalkan. Sementara dilapangan masih banyak guru yang belum mengoptimalkan kreatifitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan. Padahal, kreativitas guru di dalam pembelajaran yang menyenangkan sangat diharapkan dan sangat dibutuhkan oleh siswa. Oleh karenanya pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan belajar yang menyenangkan di hari bermutu pada SDIT Baiturrahim Parik Putuih. Hasil dari kegiatan pengabdian ini memperlihatkan peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari pemateri, seperti integrasi permainan dan teknologi pada proses pembeajaran di sekolah..

Kata Kunci: Belajar menyenangkan, pengembangan diri, proses belajar.

***Korespondensi Penulis**: Iltavia. Email: ilta.rangbuki@gmail.com. IAIN Bukittinggi. Jl. Gurun Aua, Kubang Putiah, Kec. Banuhampu, Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26181

Copyright © 2022 Bambang Trisno, Absharini Kardena, Yulifda Elin Yuspita, Iltavia, Puti Andam Dewi, Elviana, Fatur Rahmi, Hidra Ariza, Fenny Ayu Monia, Wira Wahyuni

Pendahuluan

Dalam proses pendidikan, kemauan untuk mengajar saja tidaklah cukup. Keterampilan seorang guru dalam mengajar serta dapat menimbulkan kesenangan bagi peserta didiknya adalah suatu keharusan. Guru sebagai tenaga pendidik idealnya memiliki kapasitas profesionalnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kapasitas yang dimiliki seorang guru diantaranya biasa dalam aspek fungsional, structural maupun social kulturalnya. Kapasitas guru tersebut salah satu syarat agar setiap upaya dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk peserta didik dapat berjalan dengan optimal. Sehingga tidak cukup keinginan untuk mendidik anak-anak di usia dini saja, ada persyaratan lain yang harus dipunyai oleh seorang guru sebagai pendidik. Salah satu syarat menjadi seorang guru itu adalah harus kreatif (Dewantara et al., 2020). Guru harus kreatif dalam membuat suasana belajar menjadi menyenangan serta mampu membuat perhatian para pesrta didik terpusat secara penuh ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung. Saat time on task atau waktu perhatian peserta didik yang tinggi menjadi awal pembelajaran yang menyenangkan baik bagi guru sebagai pendidik maupun siswa sebagai peserta didik.

Belajar yang menyenangkan bisa juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik segala perhatian peserta didik dengan bermacam-macam metode pembelajaran yang dipakai oleh pendidik, sehingga peserta didik bisa betah dan tidak merasa jenuh ataupun bosan selama pembelajaran itu berlangsung. Dengan kata lain, belajar yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang di dalamnya ada suasana kebahagiaan dan mengesankan dan menarik perhatian serta minat para peserta didik untuk berpartisipasi berperan aktif, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan optimal dan tujuannya tercapai secara maksimal.

Menentukan tujuan belajar bagi peserta didik itu sangat penting. Karena tujuan belajar ialah adanya perubahan-perubahan pada diri seseorang untuk menjadi yang lebih baik lagi. Perubahan-perubaha itu dapat diperoleh dengan cara merangsang dan memotivasi peserta didik dengan pembelajaran yang berkualitas. Inilah salah satu alasan mengapa metode pembelajaran yang baik dan menarik itu perlukan agar proses pembelajaran ini menjadi berkualitas dan menyenangkan (Setyawan et al., 2020). Dengan begitu, indikator belajar mestinya harus ada tindakan-tindakan untuk membawa perubahan pada *knowledge* (pengetahuan) maupun *attitude* (perilaku). Hal ini dapat diperhatikan melalui perilaku peserta didik dalam mengamati, melihat dan memahami apa yang dia pelajari. Salah satu alasan seorang anak dalam belajar selalu dalam wujud bermain adalah karena jiwa anak itu memang bermain. Makanya anak-anak akan sangat senang bermain dan mereka sangat menikmati permainan. (Hayati et al., 2021) mengatakan bahwa penyediaan alat permainan bagi anak adalah suatu keharusan. Karena dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi diri dan jiwa sosial mereka, bermain dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Bagi anak, bermain adalah suatu yang sangat serius, meskipun bermain itu bukanlah pekerjaan. Akan tetapi ini akan sangat berkaitan dengan unsur-unsur yang ada dalam diri setiap anak. Baik itu unsur keterampilan, kemampuan fisik, unsur ketangkasan maupun unsur kesehatan anak secara jasmani dan rohani. Hal ini sejalan dengan

pendapat (Mulyati, 2019) yang mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Makanya (Trinova, 2012) mengatakan ada lima manfaat dari bermain. Diantaranya adalah: manfaat bagi keseimbangan, manfaat kognitif, afektif, spiritual dan manfaat motorik. Manfaat bermain bagi keseimbangan anak misalnya pada saat anak bermain maka secara tidak langsung akan membantu mendorongnya untuk bergerak serta melatih spasial dan keseimbangannya. Selain itu manfaat lainnya dari bermain bagi anak adalah manfaat kognitif membantu anak untuk memiliki kemampuan berpikir kritis. Manfaat lainnya dari bermain adalah memberikan manfaat secara afektif dimana bermain juga akan mengurangi risiko anak-anak merasa stres, sehingga kepercayaan diri anak bisa meningkat dengan bermain. Bermain juga bermanfaat bagi spiritiual anak dimana pengalaman-pengalaman bermain akan membuat anak memahami perkembangan emosinya dengan melatih kesabaran, mengekspresikan perasaannya dan menghindarkan anak dari penyimpangan tingkah laku. manfaat motorik merupakan sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai baik pada permainan yang berdampak pada fisik anak.

Salah satu persoalan nyata yang ada di lapangan adalah masih ada para pendidik di sekolah dasar yang kurang mengoptimalkan metode pembelajaran yang menyenangkan ini. Salah satunya yaitu di Sekolah Dasar IT Baiturrahim Parik Putuih Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para guru di SD IT tersebut, diketahui bahwa masih ada guru yang belum mengoptimalkan kreatifitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan. Padahal, berdasarkan wawancara awal dengan Bapak Maryono Kepala Sekolah SD IT Baiturrahim Parik Putuih pada 1 November 2021 beliau mengatakan bahwa kreativitas guru di dalam pembelajaran yang menyenangkan sangat diharapkan dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik di sekolah tersebut. Dibutuhkan kreativitas guru terutama dalam menyajikan pembelajaran dengan konsep imajinatif, melakukan pembelajaran yang merangsang gagasan dan karya orisinil, menyajikan pembelajaran yang bervariasi dan menilai secara langsung dalam pembelajaran kreatif. Karena fondasi awal untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam tumbuh dan kembangnya mereka adalah guru mampu mengimplementasikan belajar yang menyenangkan.

Guru yang mengajar dengan cara yang menyenangkan akan berpengaruh terhadap minat peserta didiknya untuk belajar. Hal ini karena peserta didik yang berada dalam suasana hati yang baik, akan membuat mereka betah melalu berbagai proses belajar.

Ada banyak manfaat yang diperoleh dari proses belajar menyenangkan diantaranya adalah materi pembelajaran yang mudah diterima hingga keinginan untuk belajar lebih lama dan akan lebih efektif. Belajar yang menyenangkan mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak secara maksimal. Apalagi yang menjadi ciri khas dan unggulan sekolah ini adalah tahfidzul quran. Untuk mencetak generasi yang cerdas, berakhlak mulia, penghapal quran tentu harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Hanya saja lanjut beliau, masih ada guru yang belum mengoptimalkan belajar yang menyenangkan ini. Tantangan guru-guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas yang aktif dan kreatif karena guru-guru

belum mempunyai model yang tepat untuk diiplementasikan. Padahal justru model ini yang harus dijadikan acuan bagi guru untuk memberikan sistem pembelajaran yang akan membuat peserta didik termotivasi untuk bersikap aktif dan kreatif di kelas.

Berangkat dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan mengangkat tema "Optimalisasi Belajar menyenangkan di hari bermutu pembelajaran pada SDIT Baiturrahim Parik Putuih"

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melakukan observasi awal ke sekolah SD IT Baiturrahim Parik Putuih sebagai sasaran program pengabdian kepada masyarakat. Selain melakukan observasi, tim pengabdian juga melakukan kesepakatan dengan Kepala Sekolah SD IT Baiturrahim Parik Putuih berkaitan dengan teknis pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Pelaksanaan belajar menyenangkan di hari bermutu pada SDIT Baiturrahim Parik Putuih untuk optimalisasi belajar menyenangkan bagi peserta didik kelas IV, kelas V dan kelas VI, maka pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

1. Penyajian materi dalam bentuk pengenalan atau pembelajaran. Menurut (Mulyadi, 2017), dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, pengenalan tentang persepsi kepada siswa terhadap pembelajaran adalah penting.
2. Menyajikan materi dalam bentuk permainan (*games*). Ini dilakukan dalam bentuk demonstrasi agar peserta didik mengenali permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan olah (Endayani et al., 2020) bahwa salah satu metode dalam pembelajaran itu adalah dengan cara memperagakan aturan dan urutan dalam melaksanakan kegiatan.
3. Peserta didik melakukan permainan dalam bentuk perlombaan

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh peserta didik kelas IV, kelas V dan kelas VI pada SD IT Baiturrahim Parik Putuih KAbupaten Agam. Dimana siswa kelas IV berjumlah 26 orang, kelas V berjumlah 18 orang dan kelas VI berjumlah 37 orang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 05 November 2021. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibuka secara resmi oleh bapak Maryono selaku Kepala Sekolah SDIT Baiturrahim Parik Putuih dan dilanjutkan dengan agenda perkenalan anggota tim pengabdian oleh Bambang Trisno selaku ketua tim pengabdian kepada masyarakat.

Pengenalan materi dalam bentuk pengenalan dan pembelajaran.

Materi yang disampaikan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat disesuaikan dengan bidang ilmu masing-masing pengabdi. Terdapat materi Alphabet And Toys untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV yang disampaikan oleh Absharini dan tim. Penyampaian materi mengenal nama-nama malaikat berikut dengan tugasnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V yang

disampaikan oleh Puti Andam Dewi bersama tim. Lalu ada materi bilangan prima, FPB dan KPK serta kalbataku pada mata pelajaran Matematika di kelas VI oleh Iltavia dan tim. Pelaksanaan pengenalan materi ini berjalan menarik dan baik. Terlihat peserta didik sangat antusias dan serius menyimak pemaparan dari tim pengabdi. Hal ini bisa dilihat pada gambar 1 berikut:

Gambar 1. Pengenalan materi di dalam kelas

Gambar di atas menunjukan bahwa peserta didik sedang antusias menerima penyampaian materi dari tim pengabdi.

Menyajikan materi dalam bentuk permainan (*games*)

Kegiatan dilakukan dalam bentuk demonstrasi agar peserta didik mengenali permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menggunakan bantuan Website Kahoot. Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. Demonstrasi ini dilakukan secara langsung oleh masing-masing tim pengabdi di depan peserta didik kelas IV , V dan VI. Kegiatan ini dimulai dengan menyampaikan peraturan permainan yang akan dicobakan oleh peserta didik. Urutan permainan dan alat-alat apa saja yang digunakan serta bagaimana cara menggunakannya. Pelaksanaan demonstrasi ini juga berjalan baik, terlihat peserta didik sudah mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan serta menyimak teknis pelaksanaan dari permainan yang akan dilaksanakan. Hal ini bisa dilihat dari gambar 2 berikut:

Gambar 2. Demonstrasi bentuk permainan

Gambar di atas menunjukan antusiasme peserta peserta didik dalam mengikuti proses demonstrasi menggunakan Kahoot.

Evaluasi dalam bentuk perlombaan

Pelaksanaan permainan dalam bentuk perlombaan yang dilakukan oleh tim pengabdi, ada yang di dalam kelas dan ada yang di luar kelas. Untuk anak kelas IV dan V pelaksanaan permainan dilakukan di luar lapangan. Kelas IV dan kelas V pelaksanaan permainan dilakukan di luar kelas karena peserta didik akan membutuhkan prasarana yang lebih luas dalam proses pembelajaran bersama tim pengabdi. Sementara untuk anak kelas VI pelaksanaan permainan dilakuan di dalam kelas karena membutuhkan sound system, LCD projector serta laptop sebagai media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Gambar 3.
Permainan dan perlombaan di luar kelas

Gambar 4.
Permainan dan perlombaan di dalam kelas

Discussion

Berdasarkan pelaksaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SDIT Baiturrahim Parik Putuih, diperoleh suatu bentuk hasil yang memuaskan dari kegiatan pengadian kepada masyarakat tersebut. Hal ini terlihat dari tingginya minat dan keinginan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran selama pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat tersebut.

Kegiatan pengabdian ini merupakan upaya mengoptimalisasikan bentuk pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Seperti yang dinyatakan oleh (Markopoulos, 2021), pembelajaran yang menyenangkan membawa manfaat bagi siswa dalam bentuk meningkatkan keinginan belajar, pemahaman materi, motivasi belajar, sikap, kepercayaan diri dan fokus belajar pserta didik.

Lebih lanjut, (Grace et al., 2020) menguraikan bahwa indikasi dari sebuah bentuk pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari beberapa faktor diantaranya pembelajaran tersebut menarik, menginspirasi, relevan dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Dari teori yang dinyatakan oleh Grace dkk diatas, dapat dianalisis bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di SDIT Baiturrahim Parik Putuih telah memenuhi standar atau kriteria dari suatu bentuk pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Secara lebih rinci, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu:

1. **Pengenalan materi kepada pserta didik dalam bentuk pengenalan dan pembelajaran**

Kegiatan pengenalan materi ini terbagi dalam 3 (tiga) materi utama yaitu bahasa (*Alphabet And Toys* dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Arab), Pendidikan Agama Islam (pengenalan nama-nama malaikat) serta Matematika (materi bilangan prima, FPB dan KPK serta kalbataku pada mata pelajaran Matematika). Ketiga materi inti dari tiga mata pelajaran tersebut diajarkan serta dikenalkan dengan cara pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan nyanyian, gambar serta uraian ringkas dari tim pengabdian. Secara teori, (Kolb, 1984) menyatakan bahwa pengenalan materi ajar dapat dilakukan tidak hanya melalui buku teks namun jika bisa melalui sumber-sumber belajar lainnya yang lebih menarik bagi peserta didik. Kegiatan yang dilibatkan yang cenderung untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar lebih diutamakan

pada kegiatan yang memberi pengalaman langsung bagi psesrta didik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu lagu dan gambar. Lagu dan gambar telah sering menjadi media pembelajaran yang terbukti menyenangkan bagi peserta didik.

2. Menyajikan materi dalam bentuk permainan (*games*)

Penyajian materi dalam bentuk permainan menjadi tahapan berikutnya dalam kegiatan pengabdian ini. Ketiga materi yakni bahasa, Pendidikan Agama Islam serta Matematika diujikan kembali kepada peserta didik dalam bentuk kegiatan yang sederhana namun menyenaangkan sehingga membuat siswa berlomba untuk mengikuti kegiatan tersebut. Permainan yang diberikan terdiri dari permainan tebak kata, tebak angka, serta soal matematika dengan aplikasi Kahoot.

3. Evaluasi dalam bentuk perlombaan

Kegiatan permainan yang telah dilakukan dalam rangka penyajian materi kemudian diikuti oleh evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran tetap mengikuti pola pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan melaksanakan perlombaan. Seyogyanya sebuah permainan, maka dalam kegiatan ini, perlombaan yang dilaksanakan tetap mengikuti alur adanya pemenang serta Reward yang diberikan kepada para pemenang. Reward yang diberikan menjadi bentuk apreasiasi lanjutan yang diharapakan dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar peserta didik (Wilkinson et al., 2021). Dari hasil pantauan selama pelaksanaan pengabdian, terlihat bahwa mayoritas peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dalam perlombaan. Selain itu, antusiasme peserta didik dalam menjawab pertanyaan juga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan menarik bagi peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi. Seperti yang dinyatakan oleh Syarapudin (2015) pembelajaran yang berbasis kegiatan yang menyenangkan membawa manfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan pemahaman materi pelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran.

Setelah kegiatan ini berlangsung dilaksanakan diskusi antara pengabdi dengan guru yang ada di SDIT Baiturrahim Parik Putuih dalam rangka mengevaluasi kinerja pengabdian. Hasil diskusi menghasilkan hasil bahwa peserta didik sangat menikmati kegiatan yang dilakukan oleh pengabdi. Pengabdi memotivasi para guru di SD IT BAiturrahim Parik Putuih untuk melakukan kegiatan selingan di tengah pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Pengabdipun menyampaikan kepada guru-guru di SDIT Baiturrahim Parik Putuih bahwa akan ada lagi kegiatan lanjutan agar pengabdian kepada masyarakat berkelanjutan dan tidak hanya selesai saat itu juga.

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan diperoleh 3 (tiga) kesimpulan utama, yaitu:

1. Sebelum adanya kegiatan pengabdian yang dilakukan, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD IT Baiturrahim Parik Putuih masih menghadapi problematika dari sisi kreatifitas guru serta ketertarikan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

2. Dalam proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan yang dilaksanakan mencakup kegiatan pengenalan materi, penyajian materi dalam bentuk permainan serta evaluasi materi telah dilaksanakan dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan.
3. Evaluasi yang dilakukan pasca pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan hasil yang snagat memuaskan. Dalam kata lain, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengoptimalisasi proses pembelajaran yang menyenangkan telah tercapai.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, maka dapat dinyatakan bahwa penting bagi guru untuk bisa menemukan kegiatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan memberi dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik serta peningkatan penguasaan materi peserta didik. Oleh sebab itu, sangat disarankan pada setiap guru untuk selalu memperbaharui pengetahuan serta tetap mendapat pendampingan yang massif serta komprehesif tentang bentuk-bentuk pembelajaran yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

Dewantara, A. H., B, A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.

Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD,* 5(2), 150–158. https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155

Grace, M., Campagnolo, P. D. B., Alves, I. M. D. R., De Borba, G. S., & Seemiller, C. (2020). What makes learning enjoyable Perspectives of today s college students in the U.S. and Brazil. *Journal of Pedagogical Research,* 5(1), 1–17. https://doi.org/10.33902/jpr.2020065267

Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). *Problematika Penggunan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di PAUD Al-Jihadul dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur*. 3(1), 52–62.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development.* Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38. https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4

Markopoulos, P. (2021). *Entertainment Computing – ICEC 2021.* 13056(November). https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1

Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan FKIP- Universitas Suryakancana,* XVIII, 1–16.

Mulyati, M. (2019). Alim | Journal of Islamic Educatioan. *Alim Journal of Islamic,* I(2), 389–400.

Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 238–243.

Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55

Wilkinson, M. P., Slaney, C. L., Mellor, J. R., & Jane Robinson, E. S. (2021). Investigation of reward learning and feedback sensitivity in non-clinical participants with a history of early life stress. *PLoS ONE,* 16(12 December), 1–20. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0260444