

Research Article

Learning Innovation Through the Secret Round Game to Increase Students' Interest in Learning in SKI Lessons

Adenia Nur Saka Nirwana

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

E-mail: adenianur85@gmail.com

Alya Putri Tiarno

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

E-mail: putritiarnoalya10@gmail.com

Eka Aulia Putri

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

E-mail: ekaaulia0505@gmail.com

Irene Zahrotul Azka

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

E-mail: irenezahrotul04@gmail.com

Syarah Dwi Handayani

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

E-mail: cantiksyarah05@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Mazidah: Journal Of Educational Research.

Received : January 17, 2026

Revised : February 5, 2026

Accepted : February 28, 2026

Available online : March 30, 2026

How to Cite: Adenia Nur Saka Nirwana, Alya Putri Tiarno, Eka Aulia Putri, Irene Zahrotul Azka, & Syarah Dwi Handayani. (2026). Learning Innovation Through the Secret Round Game to Increase Students' Interest in Learning in SKI Lessons. *Mazidah: Journal Of Educational Research*, 2(1), 11-18. <https://doi.org/10.63738/mazidah.v2i1.23>

Abstract

This study aims to address the low learning interest of students in Islamic Cultural History (SKI) at MI Ma'arif NU Banjaranyar by implementing PAI (Islamic Religious Education) educational games to enhance interest and cognitive understanding. The research utilized a qualitative approach involving 21 fourth-grade students as subjects. The results indicated that the educational games effectively made the SKI learning process active and expressive, significantly increasing students' motivation to compete and participate meaningfully. This research affirms that PAI educational games successfully resolved the issue of low learning interest and strengthened students' memory retention of the SKI material.

Keywords: Innovative Learning, PAI Educational Games, Learning Interest.

Inovasi Pembelajaran Melalui Permainan Putaran Rahasia untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pelajaran SKI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Ma'arif NU Banjaranyar dengan menerapkan permainan edukatif PAI untuk meningkatkan minat dan pemahaman kognitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek 21 peserta didik kelas 4. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif membuat proses belajar SKI menjadi aktif dan ekspresif, meningkatkan motivasi peserta didik untuk berkompetisi dan terlibat secara bermakna. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukatif PAI berhasil mengatasi masalah minat belajar dan memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi SKI.

Kata Kunci: Pembelajaran Inovatif, Permainan Edukatif PAI, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai sarana pembentukan jati diri keislaman sekaligus pemahaman sejarah perkembangan peradaban Islam. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas sering muncul fenomena rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI. Berdasarkan survei awal peneliti di MI Ma'arif NU Banjaranyar, mendapati bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih tergolong rendah dibandingkan mata pelajaran lain. Kondisi ini ditandai dengan sikap pasif peserta didik, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta kesulitan memahami materi yang cenderung dipenuhi dengan hafalan tokoh, tempat, dan peristiwa sejarah. Fenomena tersebut selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran, terutama karena dominasi metode ceramah satu arah yang membuat peserta didik pasif dan tidak tertarik mengikuti proses belajar mengajar.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran SKI, berkurangnya konsentrasi, serta tidak optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Minimnya motivasi belajar juga berpotensi menurunkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai sejarah Islam yang seharusnya menjadi fondasi sikap religius dan karakter mereka. Penelitian Zakiah Ulfiah dan Yona Wahyuningsih menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran konvensional menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak fokus, sehingga diperlukan adanya variasi strategi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan peserta didik secara langsung. Salah satu solusi yang ditawarkan penelitian terdahulu adalah penggunaan permainan edukatif, seperti teka-teki silang (TTS), yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan (Ulfiah, 2023: 406).

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media atau metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam

pembelajaran SKI guna meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di MI Ma'arif NU Banjarnayar. Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi guru SKI dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik melalui penerapan strategi pembelajaran yang berpusat pada keaktifan peserta didik, sekaligus memperkaya kajian empiris tentang efektivitas media permainan edukatif sebagai alternatif pembelajaran yang relevan pada mata pelajaran SKI di jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan berfokus pada pemahaman mendalam mengenai fenomena rendahnya minat peserta didik kelas 4 di MI Ma'arif NU Banjarnayar terhadap pelajaran SKI dengan menggunakan observasi terstruktur berupa wawancara, peneliti mengamati secara langsung perilaku dan interaksi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang fenomena yang terjadi di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang Lingkup Permainan Edukatif

Permainan adalah salah satu cara yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak, karena anak seringkali lebih terlibat dalam aktivitas bermain. Namun perlu diingat bahwa tidak semua jenis permainan bermanfaat jadi sangat penting bagi orang tua dan juga guru untuk memahami tujuan dan manfaat permainan bagi perkembangan anak usia dini. Pengertian kognitif menurut piaget yaitu mencakup kemampuan seseorang dalam merasakan, mengingat, dan membuat alasan untuk berimajinasi. Tidak hanya cukup dalam pemecahan matematika dan sains tetapi juga mencakup kemampuan pemecahan masalah dan penguasaan konsep (Zega, 2023:54). Edukatif adalah proses bimbingan sadar dan terencana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku individu menuju kedewasaan melalui interaksi pendidikan yang bermakna (Hayati, 2015:122).

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dapat berupa cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Iffah (2014) Alat permainan edukatif atau APE merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar (Natsir, 2021:27). APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. APE merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. APE juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu (Agustia, 2023:3).

Dalam konteks perkembangan anak, permainan edukatif dapat didefinisikan sebagai instrumen pembelajaran yang terstruktur dan terintegrasi, di mana setiap aktivitasnya telah dirancang dengan cermat. Fungsi utamanya adalah sebagai media yang efektif untuk menanamkan konsep-konsep pendidikan dan

mengasah beragam keterampilan mulai dari kognitif, motorik, hingga sosial-emosional melalui cara yang menyenangkan dan tidak memaksa. Dengan kata lain, permainan edukatif mengubah proses belajar menjadi sebuah petualangan yang didorong oleh rasa ingin tahu intrinsik anak (Hurlock, 1978; 185). Efektivitas permainan edukatif berakar kuat pada prinsip psikologi perkembangan anak, yaitu bahwa bermain adalah pekerjaan utama anak. Dengan memanfaatkan naluri alami anak untuk eksplorasi dan kegembiraan, permainan ini secara otomatis meningkatkan motivasi intrinsik yakni dorongan untuk belajar dari dalam diri tanpa perlu paksaan eksternal (Sujiono, 2013; 40).

Faktor Rendahnya Minat Belajar Anak Terhadap Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Minat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas dalam pembelajaran SKI. Minat didefinisikan sebagai ketertarikan seseorang pada objek tertentu yang secara otomatis menimbulkan perasaan senang atau kepuasan (Putra, 2012). Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI merupakan tantangan utama yang dihadapi, di mana kondisi ini muncul karena pembelajaran SKI yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah yang kurang variatif dan interaktif. Akibatnya, peserta didik kesulitan dalam memahami materi, terutama karena pembelajaran SKI yang menuntut banyak hafalan seperti tanggal, tempat, dan nama tokoh menjadikannya materi yang terasa berat dan sulit dicerna secara efektif oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi ini didapati permasalahan utama yang teridentifikasi yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran SKI. Fenomena ini disebabkan oleh faktor pedagogis, yaitu keterbatasan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, khususnya karena penggunaan metode ceramah satu arah. Metode konvensional ini, yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), secara signifikan menjadikan peserta didik bersikap pasif dan menurunkan daya tarik mereka terhadap materi ajar. Konsekuensi dari rendahnya motivasi ini mencakup beberapa aspek krusial: pertama, minimnya keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik selama sesi pembelajaran; kedua, terjadi penurunan konsentrasi yang menghambat penyerapan informasi; dan ketiga, pencapaian tujuan pembelajaran menjadi tidak optimal. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI merupakan hasil dari interaksi berbagai aspek, bukan disebabkan oleh satu masalah saja. Salah satu pengaruh paling signifikan berasal dari strategi pengajaran dan kemampuan presentasi guru (Prawira, 2022).

Implementasi Permainan Putaran Rahasia

Putaran rahasia merupakan aktivitas pembelajaran yang dirancang seperti spin untuk melatih kolaborasi antara pemahaman individu peserta didik melalui kerja sama dalam tim dengan menanamkan nilai kebersamaan dan tolong-menolong. Permainan ini dilaksanakan dengan membagi seluruh peserta didik menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri dari lima hingga enam orang. Untuk menentukan urutan bermain, terlebih dahulu melakukan sesi ice

breaking. Setelah urutan ditentukan, setiap kelompok maju secara bergiliran. Dalam setiap putaran, perwakilan dari kelompok memutar spin untuk menentukan jenis kegiatan yang harus mereka lakukan terlebih dahulu. Jika mendapatkan warna pink berarti mereka harus melakukan tantangan, sementara warna biru mengharuskan mereka menjawab soal. Semua anggota kelompok mendapat giliran untuk menjawab kuis atau soal.

Teknis kegiatan tantangan atau challenge yakni satu anggota kelompok maju untuk mengambil kertas tantangan di kotak berwarna pink, tantangan dilakukan oleh seluruh anggota kelompok secara bersamaan. Waktu yang dialokasikan sangat singkat, setiap anak memiliki 30 detik untuk menjawab soal dan 2 menit untuk menyelesaikan tantangan. Untuk menentukan pemenang, setiap anak yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan Bintang yang ditempelkan di papan skor kelompok. Kelompok dengan jumlah Bintang terbanyak di akhir permainan akan dinobatkan sebagai pemenang.

Relevansi Permainan Putaran Rahasia dengan Pembelajaran SKI di MI Ma'arif NU Banjaranyar

Penerapan permainan Putaran Rahasia memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran SKI di MI Ma'arif NU Banjaranyar. Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan, pembelajaran SKI di sekolah tersebut memiliki masalah terhadap rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik akibat metode ceramah yang monoton, padatnya materi hafalan, serta banyaknya materi yang disampaikan. Setelah pelaksanaan observasi dan penerapan permainan putaran rahasia, muncul beberapa keunggulan yang relevan untuk mendukung pembelajaran SKI di sekolah tersebut. Pertama, mengatasi rendahnya minat belajar SKI yang dianggap sulit karena banyaknya hafalan tokoh, tempat, dan peristiwa. Permainan Putaran Rahasia menjadikan proses belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan melalui unsur tantangan, kompetisi, dan kejutan dari penggunaan spin. Hal ini terbukti meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran SKI yang sebelumnya bersifat pasif. Dengan suasana yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik menjadi lebih bersemangat mempelajari materi SKI.

Kedua, mendukung pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Dengan permainan yang menyenangkan peserta didik akan terdorong untuk ikut aktif selama pembelajaran. Permainan Putaran Rahasia menuntut setiap anggota kelompok untuk berperan melalui sistem tantangan dan soal yang harus dijawab secara bergiliran. Kegiatan ini menumbuhkan kerja sama, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab dalam kelompok. Hal ini dapat menumbuhkan karakter pada peserta didik, dimana usia sekolah dasar berperan penting dalam menanamkan karakter. Pendidikan karakter memiliki tujuan yang sangat luas, karena pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam rangka menumbuhkan, menjaga dan merawat karakter bangsa, sebab hilangnya karakter akan menyebabkan hilangnya generasi bangsa yang akan membawa masa depan ke arah perubahan yang lebih baik (Samsinar,2022: 2). Pembelajaran SKI menjadi

lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya mendengar, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas fisik dan kognitif.

Ketiga, meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi SKI yang sering dianggap sulit dihafal. Namun, dalam Putaran Rahasia, peserta didik menghadapi soal dalam bentuk kuis singkat dan tantangan yang harus diselesaikan dalam waktu terbatas. Situasi ini mendorong mereka untuk mengingat materi lebih cepat, fokus, dan tepat. Anak dibawah usia sepuluh tahun mempunyai kemampuan daya ingat yang kuat, karena kemampuan otak anak lebih cepat menyerap informasi daripada orang dewasa. Oleh karena itu seharusnya pendidikan sudah mulai dikenalkan dari usia dini dengan berbagai pengetahuan sebagai langkah awal anak bisa mengenal untuk memasuki pendidikan lanjut (Kartika,2023: 101). Berdasarkan hasil penelitian, permainan edukatif terbukti memperkuat daya ingat karena peserta didik belajar sambil bergerak, berinteraksi, dan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Keempat, menumbuhkan motivasi kompetitif yang sehat karena pembelajaran diubah menjadi ajang kompetisi yang menyenangkan melalui sistem bintang. Kompetisi positif mendorong peserta didik untuk aktif mencari jawaban, memahami materi lebih dalam, dan berusaha menjadi kelompok terbaik. Hal ini relevan dengan kebutuhan meningkatkan motivasi belajar SKI yang sebelumnya rendah di MI Ma'arif NU Banjaranyar. Kelima, memfasilitasi pembelajaran SKI yang humanis dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang humanistik menganjurkan guru sebagai fasilitator. Guru mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan potensi intelektual yang dimiliki oleh peserta didik. Guru juga membimbing peserta didik dengan tidak membebani peserta didik dalam pembelajaran (Putri, 2023: 36). Putaran Rahasia sejalan dengan prinsip pembelajaran PAI dan SKI yang tidak hanya menekankan pengetahuan, tetapi juga membangun karakter seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan toleransi. Peserta didik belajar saling membantu dalam kelompok, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tantangan bersama.

Keenam, mengurangi kejenuhan dan memperbaiki kondisi kelas yang sering pasif dan membosankan dalam pembelajaran SKI. Dengan permainan Putaran Rahasia, suasana kelas menjadi kondusif, aktif, dan penuh energi positif. Aktivitas fisik saat memutar spin, diskusi kelompok, hingga menjawab tantangan membuat peserta didik terlibat penuh sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Ketujuh, relevan dengan karakteristik anak MI yang masih pada tahap perkembangan yang sering bermain, berkompetisi, dan bergerak.

Putaran Rahasia sesuai dengan kebutuhan perkembangan tersebut karena menggunakan unsur bermain sebagai media belajar. Bermain memiliki Manfaat bagi anak yaitu untuk mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya (Hayati, 2021: 57). Dengan demikian, permainan ini relevan secara pedagogis dan psikologis bagi peserta didik MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Keunggulan dan Kelemahan Permainan Putaran Rahasia

Permainan edukatif ini menghasilkan dampak positif signifikan terhadap proses pembelajaran SKI. Dampak utamanya adalah peningkatan antusiasme peserta didik yang membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton, berbeda jauh dengan metode ceramah sebelumnya. Permainan ini berhasil memunculkan sikap kompetitif yang sehat di antara peserta didik melalui sistem pengumpulan poin atau bintang, sehingga memotivasi mereka untuk aktif menjawab soal. Selain itu, media permainan terbukti efektif mengurangi kejenuhan peserta didik dan sekaligus melatih fokus belajar mereka.

Namun demikian, terdapat pula beberapa tantangan (temuan negatif) dalam pelaksanaannya. Awalnya, minat peserta didik terhadap pelajaran SKI sangat rendah karena mereka sudah terbiasa dengan metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah. Materi SKI yang padat dengan hafalan seperti tanggal, tempat, dan tokoh juga menjadi kendala karena sulit dipahami oleh peserta didik. Tantangan lain datang dari isu inklusifitas, di mana keberadaan peserta didik dengan disleksia menjadi hambatan dalam pelaksanaan permainan yang melibatkan banyak elemen berbasis teks. Terakhir, keterbatasan alokasi waktu seringkali menyebabkan beberapa aktivitas permainan tidak berjalan maksimal dan mengakibatkan kondisi kelas terkadang kurang kondusif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil praktik pembelajaran menggunakan permainan edukatif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Ma'arif NU Banjarnayar, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sebelum penerapan permainan, minat peserta didik terhadap SKI tergolong rendah karena metode pembelajaran yang cenderung ceramah dan materi yang padat hafalan. Namun, setelah permainan diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Permainan edukatif berhasil meningkatkan antusiasme peserta didik, dibuktikan dengan keterlibatan aktif dalam menjawab soal, bekerja sama, dan mengikuti tantangan. Membangkitkan sikap kompetitif positif, karena adanya perolehan poin/bintang yang mendorong peserta didik berusaha lebih baik. Mempermudah pemahaman materi SKI, karena informasi disampaikan melalui aktivitas yang dekat dengan dunia anak sehingga lebih mudah diingat. Mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, termasuk berpikir kritis, kerja sama tim, dan mengambil keputusan saat bermain, Menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, bukan sekadar menerima materi secara pasif. Meskipun demikian, praktik ini juga menemukan beberapa tantangan seperti keterbatasan waktu, adanya peserta didik dengan kesulitan membaca, dan kondisi kelas yang kadang kurang kondusif. Namun secara keseluruhan, permainan edukatif memberikan dampak positif dan signifikan terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran PAI, terutama dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik mengenai materi SKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, Erine. "Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini." *Jurnal Agilelearner* 1.1 (2023).
- Ali Putri, F., Husna, M., & Nihayah, S. (2023). Implementasi teori belajar humanistik dalam pembelajaran dan pembentukan karakter anak. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 33-40. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.772>
- Aslindah, Andi. *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Kaaffah Learning Center, 2018.
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1).
- Hayati, N., Noer, M. A., & Khoirol, W. (2015). Kemampuan Mengelola Interaksi Edukatif Guru Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(2), 117-131. hlm 122
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak* Jilid 2. Erlangga.
- Kartika Sari, A., & Lubis, M. A. (2023). Pelatihan meningkatkan daya ingat anak pinggir Sungai Deli melalui pengembangan minat dan bakat. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 2(1), 98-105. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i1.1526>
- Prawira, A. D. (2022). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbiyah*, 12(1), 45-58.
- Putra, A. J. (2012). *Pengaruh minat dan motivasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler seni musik terhadap prestasi belajar seni budaya di SMPN 1 Wates* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/9917/>
- Samsinar, S., Fatimah, S., & Adrianti, R. (2022). Pendidikan karakter anak usia dini.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Tri Ayu Lesatari Natsir, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori dan Praktik", (IAIN Parepare Nusantara Press: 2021), hal. 27.
- Zega, R. F. W. (2023). MANFAAT PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 53-64. <https://doi.org/10.35719/preschool.v4i2.108>