

Pelatihan Pembuatan Media *Board Games* Untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar Kabupaten Kuningan

(Training on Making Board Games Media for Learning in Elementary Schools in
Kuningan Regency)

Eli Hermawati^{1*} & Ndaru Mukti Oktaviani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan

Article History

Received: 27 Mei 2025

Revised: 22 September
2025

Accepted: 22 Oktober
2025

*Corresponding Author:
Eli Hermawati, email:
eli.hermawati@uniku.ac.id

Abstract. *The teaching and learning process, which is considered boring, serious, and monotonous, is influenced by teaching methods and learning styles. To meet students' learning needs, teachers must address their basic needs. Through play, children have the opportunity to explore and develop their imaginations. One way to do this is through the use of educational games or board games. Educational games are designed with visual principles in mind. They focus on color, shape, size, integration, and simplicity, and are expected to increase student motivation to learn. The objectives of this community service program are: training in designing and producing board game-based learning media in elementary schools, and training in using board games as a learning tool at Darul Amanah Islamic Elementary School in Kuningan District. The implementation method involves training partners in developing learning media using board games. In addition, mentoring is provided to partners to ensure the effective implementation of active, creative, and enjoyable learning. This training is divided into two sessions: the first session presents the material, and the second session includes simulations and hands-on practice. Interviews with participants at the end of the session revealed that the material and learning media presented were very beneficial in broadening teachers' knowledge, especially in creating innovative and enjoyable learning media.*

Keywords: *Learning media, board games, elementary school teachers*

Abstrak. Proses belajar mengajar yang dianggap jenuh, serius dan monoton tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran dan gaya belajar. Untuk memenuhi kebutuhan siswa belajar guru harus merancang kebutuhan dasar seorang anak dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Salah satunya dengan menggunakan media game edukasi atau board games. Media games edukasi dirancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun tujuan kegiatan program pengabdian pada masyarakat ini mempunyai tujuan: pelatihan merancang pembuatan media pembelajaran di sekolah dasar dengan berbasis *board games*, dan pelatihan penggunaan media *board game* sebagai media dalam proses belajar di SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan, kabupaten Kuningan. Metode pelaksanaan kepada mitra diberikan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *board game*. Selain itu dilakukan pendampingan kepada mitra, agar upaya melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dapat terwujud dengan efektif. Pada pelatihan ini, kegiatan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu pemaparan materi dan sesi kedua yaitu simulasi dan praktek secara langsung. Hasil wawancara pada peserta di akhir sesi mengungkapkan bahwa materi dan media pembelajaran yang disampaikan sangat bermanfaat dalam menambah wawasan guru-guru terutama dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *board games*, guru sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan dewasa ini sering juga disebut dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan memberikan kesan serta pengalaman secara langsung kepada siswa untuk menambah pengetahuan yang lebih luas

merupakan proses pembelajaran (Isnaeni & Hildayah, 2020; Yusnaldi et al., 2025). Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan tentunya harus diciptakan oleh guru di dalam kelas, sehingga akan meningkatkan memotivasi

dan semangat siswa untuk mempelajari materi yang sedang dibahas dengan baik (Andini et al., 2024; Durisa et al., 2022; Miftah & Syamsurijal, 2024; Rosyidah, 2019). Pembelajaran memiliki peranan untuk menyediakan informasi dalam pengembangan proses berpikir yang pada akhirnya diharapkan memberikan perubahan positif dalam perilaku siswa baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotornya (Indriyani, 2019; Ulfah et al., 2021).

Proses belajar mengajar yang dianggap jenuh, serius dan monoton tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran dan gaya belajar. Gaya belajar siswa mengalami perkembangan dari waktu ke waktunya. Baru-baru ini, bermunculan penelitian yang menyoroti perubahan gaya belajar siswa. Amelia et al., (2025) dan Laksana, (2019) mencatat bahwa perubahan gaya belajar telah mengubah bentuk kelas tradisional semakin tidak memadai dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa saat ini.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa belajar pengabdian masyarakat ini akan merancang media pembelajaran berbasis permainan karena sebagaimana kita tahu bermain merupakan kebutuhan dasar seorang anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk anak dan juga dapat menjadi kesempatan bagi orangtua untuk mengajar dan membimbing anak dalam banyak hal.

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi, sebagaimana pendapat Andayani, (2021) yang menyatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena

beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak sehingga metode ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, kognitif, dan sosial anak (Lisa et al., 2020). Ashadi, (2022) lebih jelasnya lagi menyatakan bahwa permainan edukasi siswa harus mengandung nilai pendidikan, aman, menarik, sederhana, murah, mudah penggunaannya, sesuai tahapan perkembangan anak, menstimulasikan seluruh aspek perkembangan anak, dan dapat digunakan dalam berbagai cara. Berdasarkan tersebut disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk mendukung dan membantu proses penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik siswa dan fungsi media pembelajaran tersebut maka mengharuskan setiap guru atau tenaga pendidik berusaha keras dalam mendidik mereka dengan membuat media yang berbasis permainan. Akan tetapi fakta dilapangan masih kurangnya penggunaan media yang mengeksplor permainan. Guru cenderung memakai bahan dan sumber belajar dari pusat dan tidak mengembangkannya. Oleh karena itu, permasalahan tersebut maka pengabdian ini berusaha memberikan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan memasukan permainan dalam ke dalam materi pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis board games.

Menurut Wulansari, (2024) bahwa *board games* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan,

dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut perangkat aturan. *Board games* bukan merupakan hal yang asing atau baru bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Sebagai contoh catur, monopoli dan ular tangga merupakan *board games* yang sangat populer bagi masyarakat Indonesia khususnya bagi para penggemar game atau permainan.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran berbasis board games diatas maka jelas para guru Sekolah Dasar dituntut untuk menguasai atau memahami, merancang serta mengembangkan media pembelajaran berbasis board games. Seorang guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang mengeksplere permainan.

Hal ini akhirnya mengharuskan setiap guru atau tenaga pendidik berusaha keras dalam mendidik mereka dengan membuat media yang berbasis permainan. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. Menurut Hermawati & Lestari, (2024) bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan”. Sehingga, melalui sebuah permainan ini siswa akan merasa senang. Salah satu permainan yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran adalah permainan papan atau biasa kita sebut dengan *Board Game*.

Board game merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, umumnya dibuat dari karton tebal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ningtyas, (2023) bahwa *board game* adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan”. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Beberapa contoh board games yang sudah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu Monopoli, Catur, Ludo, Halma, dan Ular Tangga.

Board game diharapkan dapat menjadi salah satu permainan edukatif untuk anak sehingga anak tidak bergantung pada gadget sebagai media permainan. Dengan board game siswa menjadi lebih aktif sehingga berdampak positif terhadap proses belajar. Disamping itu bermain game juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktek dan aplikasi memahami materi tanpa menghafal.

Media games edukasi dirancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dianggap mampu menarik minat belajar siswa serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami.

Berkaitan dengan hal tersebut, guru atau pendidik yang diharapkan adalah pendidik yang mampu memberikan pelayanan kepada setiap peserta didik. Untuk itu, para pendidik harus menyesuaikan pembelajaran dengan karakter peserta didik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang berbasis permainan. Namun permasalahannya dilapangan guru belum optimal dalam pembuatan media pembelajaran.

Berikut permasalahan guru terkait pembuatan media pembelajaran: 1) Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran inovatif, banyak guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Board game edukasi adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi belum banyak dipahami atau dimanfaatkan secara optimal oleh guru. 2) Minimnya kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, sebagian guru belum memiliki kemampuan atau kepercayaan diri untuk merancang media pembelajaran alternatif

seperti board game. Pelatihan dapat mendorong kreativitas dan memberi contoh nyata penerapannya di kelas. 3) Kurangnya pengalaman dalam mengintegrasikan game ke dalam pembelajaran, board game edukatif bukan hanya permainan, tetapi alat bantu belajar yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tanpa pelatihan, guru mungkin kesulitan menyelaraskan konten kurikulum dengan permainan secara efektif. 4) Kebutuhan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat. Board game memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa, namun hanya akan efektif jika guru tahu cara menggunakannya dengan benar. 5) Kurangnya sumber daya dan akses terhadap media siap pakai, tidak semua guru memiliki akses ke board game edukatif yang sudah jadi. Pelatihan bisa mencakup pembuatan board game sendiri dari bahan sederhana, sehingga guru bisa membuatnya sesuai kebutuhan. 6) Tantangan menerapkan pembelajaran Abad 21, board game mendukung keterampilan abad 21 seperti kerja sama, berpikir kritis, dan komunikasi. Tanpa pelatihan, guru mungkin tidak sadar akan potensi ini dan tidak mampu merancang pembelajaran yang mendukung kompetensi tersebut.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka kami tim dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan akan melakukan pengabdian pada masyarakat dengan mengambil judul: Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media *Board Games* untuk Pembelajaran Sekolah Dasar. Adapun tujuan kegiatan program pengabdian pada masyarakat ini mempunyai tujuan : 1) pelatihan merancang pembuatan media pembelajaran di sekolah dasar dengan berbasis board games. 2) pelatihan penggunaan media board game sebagai media dalam proses belajar di SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan. 3) peningkatan kompetensi guru SDIT Darul

Amanah dalam pembelajaran menggunakan media board game.

METODE KEGIATAN

Lokasi Kegiatan

Program PKM ini dilaksanakan di SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan dengan sasaran guru Sekolah Dasar SDIT Darul Amanah.

Jenis Kegiatan

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada sekolah mitra sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam program PKM ini melakukan metode pelaksanaan kegiatan guna tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat terwujud dan berjalan dengan baik, melalui:

- a. Pelatihan pembuatan media pembelajaran *board games*.

Pelatihan keterampilan ini meliputi bagaimana cara penggunaan media pembelajaran board games dalam pembelajaran di kelas, dengan memberikan pengetahuan dasar tentang *board games* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, pemilihan materi pokok pembelajaran yang dapat menggunakan *board games*, serta merancang pembelajaran yang memanfaatkan media *board games*. Dengan pelatihan ini diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru disekolah dasar SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan, kabupaten Kuningan dalam pembelajaran menggunakan media *board games*.

- b. Pendampingan kepada para peserta pelatihan, dalam rangka:
 - 1) Pemahaman dan keterampilan pembelajaran menggunakan media *board games*.
 - 2) Merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan media *board*

games (mulai dari perencanaan, proses pemilihan materi, dan penggunaan media *board games* dalam pembelajaran dikelas.

c. Monitoring

Perlu adanya monitoring dan pelaksanaan kegiatan melalui motivasi para guru yang sudah dapat menggunakan media *board games* untuk pembelajaran dikelas sehingga konsisten dan tetap bersemangat untuk terus mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media *board games* dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu: tahap persiapan, dan tahap pelatihan. Pada tahap persiapan dilakukan observasi awal dan analisis kebutuhan kepada guru-guru sekolah dasar mitra SDIT Darul Amanah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional, guru mengalami kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif yang menarik dan interaktif dan siswa cenderung cepat bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, disusunlah program pelatihan pembuatan media *board games* sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Selanjutnya tahap pelaksanaan pelatihan yang diadakan di SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. Kegiatan dimulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 12.00 WIB. Kami disambut dengan seluruh guru dan kepala sekolah dengan antusias. sesi pertama yaitu pemaparan materi dan sesi kedua yaitu simulasi dan praktek secara langsung. Kegiatan awal diisi dengan pembukaan, dilanjutkan dengan sambutan oleh pihak sekolah yang disampaikan kepala sekolah SDIT Darul Amanah, kegiatan berlanjut dengan kegiatan inti yaitu dengan pemberian materi kepada guru-guru dengan tema “pelatihan dan pendampingan pembuatan media *board games* untuk pembelajaran sekolah dasar.”

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi tentang konsep media

pembelajaran dan *game-based learning*, pengenalan jenis-jenis *board games* edukatif, dan pelatihan pembuatan *board games* berbasis mata pelajaran di SD. Selain itu narasumber memberikan pelatihan cara membuat media *board games* monopoli, ular tangga, ludo dan lain-lain serta manfaatnya menggunakan media *board games* dalam pembelajaran. Para guru menyimak dengan seksama materi yang dijelaskan oleh narasumber. Pada akhir pemaparan materi dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan dengan capaian sebagai berikut pada Tabel 1.

Table 1. Hasil observasi pelatihan

No	Capaian	Keterangan
1.	85 %	Peserta mampu memahami konsep dasar <i>board games</i> edukatif.
2.	80 %	Peserta berhasil menyusun desain awal <i>board games</i> sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.
3.	100 %	Peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi praktik.



Gambar 1. Pemaparan materi



Gambar 2. Tanya jawab dengan guru

Selanjutnya pada sesi kedua simulasi dan praktek secara langsung media board games yang sudah dibuat. Bagaimana cara memainkan *board games* dalam pembelajaran dengan memasukan materi pembelajaran dalam permainan. Para guru ikut terlibat dalam permainan *board game* yang sudah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan riang gembira, karena dalam materi yang disajikan langsung praktek (Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3).



Gambar 3. Simulasi Media Ular Tangga

Hasil wawancara pada peserta diakhir sesi mengungkapkan bahwa materi dan media pembelajaran yang disampaikan sangat bermanfaat dalam menambah wawasan guru-guru terutama dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru-guru merasa lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran dan tergugah untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dan akan dipraktikkan dalam dikelasnya. Diakhir kegiatan, guru-guru mengungkapkan terima kasih dan mengungkapkan kebahagiaan mereka yang telah menerima banyak informasi yang sebelumnya belum mereka ketahui.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media *board games* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru

terutama di SDIT Darul Amanah terutama dalam pembuatan media berbasis permainan atau game edukasi. Media *board games* termasuk dalam pendekatan *game-based learning* yang menekankan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena mengandung unsur tantangan, aturan, kompetisi sehat, serta kolaborasi. Dari sisi guru, pelatihan ini meningkatkan 1) kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, 2) kemampuan merancang pembelajaran berbasis aktivitas, 3) kepercayaan diri dalam menerapkan inovasi di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas Kuningan yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini melalui hibah pendanaan kegiatan pengabdian tahun 2025. Selain itu, kami haturkan terima kasih kepada kepala sekolah serta bapak/ibu guru yang telah berpartisipasi aktif pada kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Semoga kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif bagi sekolah serta kegiatan pembelajaran khususnya di SDIT Darul Amanah Kuningan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Izzah, S. N. R., Hikmah, M. A., & Bakar, M. Y. A. (2025). Memahami gaya belajar siswa: Kunci keberhasilan personalisasi pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 287–300.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230–238.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–

- 2305.
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di sekolah dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(2), 67–71.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Laksana, D. N. L. (2019). Kesulitan belajar anak dengan gaya belajar yang berbeda dalam menghadapi pembelajaran 4.0 serta strategi yang digunakan. *Dalam DNL Laksana. Pembelajaran Di Era Big Data Dalam Berbagai Kondisi Belajar (Hal. 1-16)*. Serang: CV. AA. Rizky.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Novita Angely Wulansari, A. (2024). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Board Game Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Protein Hewani Untuk Pencegahan Stunting di Posyandu Desa Tuban Kecamatan Gondangrejo*. Universitas Kusuma Husada Surakarta.
- Rosyidah, I. (2019). Peran Guru Kelas Dalam Menciptakan suasana Pembelajaran Yang efektif dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa. *Semarang: Program Strata Satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, 5(1), 80–89.