

**PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI DESA SUKAHAJI
KECAMATAN CIHAURBEUTI KABUPATEN CIAMIS**

***Learning With Educational Games to Enhance Students' Interest in Learning
in Sukahaji Village, Cihaurbeuti District, Ciamis Regency***

Wulan Lailatusadiyah^{1*} dan Citra Nabil Salsabila²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika ,Universitas Siliwangi, Indonesia, email: wulanls15@gmail.com

²Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Siliwangi, Indonesia, email: citraaans@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 03-02-2024
Diterima: 22-04-2024
Diterbitkan: 30-04-2024

Keywords:
Educational Games
Learning Interest
Learning Media
Students

Kata Kunci:
Permainan Edukatif
Minat Belajar
Media Pembelajaran
Siswa



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 penulis

Abstract

School is a formal educational institution where students learn new things related to science and technology. In the classroom, there are still many students who have low interest in learning so that in the learning process they are less responsive to what is conveyed by the teacher. Therefore, teachers must be able to design creative and innovative learning media for the material to be delivered. One of the learning media that can be used is educational games. Educational games have a very important role in the learning process because they can improve students' cognitive, affective, and psychomotor abilities. The purpose of this activity is to carry out teaching activities in schools using educational game learning media. The method used is to provide teaching using educational games, observation, interviews, and evaluation. This activity was carried out on January 8-13, 2024 in grades 4 and 5 of SD N 1 Sukahaji and grades 1 to 6 MIS Mancagar. The results of this activity are to help teachers in implementing varied learning and increasing students' interest in learning by using educational game learning media. Educational games aim to develop the abilities possessed by participants that are useful in developing cognitive, affective, and psychomotor abilities. This community service activity is expected to be a motivation for students to learn and teachers to teach using educational games.

Abstrak

Sekolah merupakan institusi pendidikan formal dimana para siswa belajar hal baru berkaitan dengan ilmu dan teknologi. Di dalam kelas masih banyak di temui siswa yang memiliki minat belajar yang rendah sehingga dalam proses pembelajaran kurang tanggap terhadap yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus bisa merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan permainan edukatif. Permainan edukatif memiliki peranan sangat penting pada proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah melaksanakan kegiatan mengajar di sekolah dengan menggunakan media belajar permainan edukatif. Metode yang digunakan adalah memberikan pengajaran dengan menggunakan permainan edukatif, observasi, wawancara, dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 8-13 Januari 2024 di kelas 4 dan 5 SD N 1 Sukahaji dan kelas 1 sampai 6 MIS Mancagar. Hasil dari kegiatan ini adalah membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang variatif dan meningkatkan minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran permainan edukatif. Permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta pbermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar dan guru untuk mengajar menggunakan permainan edukatif.

Lailatusadiyah, W., Salsabila, C.N. (2024). Pembelajaran Dengan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Desa Sukahaji Kecamatan Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Inovatif*. 3(1): 30-36

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan pengabdian masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan penerapan teknologi tepat guna yang bermanfaat bagi masyarakat sebagai salah satu wujud Tri Dharma Perguruan Tinggi. Melalui KKN mahasiswa belajar mengaitkan antara dunia akademik-teoritik dengan dunia empirik-praktis bagi pemecahan permasalahan yang dihadapi masyarakat (Triharyati *et al.*, 2022). KKN memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, dan kerjasama tim. Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan masyarakat, mahasiswa dapat mengasah kemampuan ini dan merasakan dampak nyata dari kontribusi mereka terhadap kesejahteraan masyarakat, yang mana kegiatan Pengabdian masyarakat melalui kegiatan KKN ini dilakukan di Desa Sukahaji, Kecamatan Cihaurbeuti, Kabupaten Ciamis (Israeli *et al.*, 2022).

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 47 tahun 2008 tentang Wajib Belajar, pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Berdasarkan Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Sekolah dasar diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta, dimana dalam kegiatan ini SD Negeri 1 Sukahaji merupakan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah dan MIS (Madrasah Ibtidaiyah Swasta) Mancagar merupakan sekolah yang diselenggarakan oleh swasta.

SD N 1 Sukahaji menyelenggarakan jenjang pendidikan SD. Sekolah ini berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah yang terletak di Dusun Sukahaji, Desa Sukahaji, Kec. Cihaurbeuti, Kab. Ciamis, Jawa Barat ini telah terakreditasi B yang dikeluarkan pada tahun 2021. MIS Mancagar merupakan sekolah swasta yang terletak di Dusun Mancagar RT 03 RW 04, Desa Sukahaji, Kec. Cihaurbeuti, Kab. Ciamis, Jawa Barat. Jenjang pendidikan MI diselenggarakan di MIS Mancagar. Sekolah ini juga berada dibawah naungan Kementerian Agama dengan terakreditasi A yang dikeluarkan pada 17 September 2019.

Kurikulum yang digunakan pada kedua sekolah ini sama, yaitu masih menggunakannya Kurikulum Tiga Belas (Kurtilas) dan Kurikulum Merdeka. Dilansir dari pusat informasi guru tentang Latar Belakang Kurikulum Merdeka, Kurikulum Merdeka (yang sebelumnya disebut sebagai kurikulum prototipe) adalah kurikulum baru yang dikeluarkan pemerintah Indonesia sebagai bentuk inisiatif dalam mengembangkan kurikulum yang lebih mandiri dan relevan dengan kebutuhan peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu karakteristik utama dari kurikulum ini adalah memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan dukungan perangkat ajar serta materi pelatihan untuk mengembangkan kurikulum satuan pendidikan dan melaksanakan pembelajaran berkualitas.

Berbeda dengan Kurikulum 2013, yang ditujukan untuk pengembangan keterampilan tidak hanya pada bidang akademik, Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan. Kedua sekolah masih menggunakan Kurikulum Tiga Belas (Kurtilas) dikarenakan sebagai transisi yang masih dirasa sulit jika langsung berpindah menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga beberapa kelas di kedua sekolah ini masih menggunakan Kurikulum Tiga Belas (Kurtilas). Kurikulum 2013 adalah kurikulum nasional yang telah dikembangkan dan diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai produktif, kreatif, inovatif, dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Salah satu karakteristik utamanya adalah Pengembangan kompetensi berimbang: Mengembangkan keseimbangan antara sikap

spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Dengan adanya 2 kurikulum berbeda yang kedua sekolah gunakan, sehingga kegiatan pengajaran juga dalam pelaksanaannya menggunakan kedua kurikulum ini dengan tujuan agar mengetahui secara praktik dan mendapatkan pengalaman seperti apa kedua kurikulum ini jika digunakan di dalam 1 sekolah. Dalam prose pengajaran juga dilakukan penyesuaian dengan situasi dan keadaan yang ada di kedua sekolah, setelah berdiskusi dengan pihak sekolah dan anggota pengabdian sehingga diputuskan untuk menggunakan kedua kurikulum ini dalam program kerja tambahan mengajar ini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukahaji dan MIS Mancagar yang terletak di Desa Sukahaji, Kec. Cihaurbeuti, Kab. Ciamis. Sasaran dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah peserta didik kelas 4 dan 5 di SD Negeri 1 Sukahaji dan peserta didik kelas 1 sampai 6 di MIS Mancagar.

Pembelajaran yang dirancang di SD Negeri 1 Sukahaji dan MIS Mancagar masih kurang dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga perlu adanya metode pembelajaran yang variatif. Sehingga dalam pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok KKN adalah dengan menggunakan metode permainan edukatif. Permainan edukatif adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang berisi tentang permainan-permainan yang mengasah kognitif anak, seperti *puzzle*, *word scramble*, mengenal warna, bentuk dan pola (Fitriana, 2018).

Metode pelaksanaan pada kegiatan ini adalah observasi, wawancara, dan evaluasi. Observasi adalah peninjauan mencakup kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan semua indera (Arikunto, 1998 dalam Hidayat et al., 2019). Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dan nonpartisipan. Observasi terstruktur adalah kegiatan mempersiapkan tentang apa saja yang akan diobservasikan secara sederhana dan dikembangkan di lapangan. Sedangkan observasi non partisipan adalah mengamati dan tidak terlibat dalam kegiatan. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara yaitu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melewati Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan arti dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan bersama kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukahaji yang memberikan informasi terkait kurikulum yang dipakai di sekolah tersebut. Kelas 3 dan 6 menggunakan kurikulum 2013 dan kelas 1,2,4,5 sudah menggunakan kurikulum merdeka. Sehingga ditentukan untuk melaksanakan kegiatan ini di kelas 4 dan 5.

Metode yang dilakukan di MIS Mancagar sama dengan apa yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Sukahaji. Kegiatan pertama diawali dengan observasi ke MIS Mancagar, selanjutnya melakukan wawancara bersama Kepala Sekolah MIS Mancagar yang memberikan informasi terkait bahwa kelas 1,2, dan 3 terbiasa belajar sambil bernyanyi sehingga melanjutkan proses pembelajaran seperti biasanya. Kelas 4 hingga 6 menerapkan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan melalui permainan edukatif. Proses belajar mengajar dilaksanakan di semua kelas dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dan bisa menyukai semua mata pelajaran yang ada di sekolah. Kurikulum yang dipakai di MIS Mancagar ada 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran menyesuaikan dengan kurikulum yang dipakai tetapi dengan metode yang menyenangkan melalui permainan edukatif.

Metode pelaksanaan terakhir adalah evaluasi terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Evaluasinya adalah kurang koordinasi antara anggota yang mengajar sehingga pada pelaksanaannya masih kurang maksimal dan kurang mengeksplor dalam penggunaan permainan edukatif terutama yang berhubungan dengan teknologi karena ketika pengeksekusiannya siswa-siswi tertarik pada penggunaan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya pendidikan yang bisa mendukung dalam peningkatan mutu pendidikan, maka diadakan program kerja Mengajar ini diharapkan mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperolehnya di bangku perkuliahan secara nyata, serta memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat setempat. Sehingga dilaksanakan mengajar di SD Negeri 1 Sukahaji dan MIS Mancagar yang dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2024 yang bertepatan dengan masuknya kembali sekolah setelah libur akhir semester sampai 13 Januari 2024 (Aliyyah et al., 2021). Program ini difokuskan pada mahasiswa/mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sebagai penanggungjawab dari kegiatan ini. Semua anggota kelompok diikutsertakan dalam program kerja mengajar ini dikarenakan adanya 2 sekolah yang dijadikan sebagai media program kerja Mengajar. Kegiatan selama di SD dan MIS ini adalah membantu tenaga pendidik dalam proses belajar dan mengajar di SD Negeri 1 Sukahaji dan MIS Mancagar. Dengan sasaran dalam program kerja Mengajar ini adalah 2 kelas, yaitu kelas 4 dan kelas 5 di SD Negeri 1 Sukahaji dan 6 kelas yaitu kelas 1 sampai kelas 6 di MIS Mancagar.

Pembelajaran di SD Negeri 1 Sukahaji

Program kerja mengajar ini dilaksanakan langsung di tempat yaitu SD Negeri 1 Sukahaji. Kegiatan hari pertama dilaksanakan pada hari senin dimana biasanya sekolah akan mengadakan upacara bendera. Oleh karena itu, kelompok KKN mengikuti kegiatan upacara bendera sekaligus diperkenalkan oleh Kepala Sekolah kepada guru-guru dan seluruh siswa yang ada di SD Negeri 1 Sukahaji.

Pembelajaran dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas 4 dan 5, sehingga anggota kelompok dibagi 2 dengan satu kelasnya ditanggungjawab oleh 4-5 orang. Kelas 4 dan 5 sudah memakai kurikulum merdeka sehingga disesuaikan dengan permainan edukatif yang dapat digunakan pada kurikulum merdeka. Oleh karena itu, permainan edukatif dapat dipadukan ke dalam kurikulum untuk memaksimalkan pembelajaran pada siswa.

Permainan edukatif memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan yang dapat dibangun melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aktivitas belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif mempunyai dampak yang sangat positif bagi peserta didik. Setiap alat permainan edukatif dapat digunakan secara multifungsi (Abdul Khobir, 2009). Peran permainan edukatif dan pengalaman langsung dalam bahasa Inggris menjadi faktor-faktor penting dalam menjelajahi dan memahami dunia siswa (Setyaningsih, 2023).

Hari pertama dimulai dengan pengenalan para anggota kelompok kepada siswa agar selama kegiatan pengabdian ini berlangsung dapat terjalin hubungan yang baik. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan mata pelajaran yang berlangsung pada hari itu. Metode pembelajaran di kelas 4 dan 5 banyak menggunakan nyanyian agar proses pembelajaran terasa santai dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan di kelas secara berulang selamamasa pengabdian.

Metode pembelajaran permainan edukatif salah satunya digunakan pada mata pelajaran bahasa Inggris pada materi *part of body*. Permainan edukatif ini memberikan kontribusi positif dalam membangun keterampilan berbicara ataupun memahami bahasa Inggris (Na'imah, 2022). Permainan edukatif yang digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris adalah dengan *word scramble*. Word scramble adalah sebuah permainan menata huruf-huruf yang telah diacak letaknya sehingga membentuk suatu kata yang berarti (Putra et al., 2022). Metode pembelajaran word scramble dituliskan dengan susunan yang acak yang nantinya siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) kalimat tersebut sehingga menjadi kalimat yang tepat (Antoko, 2021).

Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan edukatif *word scramble* diterimadengan antusias oleh siswa karena proses pembelajaran jadi lebih menarik. Siswa maju ke depan untuk mengerjakan soal yang ada di papan tulis. Soal yang diberikan masih sesuai dengan materi yang direncanakan yaitu mengenai *part of body*. Metode ini dapat

membuat siswa lebih cepat dalam mengingat kosa kata dalam bahasa Inggris. Pada saat pembelajaran pun bisa diiringi juga dengan dinyanyikan.

Kegiatan akhir pada pengabdian ini dilaksanakan dengan seluruh anggota KKN dan semua anggota kelas 4 dan 5 disatukan dalam satu kelas. Di kelas dilakukan dengan bermain bersama, bercerita, dan memberikan kesan pesan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kenangan yang lainnya yaitu membuat *hand print* dimana para siswa menempelkan tangan yang sudah ada catnya ke banner yang telah disediakan. Antusiasme siswa sangat membekas pada ingatan anggota kelompok KKN.

Kenang-kenangan lainnya yang diberikan kepada SD Negeri 1 Sukahaji adalah pemberian bibit pohon yang merupakan salah satu program kerja kelompok KKN Sukahaji juga. Bibit pohon diberikan dengan harapan pohon tersebut dapat membersamai tumbuh kembangnya para siswa dan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan oleh KKN Sukahaji juga dapat dikenang terus menerus oleh seluruh warga SD Negeri 1 Sukahaji.

Pembelajaran di MIS Mancagar

Di waktu yang bersamaan pula, bertempat di MIS Mancagar pada hari senin tim pengabdian melaksanakan pengenalan diri di depan seluruh warga MIS Mancagar dan pengenalan lingkungan madrasah di waktu upacara dan kehadiran tim pengabdian di sana dapat diterima dengan baik oleh Kepala Sekolah, guru-guru, dan peserta didik MIS Mancagar. Selanjutnya tim pengabdian berdiskusi secara lebih mendalam dengan Kepala Sekolah dan juga guru-guru terkait akan bagaimana tim pengabdian melaksanakan program kerja Mengajar di MIS Mancagar ini. Dengan mempertimbangkan pendapat dan juga kesiapan tim pengabdian, akhirnya tim pengabdian memutuskan untuk menanggungjawab setidaknnya 1 orang anggota untuk 1 pelajaran, yang kemungkinan 1 orang anggota bisa mengajar di lebih dari 1 kelas, baik itu di hari yang sama ataupun di hari yang berbeda menyesuaikan kembali dengan jadwal yang ada di setiap kelasnya.

Kegiatan di hari-hari selanjutnya dilakukan dengan pembagian jadwal masing-masing juga di sekolah masing-masing. Untuk di MIS Mancagar, dimana tim pengabdian setiap orang anggota kelompoknya menanggungjawab 1 mata pelajaran, maka dari itu tim pengabdian hanya mengajar ketika mata pelajaran yang ditanggungjawab dilaksanakan. Tidak semua orang anggota tim pengabdian di MIS Mancagar mengajar di tempat, tetapi jika pun ada yang bersedia untuk menemani salah seorang anggota kelompok untuk mengajar itu pun tidak apa-apa. Juga dikarenakan di MIS Mancagar ini mempunyai sarana prasarana berupa beberapa komputer, maka setelah istirahat ke-2 (ISOMA) dilaksanakan ekstrakurikuler berupa belajar mengoperasikan komputer. Peserta kegiatan ini adalah siswa/siswi dari kelas besar seperti kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Dikarenakan ada anggota yang berasal dari Program Studi Informatika, maka dia lah yang menanggungjawab kegiatan ekstrakurikuler ini yang bisa ditemani juga oleh anggota kelompok yang lain. Hari-hari selanjutnya dilakukan mengajar seperti biasa sesuai dengan pembagian jadwal yang sudah disepakati bersama.

Kegiatan yang sama yaitu perpisahan dan penutupan program kerja Mengajar di MIS Mancagar dilaksanakan pada keesokan harinya yaitu tanggal 18 Januari 2024. Kegiatan ini dilaksanakan di lapangan madrasah dengan seluruh warga madrasah dikumpulkan dari Kepala Sekolah, guru-guru, hingga semua peserta didik dari kelas 1 sampai kelas 6. Susunan acara diantaranya yaitu, pembukaan, sambutan dari Koordinator Desa kelompok KKN, sambutan dari Kepala Sekolah, dan diakhiri dengan doa. Setelah susunan acara selesai dilalui, tim pengabdian melakukan sesi dokumentasi. Kegiatan inti dari perpisahan dan penutupan program kerja Mengajar di MIS Mancagar ini adalah *handprint* dari seluruh peserta didik madrasah. Setelah kegiatan inti dilaksanakan, setiap penanggung jawab mata pembelajaran masuk ke kelas yang diajarnya untuk memberikan hadiah kepada setiap siswa/siswinya yang diakhiri dengan dokumentasi di setiap kelasnya. Dengan itu, secara resmi kegiatan program kerja Mengajar MIS Mancagar telah selesai dilaksanakan.

KESIMPULAN

Kegiatan ini mengambil Pembelajaran dengan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD N 1 Sukahaji dan MIS Mancagar. Sasaran dari kegiatan ini adalah peserta didik kelas 4, 5 di SD Negeri 1 Sukahaji dan kelas 1 hingga kelas 6 di MIS Mancagar. Kegiatan berlangsung dengan baik dan mendapatkan sambutan dan antusiasme dari guru dan peserta didik di sekolah. Proses belajar mengajar terlaksana dengan mengasyikkan dikarenakan menggunakan permainan edukatif. Peran dari permainan edukatif sendiri adalah mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Semoga kegiatan ini dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar dan guru untuk mengajar menggunakan permainan edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SD Negeri 1 Sukahaji dan MIS Mancagar karena telah mengizinkan untuk mengabdikan di sekolah tersebut. Terima kasih juga kepada Bapak Dr. Abdul Mutolib karena telah membimbing kami dalam pelaksanaan program kerja Mengajar ini. Juga Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Siliwangi yang telah memberikan kami kesempatan untuk mengikuti kegiatan ini. Serta rekan-rekan anggota KKN yang lain sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. <http://ejournal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>
- Aliyyah, R. R., Septriyani, W., Safitri, J., Nur, S., & Ramadhan, P. (2021). Kuliah Kerja Nyata : Pengabdian Kepada Masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663–676. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4122%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/download/4122/pdf>
- Antoko, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square dan Scramble. *Journal on Education*, 4(1), 25–37. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i1.407>
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Islaeli, Nurdin, Izan, W. O., Agusman, A., & Wulandari, H. C. (2022). Pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan kesehatan: kuliah kerja nyata. *Bhakti Sabha Nusantara*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.58439/bsn.v1i1.13>
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Putra, H., Mujiyanto, J., Astuti, P., & Syafri, F. (2022). Pengaruh Scrambled Word Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 pada Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Juara Pekanbaru Tahun Akademik 2022 / 2023. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 465–472.

<http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>

- Setyaningsih, R. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299–7307. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773>
- Triharyati, E., Nurhayati, Y., Fitria, Idayati, I. dan Mulyono, H. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Dengan Pemberdayaan Masyarakat Desa Semangus Baru Melalui KKN Tematik Kampus Merdeka. *Jurnal Bakti Nusantara Linggau 2* (3): 41-48