

Implementasi Pembelajaran Berbasis *Fun Learning* Activities Pada Mata Pelajaran Batik Dalam Menumbuhkan Kesehatan Mental Anak Didik Di Tumbuh *High School*

Bagus Mahardika¹, Andi Purnawan Putra²

¹Fakultas Tarbiyah, Institut Ilmu Al-Qur'an An Nur Yogyakarta, Indonesia

²Sekolah Tinggi Pendidikan Islam Bina Insan Mulia Yogyakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 17 April, 2023

Revised 07 Mei, 2023

Accepted 30 Mei, 2023

Keywords:

Fun Learning Activite,
Batik Subjects, Mental
Health

ABSTRACT

Creating a pleasant learning climate for students is an obligation for a teacher. This reality becomes urgent considering that the subject of students in this millennial era has mental vulnerability, just a little bit exposed to an event that shakes his soul so that his level of concentration and reasoning becomes disrupted. Learning based on Fun Learning Activities is a breath of fresh air in dealing with problematic transfer of knowledge to students. This becomes a solution because students experience direct learning that is active, creative, and innovative, they are taught with joy, so that it has a positive influence on children's mental health. The results showed that the application of fun learning activities to students can build positive mentality, changes in behavior shown by students, namely increased enthusiasm for learning, curiosity and trying something new, fond of asking questions and developing creativity and the ability to manage emotions.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Bagus Mahardika

Fakultas Tarbiyah, Institut Ilmu Al-Qur'an An Nur Yogyakarta, IndonesiaIndonesia

Kompleks Ponpes An Nur Ngrukem, Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta

Email: bagusmahardika72@gmail.com

PENDAHULUAN

Mental Healty dalam pembelajaran selama ini belum banyak diperhatikan oleh pendidik dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Upaya ini penting dilakukan oleh guru mengingat

dengan kenyamanan psikis para peserta didik tentu merasakan kebahagiaan dalam belajar. Sehingga hal ini dapat berpengaruh pada hasil dan kualitas belajar mengajar. Menurut Aris dan Siswoyo (2012: 97), guru hendaknya memberikan peluang keterbukaan terhadap kemungkinan-kemungkinan baru yang mungkin berbeda dengan kunci jawaban dari pengalaman sang guru. Melihat realita saat ini maraknya siswa yang membolos sekolah, enggan berangkat sekolah kurang berminat dan belum memiliki gairah dalam belajar berarti bisa dikatakan mereka tidak mendapat kepuasan selama belajar. Pengelolaan kelas yang efektif tentu menjadi dambaan setiap pendidik agar tercipta iklim pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat mengeksplor serta mengembangkan bakat dan potensi yang ia miliki melalui kegiatan serta program yang ada di sekolah.

Guru memiliki segudang strategi dalam membelajarkan Siswa salah satunya dengan aktivitas belajar menyenangkan sederhana namun penuh makna. Pembelajaran yang menyenangkan sejatinya harus terkonsep teruji dan terukur. Memilah dan memilih kegiatan pembelajaran menyenangkan dalam upaya memunculkan kesehatan mental peserta didik perlu digarap serius agar capaian pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bila guru dan siswa dapat berupaya bersama dalam membangun iklim belajar yang menyenangkan. Kegiatan dapat dimulai dari pembukaan melalui bermain variasi tepuk, ice breaking, dan kegiatan belajar diluar kelas/outing class. Membangun mood siswa merupakan hal yang wajib dilakukan pendidik. Sebelum materi disampaikan.

Membatik merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki nilai seni tinggi, warisan nenek moyang ini dapat diaplikasikan sebagai salah satu pilihan guru dalam membekali siswa dalam mengasah skill dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran menyenangkan ini banyak sekali manfaatnya salah satunya anak dapat berpikir kreatif memanfaatkan alam benda di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pembelajaran menjadi tidak membosankan serta dapat merangsang anak untuk aktif bermain belajar mengamati objek serta mempresentasikan hasil diskusinya.

Pembelajaran Berbasis Fun Learning Activite.

Secara psikologis, pembelajaran yang menyenangkan akan membawa situasi belajar mengajar menjadi nyaman dan harmonis. Disamping itu, interaksi antara pendidik dengan peserta juga bisa mengalir dengan lancar. Kondisi yang seperti ini secara alami akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik yang tinggi dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses belajar mengajar (Harmanto, 2015, hlm. 1).

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, menyenangkan berasal dari kata senang, yang berarti, puas, lega, gembira, riang. Sehingga menyenangkan mempunyai maksud menjadikan senang, gembira, lega, puas. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara menurut Nurseto yang dikutip oleh Bambang Hermanto, sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak

akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan (Harmanto, 2015, hlm. 3).

Menurut Budimansyah yang dikutip oleh Sulthon, Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah 1) Memahami sifat yang dimiliki anak. Pada dasarnya anak memiliki sifat: rasa ingin tahu dan berimajinasi; 2) Mengenal anak secara perorangan. Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda; 3) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar; 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik. Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAKEM; 6) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar; 7) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar. Mutu hasil belajar akan meningkat bila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa; 8) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental (Sulthon, 2016, hlm. 42).

Strategi pembelajaran yang menyenangkan dikemukakan oleh beberapa ahli di antaranya adalah Darmansyah (2010) dalam DePorter (2000) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar. Sementara Berk (1998) adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Sedangkan Deporter, Reardon dan Singer (1999) adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik di mana emosi dihargai. (Mulyati, 2019, hlm. 6)

Selain itu, menurut Widodo yang dikutip oleh Wahyu mengatakan bahwa Pembelajaran bermakna dapat diwujudkan melalui pengorganisasian tema, muatan pelajaran, dan materi pembelajaran yang padu; penyusunan bahan ajar yang praktis dan menarik; penggunaan pendekatan saintifik, penggunaan kalimat poster yang sederhana; keterampilan mengajar guru; dan penerapan asesmen autentik (Widodo, 2017, hlm. 27).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan siswa. Selain itu, dalam pembelajaran aktif dan menyenangkan, guru sangat berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dengan menerapkan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan, sikap dan kepekaan. Perhatian penting bagi guru adalah menerapkan konsep belajar sambil bekerja (*learning by doing*), memberikan perhatian yang penuh kepada siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman bagi siswa. Untuk mencapai hal-hal tersebut maka seorang guru perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran, alat bantu belajar serta memanfaatkan berbagai sumber belajar

termasuk lingkungan perlu dijadikan sebagai sumber belajar agar hasil belajar dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan oleh kurikulum. (Hayati & Lailatussaadah, 2016, hlm. 172)

Pelajaran Batik.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman – pengalaman belajar. (Oemar Hamalik, 2001: 28). Pembelajaran menurut Agus Suprijono (2011: 13) diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Sedangkan pembelajaran menurut Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari (2009) yaitu kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, komponen – komponen tersebut antara lain guru, siswa, pembina sekolah, sarana prasarana dan proses pembelajaran. Di dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan berbagai pendapat di atas yang dimaksud pembelajaran adalah upaya guru dalam mengorganisir komponen – komponen pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik belajar dengan baik.

Membatik dalam bahasa jawa krama batik sebut seratan, sedangkan dalam bahasa jawa ngoko disebut tulis. Yang dimaksud tulis adalah menulis dengan lilin (A. N. Suyanto, 2002). Secara terminologi batik adalah gambar yang dihasilkan dengan menggunakan alat canting atau sejenisnya dengan bahan lilin sebagai penahan masuknya warna. Meski begitu di Indonesia definisi batik sendiri juga masih belum jelas. Tetapi dalam pembuatan batik mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai wax-resist dyeing. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan (<http://id.Wikipedia.org/wiki/Batik>). Batik (atau kata Batik) berasal dari bahasa Jawa “amba” yang berarti menulis dan “titik”. Kata batik merujuk pada kain dengan corak yang dihasilkan oleh bahan “malam” (wax) yang diaplikasikan ke atas kain, sehingga menahan masuknya bahan pewarna (dye), atau dalam Bahasa Inggrisnya “wax-resist dyeing”.

Kesehatan Mental.

Seseorang dikatakan sehat secara jasmani dan rohani bila mana ia mampu bersikap sesuai norma yang berlaku di masyarakat. Orang yang sehat mentalnya ialah orang yang dalam ruhani atau dalam hatinya penuh rasa tenang, tentram, dan bahagia (Witherington, 1982). Istilah Metal healty yakni merujuk pada seluruh aspek perkembangan seseorang, baik fisik maupun psikis. Kesehatan juga meliputi upaya-upaya dalam mengatasi stress, ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri, bagai mana berhubungan dengan orang lain serta berkaitan dengan pengambilan keputusan. (Alex Sobur, 1964)

Kesehatan mental dalam diri individu pastilah berbeda-beda, karena pada hakikatnya manusia dihadapkan pada kondisi dimana ia harus menyelesaikan permasalahan yang ada pada dirinya. Menurut (Drajat, Zakiyah, 2017) mengatakan, kesehatan mental merupakan keharmonisan dalam kehidupan yang terwujud antara fungsi-fungsi jiwa, kemampuan dalam menghadapi problematika kehidupan, serta mampu merasakan kebahagiaan dan kemampuan

secara positif. Selanjutnya ia menekankan bahwa kesehatan mental adalah kondisi dimana individu terhindar dari gejala-gejala jiwa (neurose) dan diri gejala; penyakit jiwa (psychose).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kesehatan mental adalah suatu kondisi seseorang yang memungkinkan berkembangnya semua aspek perkembangan, baik fisik, intelektual dan emosional yang optimal serta selaras dengan perkembangan orang normal pada umumnya, sehingga mampu berinteraksi social dengan lingkungan sekitar. Gejala jiwa atau fungsi jiwa seperti pemikiran, perasaan, kemauan, sikap persepsi, pandangan dan kenyataan hidup harus saling berkoordinasi dengan baik, sehingga muncul keharmonisan dan terhindar dari perasaan ragu, gundah, gelisah dan konflik batin. (Dian Vinda Fahriyani, 2019)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan tentang Implementasi Fun Learning Activites dalam menumbuhkan kesehatan mental pada anak yang meliputi pelaksanaan pembiasaan, strategi dan faktor pendukung serta penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam menumbuhkan iklim pembelajaran yang fun and quality melalui kegiatan membuat. Bogdan & Taylor sebagai mana yang dikutip oleh Imam Gunawan, menuliskan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara utuh. Sehingga, tidak diperbolehkan memisahkan individu sebagai variable atau hipotesis, tetapi menganggapnya sebagai keseluruhan.

Pada penelitian ini, informasi dan data dikumpulkan secara langsung melalui narasumber dengan guru mata pelajaran batik serta peserta didik yang mengikuti kelas area pertumbuhan batik yang ada di lingkungan Tumbuh High School Sewon. Data-data tersebut selanjutnya diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yang kemudian akan dideskripsikan secara kualitatif melalui kesimpulan penelitian. Penelitian ini dilakukan di Tumbuh High School Sewon Bantul Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik yang mengikuti mata pelajaran Batik yang berjumlah 20 siswa dengan pelaksanaan sebagai upaya menumbuhkan kesehatan mental pada anak. Instrumen penelitian yang digunakan ialah peneliti sendiri, sedangkan instrumen selanjutnya ialah pedoman wawancara yang disusun berupa pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek penelitian untuk menggali informasi secara mendalam.

Menurut S. Margono, sebagaimana dikutip Bagus Mahardika dalam jurnal "Pengelolaan Kelas Efektif dalam Perspektif Psikologi Perkembangan" Vol. 2, No. 2 mengemukakan bahwa Teknik pengumpulan dan pengolahan data penelitian dilakukan dengan observasi dan mencatat dengan sistematis, fenomena-fenomena yang diteliti. Teknik selanjutnya dengan wawancara. Pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis menurut Milles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2013) yang terdiri dari reduksi data, data display, dan concluding drawing. Reduksi data ialah kegiatan memilah dan memilih data yang penting dan membuang yang tidak perlu. Data Display dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Conlusing drawing ialah bagian peneliti menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Fun Learning Activities* Pada Siswa di Tumbuh *High School Sewon Bantul Yogyakarta*.

Sekolah Tumbuh High School Sewon merupakan sekolah yang Unggul dalam menciptakan ruang belajar yang menyenangkan bagi Siswa, hal ini tertuang dalam kegiatan program pembelajarannya. Capaian pembelajaran dalam rangka menumbuhkan spirit kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Sekolah tumbuh menerapkan strategi fun learning activities pembelajaran dikemas menarik melalui area-area pertumbuhan yang memberikan ruang dalam menumbuhkan bakat minat siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Area pertumbuhan ini berfokus sebagai pusat pengembangan soft skill bakat minat siswa, melalui kegiatan ini diharapkan mereka dapat semakin terasah kemampuannya menjadi pribadi yang mandiri, cerdas, dan terampil.

Upaya penerapan pembelajaran berbasis fun learning activities menjadi pilar penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dalam penerapannya guru dibantu sport teacher mendampingi siswa dalam belajar. Pembelajaran dibuka dengan menyapa siswa menjelaskan materi dan anak mulai mengerjakan proyek yang telah ditugaskan oleh guru. Bahan-bahan serta alat-alat yang dibutuhkan selalu disiapkan dalam menunjang belajar anak. Kertas gambar, kuas, cat warna, pensil warna, peraut, penghapus, pensil merupakan piranti penting diruang laboraturium Art. Ruang ini merupakan ruang yang dipergunakan siswa dalam mengerjakan karya seni mulai kegiatan melukis dan membuat.

Melalui kegiatan berkesenian inilah mereka meluapkan ekspresinya terlihat antusias siswa dalam menggoreskan kuas pada media gambar dengan trampil dan penuh keyakinan. Walaupun sekolah tumbuh tidak melihat hasil jadi namun pada prosesnya, karna sejatinya bersama proses berkegiatan seni itu para siswa belajar sebuah arti besar. Mereka merealisasikan sebuah konsep memunculkan keberanian dan juga melatih kompetisi dalam mengasah potensi diri. Guru dan sport teacher mendampingi anak-anak yang belum mampu secara mandiri belajar. Memberi penguatan pada diri anak, agar ia terbiasa menyelesaikan tugas serta tidak menunda pekerjaan. Terlatih menjadi siswa yang mandiri dan bertanggung jawab dalam menuntaskan pekerjaan dengan rajin dan tertib.

Upaya Menumbuhkan Kesehatan Mental Anak pada Mata Pelajaran Batik Melalui *Fun Learning Activities* di Tumbuh *High Shcool Sewon Bantul Yogyakarta*.

Pilar penting dalam tercapainya hasil belajar yang ideal ialah terletak pada strategi atau metode yang digunakan oleh guru pada saat membelajarkan siswa. Guru menjadi penggerak dalam memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi dalam dirinya. *Fun learning activities* sebagai trobosan baru dalam membelajarkan siswa akan termotivasi melakukan hal-hal menyenangkan dalam belajar memerlukan ruang dalam merealisasikan. Pada kegiatan mata pelajaran batik pertama guru menyiapkan materi dan bahan material yang diperlukan dalam membuat berkarya.

Mental yang tumbuh pada siswa dapat dicermati dari bagaimana mereka bersikap dan berperilaku di kelas. Pada saat mereka mengikuti mata pelajaran batik ini tentu terlihat beberapa siswa yang begitu antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar (KBM). Para siswa terlihat begitu antusias dalam berkegiatan mulai dari membuat pola batik, bersabar dan focus ketika mempraktekan menggoreskan pensil dan spidol pada selembar kertas.

Tujuan pembelajaran yang dicapai dengan pendekatan ini ialah guru dapat mengetahui sejauh mana tingkat konsentrasi dan kefokusannya anak didik. Sehingga mudah mengaplikasikan materi yang berimplikasi dalam mengembangkan kecerdasan anak secara optimal. Melalui pembelajaran batik tentu perasaan peserta didik menjadi senang sehingga dengan mudah ia menerima materi yang disampaikan guru. Membebaskan anak untuk berkreasi di atas kain membuat pola gambar yang abstrak merupakan media terapi tentu hal ini memberikan pengaruh positif terhadap kesehatan mental anak, yang tadinya pendiam jadi selalu bertanya, dapat bekerja sama mencanting, mewarnai kain batik dan lain sebagainya.

Manfaat yang dirasakan dalam pembelajaran batik tentu memberi pengaruh yang besar terhadap anak didik selain terampil, mengasah bakat seni tentu dapat menghilangkan kejenuhan dan kepenatan, karena sejatinya dengan pendekatan *fun learning activities* semua anak terbebaskan untuk berekspresi dan berimajinasi seperti mewarna batik dengan bahan alam, membuat pola batik, mengecap dengan bahan alam memanfaatkan alam benda disekitar sekolah.

KESIMPULAN

Pembelajaran yang menyenangkan tentu dambaan bagi semua siswa disekolah. Bagaimana tidak selain memberikan ruang bagi siswa dalam mengembangkan potensinya mereka tentu rindu untuk datang dan berkegiatan disekolah. Seperti Tubuh High School kegiatan pembelajaran selalu memadukan unsur seni dalam memfasilitasi perkembangan anak. Anak dapat berproses dalam mengembangkan bakat minat serta menumbuhkan kecerdasan dan nalar berpikirnya, tanpa mereka dipaksa ditekan sehingga pembelajaran menjadi harmonis anak merasa senang menerima materi yang disampaikan guru. Hal utama yang harus diperhatikan guru ialah mengajarlah dengan ikhlas dan profesional Karena hal ini akan bernilai positif dalam menumbuhkan mental helty dalam diri peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anindito Prasetyo, 2010, *Batik Karya Agung Warisan Budaya*, Pura Pustaka, Yogyakarta
- [2] Alexander. A., Schneiders. (1964). *personal Adjustment and Mental Health*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- [3] Mahardika, Bagus, 2022 “*Pengelolaan Kelas Efektif dalam Perspektif Psikologi Perkembangan*” Vol. 2, No. 2
- [4] Drajat, Zakiah. (2017). *Islam dan Kesehatan Mental*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra.
Fahriyani, Diana Vidya (2019). *Kesehatan Mental*. Pamekasan: CV Duta Media.
Harmanto, B. (2015). *Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital*.
eprints.umpo.ac.id. <http://eprints.umpo.ac.id/1755>
- [5] Hayati, S., & Lailatussaadah, L. (2016). Validitas dan reliabilitas instrumen pengetahuan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan (pakem) menggunakan model rasch. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media ...*, Query date: 2023-01-31 02:34:54. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/593>

- [6] Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Alim | Journal of Islamic Education, Query* date: 2023-01-31 02:34:54. <https://jurnal.kopertais1.or.id/alim/article/view/150>
- [7] Sulthon, S. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *Elementary, Query* date: 2023-01-31 02:34:54. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/1562>
- [8] Widodo, W. (2017). Wujud kenyamanan belajar siswa, pembelajaran menyenangkan, dan pembelajaran bermakna di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman ...*, *Query* date: 2023-01-31 02:34:54. <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/arrisalah/article/download/1054/718>