

# IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS *FUN GAMES LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Suciati Rahayu Widyastuti<sup>1</sup>, Monalisa<sup>2</sup>, Andrian Tri Sura<sup>3</sup>, Indri Wulandari<sup>4</sup>, Mohamad Imron<sup>5</sup>

1, 2, 3, 4, 5) Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

[suciati.rahayu@unucirebon.ac.id](mailto:suciati.rahayu@unucirebon.ac.id)

## Abstrak

Metode pembelajaran memiliki peranan penting mengembangkan kemampuan, kepribadian, dan bersikap positif. Hal tersebut untuk menunjang kualitas pendidikan karakter siswa terutama pada siswa sekolah dasar. Sering kali siswa merasa sedikit bosan selama pembelajaran. Siswa membutuhkan suatu metode pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan. Penerapan metode inovatif diperkenalkan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Purwawinangun, agar metode ceramah tidak begitu mendominasi selama pembelajaran. Penerapan metode tersebut dimaksudkan agar kemampuan murid terasah dan pembelajaran menjadi efektif. Hal ini mengakibatkan perlu ditambahkan variasi metode pembelajaran, salah satunya ialah *fun learning*. *Fun learning* ialah metode mengajar dengan fokus menciptakan kondisi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang nyaman dan interaktif. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode *Service Learning* (SL). Jumlah siswa kelas VI sebanyak 30 siswa yang menjadi objek pengabdian. Proses *fun learning* selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilakukan dengan tahapan persiapan, menggali informasi, perencanaan, pelaksanaan, dan terminasi. Selama penerapan metode disela-sela pembelajaran *fun learning* siswa merasa lebih rileks dan terhibur. Ketertarikan siswa terhadap proses KBM juga tinggi dan membuat siswa menjadi interaktif. Setelah pelaksanaan, dapat terlihat adanya peningkatan karakter siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun. Seluruh kegiatan ini diharapkan akan memberikan dampak yang baik pada perkembangan karakter siswa kedepannya.

**Kata Kunci :** *Fun Learning*, Pembelajaran, Karakter, Sekolah dasar

## Abstract

*Learning methods have an important role in developing abilities, personality, and positive attitudes. This is to support the quality of student character education, especially elementary school students. Often students feel a little bored during learning. Students need a learning method that creates a more varied and enjoyable learning atmosphere. The application of innovative methods was introduced in class VI of Purwawinangun State Elementary School 3 so that the lecture method did not dominate during learning. The application of this method is intended so that students' abilities are honed and learning becomes effective. This results in the need to add variations in learning methods, one of which is fun learning. Fun learning is a teaching method with a focus on creating conditions for comfortable and interactive Teaching and Learning Activities. The service method used is the Service Learning (SL) method. The number of class VI students is 30 students who are the objects of service. The fun learning process during Real Work Lecture activities is carried out in the stages of preparation, gathering information, planning, implementation, and termination. During the application of the method during fun learning, students feel more relaxed and entertained. Student interest in the teaching and learning process is also high and makes students interactive. After implementation, it could be seen that there was an improvement in the character of grade VI students at SD Negeri 3 Purwawinangun. It is hoped that all of these activities will have a good impact on the development of student's character in the future.*

**Keywords:** *Fun Learning, Learning, Character, Elementary school*

## 1. PENDAHULUAN

Setiap individu tentulah memiliki cita-cita dan impiannya. Cita-cita dan impian ini dapat diraih atau digapai dalam suatu cara, salah satunya ialah menempuh pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sehingga dalam mencapai cita-cita tersebut dibutuhkan satu media pembelajaran yang diselaraskan terhadap tingkatan tumbuh kembang anak terhitung dari SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi (Rahman et.al, 2022).

Minat memiliki peranan yang penting dalam kehidupan siswa dan memiliki dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Minat belajar dan hasil belajar memiliki hubungan yang positif. Hal ini memiliki arti bahwa siswa dengan minat belajar tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya pula. Adanya minat yang tinggi membuat siswa lebih giat belajar, sehingga nantinya akan mendapatkan hasil belajar yang baik (Ritongga, F.U., & Shahiba, S, 2022). Minat seseorang akan timbul jika terdapat kegiatan yang sekiranya disenangi. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu hal, akan merasa tertarik dan terdorong untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hal tersebut. Ketika siswa memiliki minat belajar tinggi, maka siswa tersebut akan mendapat hasil belajar tinggi, begitu juga sebaliknya. Untuk mengatasi permasalahan yang ada dapat dilakukan dengan menerapkan konsep pembelajaran melalui permainan. Pelajaran dengan nuansa bermain diterima secara menyenangkan, memiliki sifat dasar menghibur dan menggembirakan (Aini, D.N, 2020).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan dan kepribadian yang bersikap positif untuk menunjang kualitas pendidikan karakter siswa terutama pada siswa sekolah dasar. Media merupakan alat yang digunakan dalam berkomunikasi ataupun menampilkan materi pembelajaran. Oleh sebab itu media mampu dipahami apabila media yang digunakan dapat menjadi penghubung dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga pelajaran yang diajarkan lebih efektif (Seko et.al, 2020). Dalam efektifitas, permainan dapat memberikan manfaat yang interaktif terhadap kalangan anak Sekolah Dasar dan juga dapat menghadirkan *fun learning* kepada peserta didik dalam belajar. Menurut (Mufidah, E., & Sa'diyah, N.A, 2020) kelemahan dari media pelajaran seperti power point dapat diatasi dengan menerapkan permainan, sedangkan program permainan di rancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik

meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Penerapan media berbasis teknologi tidak lepas dari tujuan maupun sasaran atau kebutuhan yang ingin dicapai (Asmawadi, A, 2021).

*Fun games*, atau permainan yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran, memiliki peran penting dalam merancang pengalaman pendidikan yang menarik. Fun games learning adalah pendekatan pembelajaran yang menerapkan permainan sebagai alat untuk menyampaikan konsep dan pengetahuan kepada siswa. Fun games dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain yang menggabungkan unsur-unsur kompetitif, kolaboratif, dan tantangan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Clark, 2020).

Salah satu kelebihan utama *fun games* adalah kemampuannya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, Clark (2020) menyatakan bahwa permainan dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Selain itu, fun games juga dapat mempromosikan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis (Egenfeldt-Nielsen, 2006). Kelebihan lainnya adalah pengalaman belajar yang lebih aktif, yang memungkinkan siswa untuk mengambil inisiatif dalam pembelajaran mereka sendiri.

Pendidikan karakter, pada saat yang sama, adalah konsep yang penting dalam pengembangan siswa. Pendidikan karakter mencakup usaha untuk membentuk sikap, nilai-nilai, dan kepribadian positif pada siswa, dengan tujuan membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli, dan beretika (Lickona, 1992). Dalam konteks ini, pendidikan karakter bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk karakter siswa melalui proses pendidikan. Pendidikan karakter bertujuan untuk membantu siswa menjadi warga negara yang baik dan memiliki integritas moral (Berkowitz & Bier, 2007).

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran. Diberikannya variasi metode pembelajaran untuk menjaga suasana kelas tetap kondusif dan agar mudah menyerap pembelajaran lagi.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar pada hakikatnya senang bermain dan berkelompok. Sejalan dengan itu, (Alfin, 2014) mengatakan bahwa karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar adalah masa bermain dan belajar. Selanjutnya (Septianti & Afiani, 2020) mengatakan bahwa karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar diantaranya yaitu adanya minat terhadap kehidupan praktis yang konkrit, realistik, ingintahu dan ingin belajar, menyelesaikan tugas sendiri, gemar membentuk kelompok untuk bermain bersama- sama. Pembelajaran sekolah

mengurangi hak-hak mereka untuk bermain. Sehingga mereka cenderung malas dan bosan pada saat belajar di dalam kelas. Jika pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa, maka pembelajaran yang dilaksanakan akan berhasil. berdasarkan hal tersebut, penulis berinisiatif untuk meneliti mengenai pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif.

Menurut (Wulan, N. P. J. D., Sumatra, I. I. W., & Jampel, I. N., 2019) permainan edukatif yakni suatu permainan yang telah disusun secara khusus untuk keperluan dalam proses pelajaran. Sedangkan (Syamsuardi, 2012) mengemukakan instrumen permainan edukatif yakni suatu bentuk instrumen pengajaran yang disusun serta dapat meningkatkan pengalaman pendidikan maupun pengalaman belajar pada anak, instrumen ini termasuk suatu permainan tradisional maupun modern yang memberikan muatan pendidikan serta pengajaran. Selanjutnya menurut (Uliyah & Isnawati, 2019) permainan dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat, dan minat pada proses pembelajaran.

Banyak penelitian yang menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti penelitian (Sopiah. S., 2019) yang membahas pengaruh alat edukatif terhadap motivasi belajar dan kreativitas anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan alat edukatif, membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selanjutnya dalam penelitian (Kurniadi. G., 2021) membahas tentang penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah media permainan edukatif ular tangga matematika berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini terfokus pada pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Belajar adalah proses terbentuknya prestasi belajar, belajar yang maksimal akan menghasilkan prestasi yang tinggi. KKBI (2013) menuliskan prestasi belajar penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.

Meskipun potensi positif yang dimiliki oleh pendekatan pembelajaran berbasis permainan sangat besar, penulis telah mengamati adanya beberapa masalah yang menghambat penerapannya di lingkungan sekolah. Sering kali siswa merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik buat siswa. Salah satu contoh nyata yaitu di SD Negeri 3 Purwawinangun pada kelas VI masih menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu, kemampuan murid kurang terasah dan pembelajaran menjadi kurang

efektif. Hal ini mengakibatkan perlu adanya pembaruan metode pembelajaran, salah satunya ialah *fun learning*. Berdasarkan permasalahan yang ada, artikel penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis fun games dengan tujuan meningkatkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Dalam upaya untuk mengatasi tantangan pendidikan karakter dan minat belajar, kita akan mengeksplorasi konsep fun games learning dan potensinya dalam mengatasi permasalahan tersebut.

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode *Service Learning* (SL). Metode ini merupakan metode yang menekankan aspek praktik dengan berlandaskan *experiental learning*. Metode SL ini memiliki tiga kualifikasi penting yaitu layanan yang sesuai dengan kebutuhan, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mahasiswa berpartisipasi aktif dengan masyarakat. Aplikasi metode ini yaitu dengan dilaksanakannya sistem pembelajaran *fun games learning* di SD Negeri 3 Purwawinangun. Objek pengabdian yaitu siswa kelas VI terdiri atas 30 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 14 perempuan.

Metode pemecahan masalah tersebut menggunakan *ice breakingg* dan *games* untuk kelas 1. Hal ini dikarenakan guru yang mengampu kelas 1 memiliki pengetahuan lebih tentang teknologi. Sementara pada kelas VI, guru kelasnya masih menggunakan sistem ceramah. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengimplementasian ke kelas VI pada pelajaran IPS. Tahapan – tahapan yang dilakukan ialah:

- a. Tahapan persiapan (*preparation*): pendekatan awal antara mahasiswa dengan objek penelitian dalam hal ini ialah murid kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun
- b. Tahapan penggalian informasi (*Assesment*): Tindakan untuk menggali informasi penyebab adanya masalah dan dampak yang ditimbulkan
- c. Tahapan perencanaan (*Planning*): Merumuskan tindakan yang dapat memecahkan masalah yang sudah dirumuskan
- d. Pelaksanaan program (*Intervention*): Penerapan rencana pemecahan masalah yang telah dirumuskan
- e. Tahapan terminasi (*Termination*): Pengakhiran kegiatan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan metode mengajar *fun games learning* dilakukan selama periode KKN dengan pemenuhan mata kuliah Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Negeri 3 Purwawinangun dengan rincian sebagai berikut:

a. Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini peneliti melakukan persiapan dengan mempersiapkan keperluan seperti bahan untuk menggali data, memeriksa data, dan lain sebagainya. Tahapan persiapan ini dilakukan sebelum direncanakannya program *fun games learning*.

b. Tahapan penggalian informasi

Penggalian informasi dilakukan kepada siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun. Melalui penggalian informasi tersebut didapatkan bahwa, selama kegiatan belajar mengajar (KBM), guru yang mengampu kelas VI hanya memberikan materi saja atau ceramah tanpa adanya pembaruan. Hal ini membuat anak-anak merasa jenuh. Sementara itu, informasi yang didapatkan selanjutnya ialah guru kelas 1 memiliki pengetahuan terkait teknologi, sehingga kegiatan KBM berlangsung secara menarik dengan mengaplikasikan teknologi.

c. Tahapan perencanaan

Setelah melalui tahapan penggalian informasi, program yang akan dilaksanakan mulai dirancang. Rencana program yang dilakukan ialah sebagai berikut :

- Penyampaian materi yang terdiri atas penyampaian materi IPS tentang ASEAN
- Fun Learning* dilakukan dengan melakukan kuis terkait materi yang telah diterangkan

d. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun pada jam pelajaran IPS. Hal yang dilakukan pertama kali menerangkan materi tentang ASEAN secara terperinci dengan metode-metode yang menarik. Selanjutnya dilanjutkan dengan kuis yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Hal ini bertujuan untuk melatih otak anak untuk mengingat kembali materi-materi yang telah diberikan dengan bantuan teknologi. Pelaksanaan pembelajaran *fun games learning* ini dapat dilihat dari dokumentasi berikut



**Gambar 1** Pengarahan Metode Pembelajaran *Fun Games Learning*



**Gambar 2** Pelaksanaan Pembelajaran *Fun Games Learning*

e. Tahapan terminasi

Tahapan terminasi ini dilaksanakan dengan evaluasi terkait pelaksanaan kegiatan *fun games learning*. Evaluasi ini dilaksanakan dengan *sharing* kesan-pesan serta kritik-saran keberlangsungan kegiatan ini. Sasaran program ini ialah murid kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa tersebut. Setelah proses tersebut berjalan, didapatkan bahwa adanya peningkatan karakter siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun.

## Diskusi

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang untuk menjadi dewasa melalui pengajaran dan pelatihan. Saat ini, pendidikan merupakan aspek penting untuk memajukan bangsa. Hal ini tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 tujuan bangsa ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga, adanya pendidikan digunakan sebagai bahan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter.

Permasalahan yang muncul pada SD Negeri 3 Purwawinangun ialah proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang masih menggunakan metode ceramah pada kelas VI. Sementara jika dibandingkan dengan kelas 1, kelas 1 memiliki suasana KBM yang menyenangkan dengan melakukan *ice breaking* dan *games* pada proses KBM tersebut. Hal ini menjadi dampak ketimpangan siswa dalam menangkap ilmu yang diberikan. Oleh karena itu, untuk siswa kelas VI diperlukan program yang mampu untuk meningkatkan kualitas akademik mereka.

*Fun learning* ialah metode mengajar dengan fokus menciptakan kondisi KBM yang nyaman dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan suasana KBM yang efektif. Metode ini sering digunakan karena dinamis, efektif, dan terstruktur. Proses *fun learning* selama kegiatan KKN ini dilakukan dengan tahapan persiapan, menggali informasi, perencanaan, pelaksanaan, dan terminasi.

Tahapan pertama ialah tahapan persiapan. Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan dengan mempersiapkan keperluan seperti bahan untuk menggali data, memeriksa data, dan lain sebagainya. Tahapan persiapan ini dilakukan sebelum direncanakannya program *fun games learning*. Selanjutnya penggalian informasi dilakukan kepada siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun. Melalui penggalian informasi tersebut didapatkan bahwa, selama kegiatan belajar mengajar (KBM), guru yang mengampu kelas VI hanya memberikan materi saja atau ceramah tanpa adanya pembaruan. Hal ini membuat anak-anak merasa jenuh. Sementara itu, informasi yang didapatkan selanjutnya ialah guru kelas 1 memiliki pengetahuan terkait teknologi, sehingga kegiatan KBM berlangsung secara menarik dengan mengaplikasikan teknologi.

Setelah melalui tahapan penggalian informasi, program yang akan dilaksanakan mulai dirancang. Rencana program yang dilakukan ialah sebagai berikut : Penyampaian materi yang terdiri atas penyampaian materi IPS tentang ASEAN dan *Fun Learning* dilakukan dengan melakukan kuis terkait materi yang telah diterangkan.



Kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun pada jam pelajaran IPS. Hal yang dilakukan pertama kali menerangkan materi tentang ASEAN secara terperinci dengan metode-metode yang menarik. Selanjutnya dilanjutkan dengan kuis yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Hal ini bertujuan untuk melatih otak anak untuk mengingat kembali materi-materi yang telah diberikan dengan bantuan teknologi. Tahapan terminasi ini dilaksanakan dengan evaluasi terkait pelaksanaan kegiatan *fun games learning*. Evaluasi ini dilaksanakan dengan *sharing* kesan-pesan serta kritik-saran keberlangsungan kegiatan ini. Sasaran program ini ialah murid kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa tersebut. Setelah proses tersebut berjalan, didapatkan bahwa adanya peningkatan karakter siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun.

Berdasarkan hal tersebut didapatkan bahwa perlu adanya pemberdayaan guru tentang perkembangan teknologi. Hal ini bertujuan agar nantinya, guru-guru dapat mengimplementasikan kegiatan KBM lebih beragam lagi bukan hanya ceramah saja.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelaksanaan *fun games learning* untuk siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun berjalan dengan lancar. Ketertarikan siswa terhadap proses KBM juga tinggi dan membuat siswa menjadi interaktif. Setelah pelaksanaan, didapatkan bahwa adanya peningkatan karakter siswa kelas VI SD Negeri 3 Purwawinangun. Seluruh kegiatan ini diharapkan akan memberikan dampak yang baik pada perkembangan karakter siswa kedepannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, D.N. (2020). Hubungan Antara Metode Fun Learning dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelompok Belajar Komunitas Kampung Lali Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo. *JPUS : Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 73-80.
- Alfin. (2014). Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Internasional, 190-205
- Asmawadi, A. (2021). Fun Learning melalui Media Whatsapp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1-10.
- Berkowitz, M. &. (2007). *What Works in Character Education: A Research-Driven Guide for Educators*. Waveland Press.

- Clark, R. (2020). "The Benefits of Fun Games in Education." *Journal of Interactive Learning Research*, 31(4), 521-539.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of videogames. *Digital Kompetanse*, 3(1), 2006.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam.
- Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(1), 31-36.
- Mufidah, E., & Sa'diyah, N.A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Tematik. *IBTIDA'*, 49-60.
- Rahman et.al. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Waqsa : Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Ritongga, F.U., & Shahiba, S. (2022). Meode Fun Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Serta Kepercayaan Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaen Blitar. *EDUKASIA : Jurnal Pengabdian Masyarakat di Bidang Sosial dan Humaniora*, 6-11.
- Septianti, Novi & Rara Afiani. 2020. Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 2, Nomor 1
- Seko, et.al. (2020). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1176-1179.
- Sopiah, S. (2019). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun RA I'anatush Shibyan Al-Irsyad 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.37012/Jipmht.V1i1.3>
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Baat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 2 (1) hlm 59-67
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31-43.
- Wulan, N. P. J. D., Sumatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.2000>