

## STRATEGI PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* di biMBA AIUEO, KOTA CILEGON

Felisia Gusti Pangestu<sup>1</sup>, Gray Eliza Suri<sup>2</sup>, Magfirotul Fitri<sup>3</sup>, Putri Auliyana Dewi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Penulis untuk korespondensi/ E-mail: magfirotulfitrib1@upi.edu

**Abstrak** - Strategi pembelajaran dapat diartikan juga sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah paud nonformal biMBA AIUEO Kota Cilegon. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi kegiatan anak di biMBA AIUEO, wawancara bersama salah satu guru yang mengajar di biMBA AIUEO, dan dokumentasi kegiatan belajar anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada PAUD Nonformal biMBA Pondok Cilegon Indah menggunakan beberapa metode, yaitu: *Fun learning*, *Small step system*, *individual system*, dan *variation skill*. Strategi pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

**Kata kunci:** biMBA AIUEO, Strategi pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini

**Abstract** - Learning strategies can also be interpreted as planning which contains a series of activities designed to achieve certain educational goals. The learning strategy is an action plan (a series of activities) including the use of methods and the utilization of various resources or strengths in learning that is structured to achieve goals. This study aims to determine the learning strategies used in biMBA AIUEO non-formal early childhood schools in Cilegon City. This research method is qualitative with data collection using observations of children's activities at biMBA AIUEO, interviews with one of the teachers who teach at biMBA AIUEO, and documentation of children's learning activities. The results of this study indicate that the learning strategy used in BiMBA Non-formal PAUD Pondok Cilegon Indah uses several methods, namely: *Fun learning*, *Small step system*, *individual system*, and *variation skill*. Learning strategies in early childhood are carried out in a fun way, namely playing while learning.

**Keywords:** AIUEO biMBA, Learning strategy, Early childhood education

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada

anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Huliyah, 2017). Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta ketrampilan anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam

tahun (Susanto, 2017).

Di dalam upaya memberikan pendidikan kepada anak usia dini tentu memerlukan strategi yang tepat. Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Menurut Sani (2019), metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan.

Proses pembelajaran yang terjadi di PAUD, pada dasarnya menyajikan ide belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan kepribadian anak usia dini yang aktif dan memiliki minat yang tinggi sehingga anak suka bereksplorasi. Pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang diinginkan anak usia dini. Pendidik atau orang tua diandalkan untuk mampu membuat suasana yang ceria di dalam belajar, mengingat kenyataan bahwa pembelajaran anak usia dini meliputi belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan kesenangan anak dalam mempelajari ini pada akhirnya akan menjadi satu pengalaman belajar menyenangkan.

biMBA atau proses bimbingan Minat Belajar Anak memiliki tujuan agar anak minat, senang, suka, dan gemar belajar sehingga terbangun pondasi karakter pembelajar yang kuat dalam rangka terwujudnya generasi pembelajar mandiri sepanjang hayat. Pembelajar adalah orang yang suka belajar, orang yang menghubungkan suatu dengan suatu lainnya untuk perbaikan diri dan lingkungannya. Kegiatan membaca merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar di biMBA. Tujuan biMBA adalah agar anak minat, senang, suka, dan gemar membaca sehingga terbangun pondasi karakter gemar membaca pada anak, strategi pembelajaran yang digunakan di biMBA AIUEO salah satunya adalah metode pembelajaran *fun learning*.

Berdasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara di lembaga PAUD Nonformal Kota Cilegon, diperoleh informasi bahwa sekolah PAUD biMBA AIUEO buka dari jam 08.00 sampai dengan jam 16.00, namun karena pada masa pandemi dan karena jumlah anak yang bersekolah cukup banyak, kegiatan pembelajaran dilakukanselama 1 jam bergiliran dengan kapasitas murid di setiap ruang kelas ada 5 orang anak.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah paud nonformal biMBA AIUEO Kota Cilegon

## METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan, maka penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, serta wawancara mengenai strategi pembelajaran yang dilakukan pada sekolah biMBA AIUEO. Penelitian dilaksanakan di Kota Cilegon, tepatnya di daerah Pondok Cilegon Indah.

Pada tahap awal terkait penelitian ini yaitu tahap persiapan, peneliti membuat pertanyaan yang akan diajukan kepada guru di sekolah biMBA AIUEO berkaitan dengan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap yang kedua adalah pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini peneliti mencari informasi dengan melakukan wawancara kepada guru yang mengajar di biMBA AIUEO untuk memperoleh data yang valid. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di biMBA. Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperkuat temuan dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan kepada Ibu Rini, selaku guru biMBA AIUEO. Hasil wawancara disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Wawancara dengan guru biMBA AIUEO.

Menurut ibu, bagaimana strategi pembelajaran yang baik untuk diterapkan kepada anak?

*Anak itu masih dunianya bermain, dimana anak itu tidak bisa seperti anak SMP/SMK pikirannya udah bisalah diajak komunikasi juga udah nyambung, namanya anak-anak tidak, jadi gimana caranya mengajar untuk AnakUsia Dini itu harus butuh kemampuan tentang dunianya dia, kaya kita tahu kesukaan dia apa nih, dia kaya sukanya upin-ipin, kita tahu gimana caranya ngajar ke anak agar anak tertarik dulu, seperti cerita "oh semalem kaka abis nonton upin-ipin, coba certain gimana filmnya," Kalau sudah tertarik biasanya anak kita ngajarnya. Jika pada proses anak belum berkembang dalam tujuan pencapaian perkembangan anak, biMBA AIUEO akan memberikan garansi berupa pengajaran ulang untuk anak, jika anak tersebut dapat tenang fokus untuk mengikuti dalam waktu 5 menit.*

Strategi pembelajaran apa yang diterapkan dalam pembelajaran di biMBA AIUEO?

*Strategi yang digunakan adalah menggunakan berbagai macam metode. Salah satu metodenya menggunakan metode fun learning, seperti nyanyi-nyanyi di dalam kelas, kalau di biMBA belajarnya juga harus bertahap tidak semuanya harus sama di dalam kelas, anakan kemampuannya berbeda – beda, pelajarannya pun berbeda – beda yang penting kita harus sering-sering verbalin kata untuk nyanyi-nyanyi di dalam kelas. Manfaatnya agar anak bisa tau a,i,u,e,o (kata) dalam bernyanyi tanpa kita sadari metode dari kegiatan bernyanyi itu bias membuat anak terbiasa melafalkan kata-kata dan menenal huruf-huruf.*

Apa saja tahapan belajar di Bimba AIUEO?

### 1. Small step system

*Small step system adalah proses belajar yang dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang mudah. Pemberian materi harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak, untuk membuat anak senang dan suka belajar. Tujuan pemberian materi secara bertahap memudahkan anak memahami materi belajar sehingga tidak*

*membuat anak merasa terbebani dan stres.*

*Setiap tahap mempunyai tujuan masing-masing dan tujuan itu harus terpenuhi sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yang lebih tinggi. Di biMBA AIUEO kurikulum disusun secara bertahap, menggunakan modul yang berisi potongan tema kecil yang berkesinambungan.*



Gambar 2. Modul biMBA AIUEO.

### 2. Individual system

*Menerapkan small system dilakukan secara individual, tidak dapat dilakukan secara klasikal. Individual system adalah proses belajar yang berpusat pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Kebutuhan dan hak anak benar-benar harus diperhatikan karena anak sebagai subjek belajar. Kebutuhan anak adalah bermain sedangkan belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Materi belajar diberikan dalam suasana menyenangkan yaitu dengan bermain.*

*Bermain di biMBA bukan bermain ayunan, perosotan ataupun jungkat-jungkit, tetapi kegiatan apapun yang membuat anak senang itulah bermain. Suatu kegiatan disebut bermain apabila dalam melakukan kegiatan tersebut anak merasa senang, tidak merasa terpaksa ataupun terbebani.*

*Peran guru sebagai motivator yaitu guru selalu memberikan semangat kepada anak melalui pemberian reward berupa penghargaan ataupun kata-kata positif. Peran guru sebagai fasilitator artinya guru memfasilitasi dan memberikan materi belajar sesuai kemampuan dan kemauan anak.*

Apa perbedaan *classic system* dengan *individual system*?

*Jika classic system semua anak pada saat yang sama mendapatkan materi yang sama. Jika individual system pada saat yang sama setiap anak mendapatkan materi yang berbeda sesuai kemampuan dan kemauan anak.*

### 3. Variation skill

*Variation skill adalah kemampuan guru dalam memvariasikan kegiatan belajar di dalam kelas. Kegiatan di kelas harus memenuhi 3 aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mengapa harus divariasikan? Karena kecenderungan anak-anak adalah cepat bosan dan jenuh. Anak-anak tidak bisa dipaksa untuk berkonsentrasi dan duduk manis berlama-lama. Untuk itu kegiatan yang dilakukan anak harus divariasikan agar mereka tidak jenuh.*

### 4. Fun learning

*Fun learning adalah suatu proses belajar yang menyenangkan bagi anak. Sedangkan guru adalah orang dewasa yang harus bertanggung jawab memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak-anak di kelas. Caranya? Ibu guru diwajibkan untuk menerapkan 5S (sambut, senyum, sapa, salam, sebut nama) selama berada di lingkungan biMBA AIUEO.*

Mengapa pembelajaran di kelas harus *fun learning*?

*Karena tujuan biMBA adalah menumbuhkan Minat Baca dan Minat belajar Anak. Untuk membuat anak senang dan menyukai kegiatan baca dan belajar tidak ada metode lain selain fun learning. Mengapa demikian? Karena kegiatan belajar untuk anak usia dini harus bersifat kegiatan yang menyenangkan dan tidak memaksa, metode pengajarannya pun tidak membebani anak, karena dunia anak adalah dunia bermain.*

*Kegiatan metode pembelajaran fun learning dalam membaca yaitu dengan menggunakan nada, karena kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini harus menyenangkan. Salah satu metode kegiatan belajar membaca di biMBA dilakukan dengan cara menyanyikan huruf, dimana anak akan mudah dalam mengingatnya dan mempelajarinya secara otomatis.*



Gambar 3. Kegiatan belajar.

Adakah teknologi pembelajaran (situs, forum, aplikasi, game) yang diterapkan dalam pembelajaran di biMBA AIUEO?

*Kalau di Bimba sendiri kita menggunakan modul, setiap modul itu berbeda-beda kertasnya, lembarnya, jadi gimana caranya agar anak itu tertarik, karena anak biasanya suka gambar, suka warna-warna yang menarik, jadi di biMBA menggunakan modul yang metodenya bermacam-macam setiap lembar modulnya ganti lagi gambarnya, ganti lagi di dalam gambarnya itu ada kata untuk anak belajar huruf dari per-huruf menjadi kata.*

Apa hambatan terhadap kemajuan belajar pada anak yang paling umum ibu jumpai di kelas?

*Fokus anak yang berbeda-beda dan anak tidak bisa dipaksa jika tidak mau melakukan apa yang akan dilakukan.*

Apa respon Ibu saat anak mengalami kesulitan belajar di kelas?

*Dibantu, seperti perkembangan aspek motorik belum bisa memegang pensil dan menulis dengan benar. Caranya dibantu dulu*

*melakukan latihan dan pembiasaan lama-kelamaan anak terbiasa dan bisa sendiri.*

Bagaimana kegiatan-kegiatan berkarya dimanfaatkan dalam keseharian belajar anak di kelas?

*Untuk di biMBA sendiri tidak ada kegiatan seperti outing class, tetapi khusus di dalam kelas, waktu yang digunakan untuk mengisi modul, baca-baca, tebak-tebakan dan bernyayi.*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di biMBA AIUEO, bahwa strategi pembelajaran yang digunakan di biMBA AIUEO salah satunya menggunakan *fun learning*. *Fun learning* adalah metode pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif, suasana yang penuh keceriaan, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Untuk menyikapi hambatan belajar pada anak peran guru menjadi motivator bagi anak, guru harus lebih memahami karakter anak dan apa yang disukai oleh anak. Kita sebagai seorang guru dapat memasukkan hal-hal yang disukai oleh anak tersebut sehingga anak akan menyukai dan tertarik pada kegiatan yang sedang dilakukan. Jika pada proses anak belum berkembang dalam tujuan pencapaian perkembangan anak, biMBA AIUEO akan memberikan garansi berupa pengajaran ulang untuk anak, jika anak tersebut dapat tenang fokus untuk mengikuti dalam waktu 5 menit.

PAUD dideskripsikan sebagai berikut: 1) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak; 2) PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi; 3) PAUD harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak usia dini itu sendiri (Huliyah, 2017).

Pembelajaran anak usia dini meliputi belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan kesenangan siswa dalam mempelajari ini pada akhirnya akan menjadi satu pengalaman belajar menyenangkan. Istilah ini dikenal dengan *fun learning*, dimana pembelajaran yang menyenangkan saat ini menjadi sebuah pendirian dalam membuat pembelajaran untuk semua jenjang sekolah formal, khususnya di tingkat anak usia dini (Ridwan, Firdaus, Nugroho, Lestari, & Anugrah, 2021).

Konsep biMBA AIUEO adalah bermain sambil belajar. Materi belajar diberikan dalam suasana bermain seperti mengenalkan huruf, angka, dan kata dengan cara berdialog menggunakan bahasa biMBA dan menggunakan sarana lagu sebagai pengantar. Perlu diketahui bahwa anak usia dini belajar membaca melalui telinga, sehingga untuk membantu anak belajar maka diperdengarkan lagu- lagu sebagai pengenalan awal bagi anak sebelum anak mengenal simbol huruf atau angka.

Pembelajaran yang menyenangkan (*Fun learning*) melibatkan pengemasan atau penyampaian materi pembelajaran secara menarik, berkesan, dan kreatif. Dewasa ini pembelajaran yang menyenangkan sering dilibatkan ke dalam sintak model – model pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti memiliki 2 manfaat pokok, yaitu memotivasi siswa untuk datang ke kelas serta meningkatkan konsentrasi mereka pada materi pembelajaran (Wikara, Sutarno, Suranto, & Sajidan, 2020).

*Fun Learning* ditelaah dari sisi sebagai metode pembelajaran adalah lebih menekankan pada rancangan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak- anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Kondisi menyenangkan dapat dimaknai sebagai kondisi dimana anak belajar tanpa tekanan sehingga benar-benar leluasa dalam mengembangkan berbagai aspek psikis dan fisiknya. Selain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, pembelajaran menyenangkan juga berkaitan erat dengan motivasi belajar atau keinginan belajarnya.

Dorongan keinginan untuk belajar atau lebih dikenal dengan motivasi belajar adalah faktor intrinsik yang berpengaruh pada proses belajar.

Motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang semakin baik dan antusias dalam belajar sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak termasuk perkembangan sosial emosional (Sa'adah, Makmuri, & Muis, 2021).

Untuk membuat suasana belajar menyenangkan seorang pendidik harus memiliki pembawaan yang menyenangkan pula. Prosedur yang biasanya dilakukan dalam proses *fun learning* adalah kegiatan belajar yang benar-benar mengikut sertakan siswa dalam belajar. Anak usia dini dipersilakan untuk masuk ke lingkungan belajar melalui dunianya sebagai anak-anak.

Pendidik atau orang tua diandalkan untuk mampu membuat suasana yang ceria di dalam belajar, mengingat kenyataan bahwa pelaku pendidikan sering memakai kata *Fun Learning* meski konsep tersebut tidak semuanya bisa dipakai untuk konsep belajar sekolah formal. *Fun Learning* merupakan cara atau metode yang dipakai pada mata pelajaran ekstra kurikuler supaya siswa tidak bising atau jenuh. Contoh dari *fun learning* tersebut diantaranya adalah bermain, menyanyi, bercerita dan lainnya.

*Fun Learning* masih belum dipakai untuk konsep belajar sekolah secara integral yang berhubungan dengan metode, materi, manajemen serta media. Ini dibutuhkan supaya proses belajar bisa didapat dengan baik serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Tujuan dari proses belajar di sekolah bukanlah untuk kepentingan guru memenuhi persyaratan jam mengajar namun supaya siswa bisa memahami pelajaran. Dengan proses belajar yang menyenangkan, maka diharapkan minat belajar anak juga bisa meningkat. Ini disebabkan karena minat adalah kemauan atau keinginan yang dihasilkan dari diri anak tanpa paksaan. Saat minat belajar anak sudah timbul, maka anak secara otomatis akan senang belajar (Mutiawati, & Herawati, 2020).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan dari strategi pembelajaran yang digunakan pada PAUD Nonformal biMBA Pondok Cilegon Indah menggunakan beberapa metode, yaitu: *Fun learning*, *Small step system*, *Individual system*, dan *variation skill*.

Saran yang dapat diberikan terutama terkait dengan upaya menyikapi hambatan dalam proses belajar anak, *pertama*, guru harus lebih memahami apa yang disukai anak dan menjadi motivator bagi anak untuk menumbuhkan rasa semangat pada kegiatan yang anak lakukan.

*Kedua*, dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain, maka kegiatan belajar untuk anak usia dini juga harus bersifat kegiatan yang menyenangkan, tidak memaksa dan menggunakan cara belajar yang tidak monoton, misalnya. Anak diberi kartu permainan bergambar yang mengandung unsur tulisan dan angka, dan dalam setiap minggu kartu-kartu tersebut diganti dengan kartu-kartu lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.
- Huliyah, M. (2017). Hakikat pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan pembelajaran *fun learning based on scientific approach* dalam pembentukan karakter peserta didik pada pembelajaran PAI. *Tarbawy: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 4(1), 1-9.
- Mutiawati & Herawati. (2020). Pelatihan model *fun learning* dalam pembelajaran Matematika di PAUD dan SD Rumah Quran Lampriet kota Banda Aceh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan)*, 2(2), 40-45.
- Rahmawati, D. (2021). *Mengenal Fun Learning, Metode Belajar Yang Menyenangkan Untuk Anak*. Retrieved Desember 17, From Sehatq: <https://www.sehatq.com/artikel/menge>
- Ridwan, M. A., Firdaus, F. F., Nugroho, M. R., Lestari, E. A., & Anugrah, D. (2021). Pemberdayaan Guru Dan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Anak Usia Dini Dengan Metode Fun Learning. *Proceedings*, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung. 1(23), 151-

- 169.
- Sani, R.A. (2019). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sa'adah, N., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). Pembelajaran permainan (*fun learning*) dan motivasi belajar terhadap perkembangan sosial emosional Paud Nurul Amien Patrang Jember. *Journal Of Education Technology And Inovation*, 3(1), 76-85.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Jakarta: Bumiaksara
- Thabroni, G. (2020). Metode pembelajaran: pengertian, jenis & macam (menurut para ahli). *Dipetik Juli*, 4, 2021.
- Wikara, B., Sutarno, S., Suranto, S., & Sajidan, S. (2020). Efek pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) terhadap kemampuan memori. *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 192-19.