

## PEMANFAATAN RUMAH BELAJAR SEBAGAI WADAH PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN UNTUK ANAK ANAK DI KELURAHAN JAGONG KABUPATEN PANGKEP

<sup>1</sup>Madania, <sup>2</sup>Nur Izzatul Auliya, <sup>3</sup>Nurdevi Bte Abdul

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

Korespondensi Penulis: [niamadania11@gmail.com](mailto:niamadania11@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana manfaat program Rumah Belajar yang telah dibentuk oleh mahasiswa P2K dari Universitas Muhammadiyah Makassar karena adanya kesadaran untuk membawa anak-anak agar mendapatkan kembali harapannya akan pendidikan yang dilakukan secara menyenangkan dan tidak membuat bosan anak-anak di kelurahan Jagong. Seperti diketahui, pada tahun 2019 sampai 2022 awal ini pembelajaran dilakukan secara online dikarenakan terjadinya COVID 19, akibat dari kejadian tersebut tidak bisa dipungkiri bahwa banyak anak-anak yang tidak fokus atau kurang memahami pembelajaran dengan baik, anak-anak juga sangat jenuh karena hanya terus-terusan berada di depan gadget tanpa berinteraksi langsung dengan guru dan temannya. Tak hanya itu sebagian anak-anak bahkan tidak mengikuti pembelajaran daring karena mereka tidak mempunyai gadget. Hal ini dibuktikan ketika peneliti memberikan beberapa test kemampuan terhadap anak-anak di kelurahan Jagong, beberapa dari mereka masih kurang paham akan pelajaran calistung yang mendasar. Persoalan tersebut selama ini diupayakan pemerintah untuk diatasi, akan tetapi hingga kini belum ada tindakan maksimal. Sehingga pelibatan partisipasi masyarakat dan pemerintah dalam mengatasi hal ini menjadi sesuatu yang penting. Oleh karena itu salah satu solusi untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan diadakannya "rumah belajar" sebagai wadah pembelajaran di kelurahan jagong kabupaten pangkep. Dengan adanya "Rumah Belajar" anak-anak di kelurahan Jagong mendapatkan pengetahuan serta pengalaman baru dan juga sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Rumah Belajar, Pendidikan, Calistung, Pembelajaran*

### Abstract

The purpose of this article is to find out how the benefits of the Rumah Belajar program that has been formed by P2K students from the University of Muhammadiyah Makassar because of the awareness to bring children to regain their hopes for education that is carried out in a fun and not boring children in Jagong village. As is known, in 2019 until 2022, learning was carried out online due to the occurrence of COVID 19, as a result of this incident it is undeniable that many children are not focused or do not understand learning well, children are also very bored because they are only constantly in front of gadgets without interacting directly with teachers and friends. Not only that, some children do not even follow online learning because they do not have gadgets. This is evidenced when researchers gave several ability tests to children in Jagong village, some of them still did not understand basic calistung lessons. This problem has been attempted by the government to be overcome, but until now there has been no maximum action so that the involvement of community and government participation in overcoming this is something important. therefore one solution to solving this problem is to hold a "learning house" as a learning forum in the Jagong village, Pangkep Regency. With the "Rumah Belajar" children in Jagong village gain new knowledge and experience and are also very enthusiastic about participating in learning.

**Keywords:** *Rumah Belajar, Education, Calistung, Learning*

### PENDAHULUAN

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/about>

303| GPS

Setelah seluruh aspek-aspek kehidupan kita telah dipukul mundur oleh pandemi Corona, salah satunya institusi pendidikan kita yang terpaksa harus mengubah secara total pola-pola lama pembelajaran yang selama ini diaplikasikan. Pemerintah telah mengambil langkah lebih besar dengan mengubah model belajar pertemuan muka selama ini dengan cara menggeser suasana belajar dari ruang-ruang kelas menuju ruang-ruang maya. Pemerintah menerapkan kebijakan bekerja dan belajar dari rumah. Sehingga para siswa dan pelajar mulai dari tingkatan Sekolah Dasar, Menengah hingga Pendidikan Tinggi, melakukan proses belajar mengajar dengan mengikuti alternatif ruang virtual tersebut agar tidak tertinggal jauh semasa swakarantina. Namun dalam masa ini pula, di sebagian tempat, nyatanya lembaga-lembaga pendidikan kita kewalahan bahkan kelabakan dalam menghadapi situasi ini. Meski telah ditopang dengan kehadiran alternatif belajar, kondisi-kondisi di lapangan nyatanya sangat kompleks. Belajar dengan suguhan ruang maya ternyata tidak selamanya bisa menjadi alternatif pilihan saat pandemic Covid 19.

Sistem pendidikan secara daring sudah diterapkan selama kurang lebih 2 tahun terakhir semenjak pandemi covid 19 melanda. Namun apakah sistem ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan. Tentu saja tidak, sistem pembelajaran secara daring ini merupakan kebijakan baru khususnya di Indonesia. Sebagai kebijakan baru tentu terdapat banyak hal yang masih kurang dan adanya hambatan-hambatan yang sebelumnya tidak diperkirakan. Sebagai contoh adalah kurang tersedianya fasilitas penunjang pembelajaran daring, dalam faktanya banyak peserta didik yang tidak memiliki perangkat handphone atau komputer untuk menunjang proses pembelajaran daring ini. Kondisi demikian membuat mereka bingung menghadapi kendala ini. Permasalahan yang terjadi bukan hanya pada ketersediaan fasilitas pembelajaran, melainkan ada problem baru yaitu ketiadaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi, guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring, terutama orangtua peserta didik dari kalangan ekonomi menengah ke bawah. Tidak berhenti sampai di situ, meskipun jaringan internet dalam genggam tangan, peserta didik menghadapi kesulitan akses jaringan internet karena tempat tinggalnya di daerah yang cukup terpencil dan secara letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring, sehingga pelaksanaannya kurang efektif. Problematika pembelajaran daring tidak berhenti sampai di tingkat fasilitas penunjang, lebih dari itu faktor internal yang dihadapi peserta didik jauh lebih penting yaitu tingkat

pemahaman peserta didik yang dirasa tidak komprehensif. Tidak semua materi yang disampaikan secara daring bisa dipahami oleh peserta didik. Penyebab kurangnya pemahaman siswa juga karena para guru yang memberikan materi pembelajaran secara monoton dan membosankan sehingga para siswa mengalami kejenuhan dan tidak tertarik untuk mengikuti kelas. Hal ini yang menjadi permasalahan serius, terlebih lagi waktu 2 tahun yang telah digunakan dalam menerapkan sistem ini.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di kelurahan Jagong kecamatan pangkajene kabupaten pangkep menunjukkan bahwa sebagian anak-anak sekolah dasar tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran karena sistemnya yang membosankan, mereka menyukai pembelajaran yang dilakukan sambil bermain.” Menurut Budimansyah, dkk (2013 :70) PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Aktif yang dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.”

Pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menciptakan antusiasme para siswa dalam belajar. Beberapa model pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan memberikan permainan yang dikaitkandengan materi pelajaran yang akan diajarkan sehingga siswa tidak bosan, dan secara berkala dievaluasi, sehingga dapat diketahui apa minat masing-masing siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Tak hanya itu pembelajaran juga bisa diselingi humor. (Dananjaya, 1999) sebagaimana yang dikutip oleh Darmansyah(2010) mengatakan humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya merasa tergelitik perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa.

Berdasarkan poin-poin yang telah dipaparkan di atas salah satunya ialah pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan akan membuat anak-anak akan semangat dalam mendapatkan pelajaran secara mudah. Sebagai seorang pemula yang masih butuh banyak pengalaman, peneliti memilih program “Rumah Belajar” sebagai wadah pembelajaran anak-anak di kelurahan Jagong yang mengalami kesulitan dalam belajar. Rumah Belajar itu sendiri adalah tempat yang menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain dan suasana yang asyik dan menyenangkan sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran di Rumah Belajar tidak merasa tertekan dan bosan.

Peneliti tertarik mengangkat “Rumah Belajar” dikarenakan ketika sedang mengikuti program P2K, peneliti melihat banyaknya anak-anak yang selalu bermain di setiap sorenya serta mereka terlihat antusias ketika kami mengajak mereka untuk bercakap-cakap. Tak hanya itu, peneliti juga melakukan pendekatan kepada orang tua para anak tersebut untuk mengetahui bagaimana anak-anak mereka saat mengikuti pembelajaran.

## LITERATUR

### A. Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memiliki kemahiran dalam bentuk keterampilan dan kompetensi yang diperlukan. Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai perluasan dari proses pencarian makna yang dilakukan manusia. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi profesional. Belajar pada usia anak lebih efektif dilakukan dengan cara bermain. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan namun serius. Banyak tugas yang diselesaikan melalui kegiatan bermain. Anak-anak memilih untuk bermain karena hal itu menyenangkan, bukan karena mereka akan menerima hadiah atau pujian. Siswa dapat mengembangkan seluruh potensinya, baik potensi fisik, intelektual, maupun spiritualnya dalam belajar, melalui bermain dan permainan yang menyenangkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Sementara Achar Chalil mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Arief. S Sadiman pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu (Arief S. Sadiman, dkk., 1990, 11). Dari ketiga definisi tersebut dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran memuat tiga unsur penting yaitu:

1. Proses yang direncanakan guru,
2. Sumber belajar,
3. Siswa yang belajar.

### B. Konsep Belajar dan Bermain

Belajar dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang. Belajar dikatakan sebagai sebuah proses

pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber belajar. Belajar dapat dikatakan sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dengan sesuatu yang baru. Dimensi belajar memuat beberapa unsur: penciptaan hubungan, suatu pengetahuan yang sudah dipahami, dan sesuatu pengetahuan yang baru. (Anthoni Robbins dalam Trianto, 2010: 15). Dengan demikian, makna belajar bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (no), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu Sudjana dalam Rusman, 2010: 1). Artinya, seluruh aktivitas anak memperhatikan sesuatu merupakan proses belajar.

Tujuan belajar adalah memperoleh dengan suatu cara yang dapat melahirkan suatu kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan, dan memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh banyak faktor, misalnya, metode yang digunakan (Sutrisno. 2011: 39). Untuk mendukung hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang harus mampu merencanakan sedemikian rupa sehingga seluruh potensi peserta didik terpenuhi. Dengan demikian, indikator belajar adanya perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang yang dapat dilihat dari proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan yang dilaksanakan anak dalam bentuk belajar selalu berwujud bermain, hal ini disebabkan karena bermain memang merupakan jiwa anak itu sendiri.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Bermain juga merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberi anak kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain dijadikan sebagai salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain dikatakan medium karena anak mencobakannya dan tidak hanya didalam fantasinya, tetapi nyata aktivitas yang dilakukan anak (Conny R. Semiawan, 2008: 20) Bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh,

2005: 2).

### C. Pembelajaran Menyenangkan

Seperti yang didefinisikan oleh Lif Khoiru Ahmadi (2011: 31), kesenangan adalah keadaan terpesona oleh keindahan, kenyamanan, dan kebermanfaatan sesuatu sehingga seseorang tenggelam dalam pembelajaran sampai lupa waktu, penuh percaya diri, dan tertantang untuk melakukan hal yang sama atau yang lebih sulit lagi. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, reward bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya (Ismail, 2008: 47).

Menurut Rusman (2010: 326). pembelajaran menyenangkan (*joyful instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan memiliki pola hubungan yang baik antara guru dan anak. Pembelajaran yang menyenangkan atau juga distilahkan dengan *joyful learning* merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya (*meaningful learning*) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang berkembang di dalam masyarakat. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan berpikir kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya model-model pembelajaran yang dapat menyenangkan dan menarik perhatian anak, diharapkan anak merasa senang dan bahagia (*enjoy*) dalam mengikuti aktivitas. Lebih jauh lagi, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran yang diberikan guru dapat mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dave Meier dalam Indrawati, dkk.(2009: 16) memberikan pengertian

menyenangkan sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Dapat diartikan bahwa suasana gembira di sini bukan berarti suasana ribut.hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal.

Dalam konteks pembelajaran menyenangkan, siswa lebih diarahkan untuk memiliki motivasi tinggi dalam belajar dengan menciptakan situasi yang menyenangkan dan mengembirakan.Seperti halnya di dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No.19 tentang standar pendidikan nasional. Undang- undang No. 20 pasal 40 ayat 2 berbunyi "guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis". Sementara Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 berbunyi "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan rang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa".Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (time on task) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Susana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode penelitian ini disebut juga sebagai metode artistik karena proses penelitiannya lebih bersifat seni dan disebut juga metode interpretative karena datanya berkenaan dengan interpretasi data yang ada di lapangan (Sugiyono, 2021).

### **B. Subjek dan Tempat Penelitian**

Subjek dari penelitian ini merupakan para anak yang berusia 5-9 tahun yang tinggal di

lingkungan Kelurahan Jagong. Serta tempat penelitian ini terletak di posko P2K di Kelurahan Jagong, Pangkajene.

### **C. Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan melakukan wawancara dan juga observasi. Observasi dilakukan terhadap anak-anak yang berada di lingkungan kelurahan Jagong dan bagaimana situasi di lingkungan tersebut. Tak hanya itu peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua anak yang akan mengikuti program “Rumah Belajar” mengenai bagaimana perkembangan belajar anak mereka saat pembelajaran daring dan pasca pembelajaran daring. Melalui metode ini, peneliti memahami apa yang akan diberikan dan pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan saat melakukan program “Rumah Belajar”.

### **D. Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis Miles and Huberman. Aktifitas yang dilakukan dalam analisis ini adalah *data collection* dimana data dikumpulkan sebelum masuk ke lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai lapangan. Setelah itu dilakukan *data reduction*, saat melakukan pengumpulan data di lapangan, akan ada banyak sekali data yang didapatkan, sehingga data tersebut harus dihighlight sesuai dengan yang dibutuhkan. Setelah mereduksi data, penulis akan melakukan *display* data dan tahap yang terakhir adalah memberikan conclusion atas semua data yang telah dikumpulkan.

## **HASIL PELAKSANAAN**

### **A. Hasil Pelaksanaan**

Permasalahan yang ada di sekitar kelurahan Jagong berasal dari para anak tersebut dan juga bagaimana metode pembelajaran yang telah mereka lakukan selama ini, metode tersebut terasa sangat membosankan dan membuat para anak menjadi tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Tak hanya itu, para anak juga sudah merasa nyaman untuk melakukan pembelajaran dari rumah, dimana mereka hanya diberikan tugas tanpa adanya materi terlebih dahulu, ini juga menjadi salah satu pengaruh ketidaktertarikan siswa dalam belajar secara langsung. Maka dari itu, para mahasiswa P2K membuat program “Rumah Belajar”. Program ini digunakan sebagai sarana dalam upaya untuk menciptakan kembali semangat dan antusias para anak untuk belajar.



## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil oservasi yang telah dilakukan peneliti di lingkungan kelurahan Jagong dalam melaksanakan program “Rumah Belajar”, dimana peneliti memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Ini menciptakan beberapa perubahan terhadap para anak yang mengikuti program tersebut, antara lain:

1. Para anak lebih percaya diri dalam menjawab maupun memberikan pertanyaan.
2. Para anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran
3. Para anak menjadi lebih focus dalam mengikuti pembelajaran.

Diawal melaksanakan program ini, masih banyak anak yang tidak antusias dan leih memilih untuk bermain bersama teman sebayanya, bahkan peneliti harus menjemput para anak hingga ke rumahnya agar mereka mau mengikuti “Rumah Belajar”. Saat hadir di “Rumah Belajar” banyak anak yang berlarian kesana kemari dan tidak memperhatikan pembelajaran. Tak hanya itu, para anak juga masih malu untuk menjawab maupun bertanya. Tapi seiring berjalannya waktu, para anak telah menunjukkan perubahan dengan lebih antusias untuk mengikuti “Rumah Belajar”, bahkan mereka mulai berlomba untuk bertanya dan lebih semangat menghadiri program “Rumah Belajar”

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa program “Rumah Belajar” yang diterapkan dengan memberikan suasana yang menyenangkan sangat bermanfaat dalam menciptakan antusiasme para anak dalam melakukan pembelajaran.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang ada, para guru dapat menerapkan metode yang dilakukan dalam program “Rumah Belajar” dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengaplikasikan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan sehingga siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta suasana kelas tidak akan membosankan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2017). Pendekatan dan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 45-62.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER
- GURU BERBAGI | PEMBELAJARAN MENYENANGKAN. (n.d.). Ayo Guru Berbagi. Retrieved January 31, 2023, from <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-menyenangkan/>
- HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. (n.d.). CORE. Retrieved January 31, 2023, from <https://core.ac.uk/reader/291659670>
- Meyanti, R., Bahari, Y., & Salim, I. (2019). OPTIMALISASI MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, 2.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Alim| Journal of Islamic Education*, 1(2), 277-294.
- Program Rumah Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Anak Keterbelakangan Ekonomi dan Mental Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia | Merpati: Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia. (2021, April 26). *Jurnal Politeknik Pos Indonesia*. Retrieved January 29, 2023, from <https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/merpati/article/view/929>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Widodo, W. (2017). Wujud kenyamanan belajar siswa, pembelajaran menyenangkan, dan pembelajaran bermakna di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, 14(2), 22-37.
- (2017, June 9). Rumah Belajar. Retrieved January 29, 2023, from <https://www.jalسامoderamandiri.org/2017/06/09/rumah-belajar/>