

HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK

Zulvia Trinova

Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang
e-mail: zulvia.trinova12@gmail.com

Abstract: Learning is a process of knowledge development, skill, and attitude through intensive interaction with learning resources. Learning by playing to the the children provide a chance to manipulate, reiterate, explore, practice, take many concepts. Learning by fun is a process of learning in fun and meaningful situation that can attract students' interest to be involve actively, so that learning purpose can be achieve maximally.

Abstrak: Belajar adalah sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi dengan melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar. Belajar bagi anak yang dilaksanakan dengan cara bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep. Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

Kata Kunci: Belajar, bermain menyenangkan, peserta didik

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi profesional. Belajar pada usia anak lebih efektif dilakukan dengan cara bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Melalui bermain dan berbagai permainan yang menyenangkan, peserta didik dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spritual dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima

informasi. Sementara Achjar 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.

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 ruang 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. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

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-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 (nol), 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 di dalam 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). Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi

tujuan atau keinginan orang lain. Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu (Soegeng Santoso dalam Rani Yulianti, 2012: 7). Dengan bermain anak-anak akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.

Bermain juga dikatakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi yang lebih mendominasi pada belahan otak kiri anak usia dini (Anggani Sudono, 2000:5). Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai oleh guru, maka kemampuan itu akan berdampak positif dari cara guru dalam membantu proses belajar anak. Pada saat bermain, guru perlu mengetahui saat yang tepat untuk melakukan dan menghentikan intervensi, karena jika tidak memahami secara benar dan tepat, hal ini akan membuat anak frustrasi.

Setiap anak senang bermain dan setiap anak akan sangat menikmati permainan yang ia pilih, tanpa terkecuali. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dapat dikatakan bahwa walaupun bermain bukan merupakan suatu pekerjaan, tapi bagi anak bermain merupakan sesuatu yang serius baginya.

Ada 5 (lima) manfaat nyata dari bermain, yaitu manfaat motorik, afektif, kognitif, spiritual, dan keseimbangan. Manfaat motorik adalah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik/jasmaniah anak. Biasanya hal ini berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu. Manfaat afeksi yaitu manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Unsur-unsur yang mencakup dalam kelompok ini, antara lain naluri/insting, perasaan, emosi, sifat/karakter/watak, maupun kepribadian seseorang. Manfaat

kognitif adalah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Biasanya, ini berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*), menikmati atau menggem-birkan (*enjoyable*).
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah intrinsik dari diri anak.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela, bukan karena terpaksa.
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta sesuai peran dan gilirannya masing-masing.
- e. Bermain bersifat fleksibel, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan. Adakalanya anak berpindah-pindah dari satu kegiatan bermain ke kegiatan bermain lainnya yang tidak terlalu lama (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 6 – 8).

Berdasarkan uraian di atas, maka secara umum ciri kegiatan bermain adalah menyenangkan, memiliki motivasi intrinsik, spontan/sukarela, ada peran aktif pemain, aktif, dan fleksibel. Dengan demikian, guru tidak dapat terlalu banyak ikut campur karena itu akan merusak hakikatnya bermain.

Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak, yaitu:

- a. Arti bermain bagi anak karena bermain mengandung resiko, walaupun permainan dalam bentuk sederhana.
- b. Unsur lain bermain adalah pengulangan, anak dapat memperoleh kesempatan untuk mewujudkan kegiatan bermainnya dalam nuansa yang berbeda sehingga keterampilannya meningkat.
- c. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum dan ditegur (Conny R. Semiawan, 2008: 20).

Berdasarkan kutipan di atas, bermain merupakan kebutuhan mendasar bagi anak sehingga perlu usaha guru untuk mewujudkan

kegiatan itu sehingga meningkatkan kreativitas dan mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Belajar bagi anak yang dilaksanakan dengan cara bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya, karena kegiatan belajar dan bermain yang dilaksanakan sangat menyenangkan mereka.

PEMBELAJARAN MENYENANGKAN

Menurut Iif Khoiru Ahmadi (2011: 31), menyenangkan berarti sifat terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga mereka terlibat dengan asyik dalam belajar sampai lupa waktu, penuh percaya diri, dan tertantang untuk melakukan hal serupa atau hal yang lebih berat lagi.

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. 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 diistilahkan 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 “in” berkembang di dalam masyarakat (<http://anwarholil.blogspot.com/2009/01/joyful-learning-sebagai-landasan.html>).

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.

Rose and Nocholl dalam Jamal Ma'mur Asmani (2011b: 84–85) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah:

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks).
- b. Materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan anak
- c. Belajar secara emosional, seperti adanya humor dan dukungan semangat.
- d. Melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun kanan (sosial).
- e. Menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.

Pendapat di atas hampir sama dengan pandangan Mohammad Jauhar (2011: 164), yang menyatakan bahwa ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan, ialah: adanya lingkungan yang tidak membuat tegang, aman,

menarik, tidak membuat ragu anak untuk melakukan sesuatu, menggunakan semua indera, dan terlihat anak antusias dalam beraktivitas.

Akibatnya, dalam pembelajaran yang menyenangkan guru tidak membuat anak takut salah dan dihukum, takut ditertawakan teman-teman, takut dianggap sepele oleh guru atau teman. Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat anak berani bertanya, mencoba/berbuat, mengemukakan pendapat/ gagasan, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Pendapat hampir sama dari Adam Dikorda dalam <http://luwuutara.go.id> indikator pembelajaran yang menyenangkan adalah siswa berani mencoba, berani melakukan sesuatu, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, berani mempertanyakan ide siswa lain, memberikan perhatian yang sangat besar terhadap tugas yang diberikan guru, senang belajar serta hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan ditinjau dari segi guru antara lain guru tidak membuat siswa takut salah, tidak membuat siswa ditertawakan teman lain, tidak membuat siswa dianggap sepele, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Indrawati, dkk. (2009: 16) menyatakan ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan adalah:

- a. Rileks
- b. Bebas dari tekanan
- c. Aman
- d. Menarik
- e. Bangkitnya minat belajar
- f. Adanya keterlibatan penuh
- g. Perhatian peserta didik tercurah
- h. Lingkungan belajar yang menarik (misalnya, keadaan kelas terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak)
- i. Bersemangat
- j. Perasaan gembira
- k. Konsentrasi tinggi

Selanjutnya ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan adalah:

- a. Tertekan
- b. Perasaan terancam
- c. Perasaan menakutkan
- d. Merasa tidak berdaya

- e. Tidak bersemangat
- f. Malas/tidak berminat
- g. Jenuh/bosan
- h. Suasana pembelajaran monoton
- i. Tidak menarik

Menurut Syaiful Sagala (2009: 176), menyenangkan dalam pembelajaran dapat dilihat dari: (a) tidak tertekan, (b) bebas berpendapat, (c) tidak mengantuk, (d) bebas mencari obyek, (e) tidak jemu, (f) banyak ide, (g) santai tapi serius, (h) dapat berkomunikasi dengan orang lain, (i) tidak merasa canggung, (j) belajar di alam bebas, dan (k) tidak takut. Jika anak melakukan suatu aktivitas dengan melihat beberapa hal di atas berarti anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada anak untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak anak menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri.

Berdasarkan berbagai teori di atas, maka indikator pembelajaran menyenangkan adalah:

- a. Perhatian penuh/tercurah/terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, serius, semangat, menarik minat, lupa waktu.
- b. Berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, tidak merasa takut melakukan sesuatu, bebas mencari obyek.
- c. Ekspresi wajah membahagiakan, bernyanyi, bertepuk tangan, senang, ceria/gembira, terlibat dengan asyik.

Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru antara lain:

- a. Menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat

Menciptakan awal yang berkesan adalah penting karena akan mempengaruhi proses selanjutnya. Jika awalnya baik, menarik, dan memikat, maka proses pembelajaran akan lebih hidup dan menggairahkan. Oleh karena itu selalu awali kegiatan pembelajaran dengan memberikan sapaan hangat kepada peserta didik.

Karena sapaan hangat dan raut wajah cerah memantulkan energi positif yang dapat mempengaruhi semangat peserta didik.

b. Menciptakan suasana rileks

Ciptakanlah lingkungan yang rileks, yaitu dengan menciptakan lingkungan yang nyaman. Oleh karena itu aturlah posisi tempat duduk secara berkala sesuai keinginan peserta didik. Selain itu, ciptakanlah suasana kelas dimana peserta didik tidak takut melakukan kesalahan.

c. Memotivasi siswa

Motivasi adalah sebuah konsep utama dalam banyak teori pembelajaran. Motivasi ini sangatlah dikaitkan dengan dorongan, perhatian, kecemasan, dan umpan balik/penguatan. Adanya dorongan dalam diri individu untuk belajar bukan hanya tumbuh dari dirinya secara langsung, tetapi bisa saja karena rangsangan dari luar, misalnya berupa stimulus model pembelajaran yang menarik memungkinkan respon yang baik dari diri peserta didik yang akan belajar. Respon yang baik tersebut, akan berubah menjadi sebuah motivasi yang tumbuh dalam dirinya, sehingga ia merasa terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan antusias (<http://sumsel.kemenag.go.id>)

Para guru dapat menyadari bahwa pembelajaran dengan bermain dan menyenangkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam setiap proses pembelajaran. Beberapa cara yang dapat dipakai guru untuk menciptakan pembelajaran melalui yang menyenangkan antara lain dengan menggunakan metode yang bervariasi, menciptakan suasana yang rileks, memotivasi peserta didik, dan menyapa peserta dengan hangat dan antusias. Dalam konteks pembelajaran menyenangkan guru dituntut tidak hanya memerankan diri sebagai pengajar atau pendidik, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik.

SIMPULAN

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang bersifat menetap melalui serangkaian pengalaman. Belajar tidak sekadar berhu-

ngun dengan buku-buku yang merupakan salah satu sarana belajar, melainkan berkaitan pula dengan interaksi anak dengan lingkungannya, yaitu pengalaman. Hal yang penting dalam belajar adalah perubahan perilaku, dan itu menjadi target dari belajar.

Guru dapat menerapkan belajar dan bermain menyenangkan sebagai pondasi awal dalam meningkatkan kualitas tumbuh kembang peserta didik. Anak dapat mengekspresikan diri dalam menjalani seluruh aktivitas, tanpa adanya paksaan, pengendalian dari para pendidik yang berada di sekitarnya, namun tetap mewujudkan prinsip belajar dan bermain menyenangkan hingga potensi yang ada pada dirinya berkembang optimal.

Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa yang mengaktifkan dan menyenangkan anak yang dapat membuat peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, kreatif, mencurahkan perhatian/konsentrasi penuh dalam suasana pembelajaran yang menimbulkan kenyamanan bagi anak sehingga proses pembelajaran dapat dicapai secara optimal seiring dengan perkembangan potensi dalam diri peserta didik tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam Dikorda. 2009. <http://luwuutara.go.id> *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Siswa*. Diakses pada tanggal 30 Januari 2012
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta: Grasindo
- Arief S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- <http://pakguruonline.pendidikan.net> diakses tanggal 15 Desember 2011
- <http://anwarholil.blogspot.com/2009/01/joyful-learning-sebagai-landasan.html> diakses pada tanggal 19 Januari 2011

<http://sumsel.kemenag.go.id>. diakses pada tanggal 2 Desember 2012

- Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri. 2011. *Paikem Gembrot. Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira Berbobot*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Indrawati, dkk. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK IPA
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail
- Jamal Ma'mur Asmani. 2011b. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta: Diva Press
- Mohammad Jauhar. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Peraturan Pemerintah No.19 tentang Standar Pendidikan Nasional
- Rani Yulianti. 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sutrisno. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*. Jakarta: GP Press
- Syaiful Sagala. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas