



Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Sebagai Upaya Perkembangan Kognitif dan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar

Evi Yuliza¹, Endro Setyo Cahyono¹, Elisa Nurnawati¹, Fitri Maya Puspita¹, Indrawati¹, Sisca Octarina¹

¹Universitas Sriwijaya, Indonesia

ARTICLE INFO

Volume 11 Issue 2 (August 2025) e-ISSN 2550-1143 doi: 10.30997/qh.v11i2.1927	Corresponding Author: Evi Yuliza eviyuliza@mipa.unsri.ac.id	Article history: Received: 05-06-2025 Accepted: 07-21-2025 Available online: 08-06-2025
--	--	---

How to Cite:

Yuliza, E., Cahyono, E. S., Nurnawati, E., Puspita, F. M., Indrawati, & Octarina, S. Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Sebagai Upaya Perkembangan Kognitif dan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 159-168. <https://doi.org/10.30997/qh.v11i2.1927>

ABSTRACT

Educational games are a form of game designed to provide a deeper learning experience in the learning process. This community service aims to improve the cognitive and motor development of elementary school students through educational games based on the environment. Environment-based learning provides another benefit, namely making the learning material feel more real and easier to accept. The method used in this activity is educational, namely containing learning elements that motivate students to develop in the expected direction. Educational games based on the environment recommended for elementary school students include treasure games, guessing games and snakes and ladders games. Community service activities show that students can improve cognitive abilities such as understanding the differences between organic and inorganic waste, as well as motor skills through physical activity in the game. In addition, this game is also effective in strengthening social relationships between students, increasing cooperation in groups, and creating a pleasant learning atmosphere.

Keywords: cognitive, educational games, environment, learning, motoric

ABSTRAK

Permainan edukatif adalah bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dalam proses belajar. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik siswa SD melalui permainan edukatif berbasis lingkungan. Pembelajaran berbasis lingkungan memberikan manfaat lain yaitu membuat materi pelajaran terasa lebih nyata dan mudah diterima. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat edukatif, yakni mengandung unsur-unsur pembelajaran yang memotivasi siswa untuk berkembang ke arah yang diharapkan. Permainan edukatif berbasis lingkungan yang direkomendasikan pada siswa SD meliputi permainan harta karun, permainan tebak-tebakan dan permainan ular tangga. Kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemahaman mengenai perbedaan sampah organik dan anorganik, serta keterampilan motorik melalui aktivitas fisik dalam permainan. Selain itu, permainan ini juga efektif dalam mempererat hubungan sosial antar siswa, meningkatkan kerjasama dalam kelompok, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: kognitif, lingkungan, motorik, pembelajaran, permainan edukatif.



Available online at <https://iojs.unida.ac.id/index.php/IJSR/>

Copyright (c) 2025 by Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat



1. Pendahuluan

Permainan dan kegiatan bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Sebagai kegiatan yang menyenangkan, bermain bukan hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan penting dalam mendukung perkembangan fisik, emosional, dan kognitif anak. Proses bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengembangkan berbagai keterampilan yang mendasar, seperti keterampilan motorik kasar dan halus, kreativitas, serta kemampuan sosial. Dalam banyak hal, bermain bisa menjadi sarana terbaik untuk memfasilitasi tumbuh kembang siswa dengan cara yang menyenangkan dan alami.

Siswa yang aktif bermain memiliki perkembangan otak yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat dalam aktivitas bermain secara cukup. Bermain dapat memperkuat sel-sel otak, yang pada gilirannya memperlancar proses pembelajaran mereka. Aktivitas bermain yang melibatkan keterampilan motorik dan kognitif dapat mempercepat proses belajar pada anak-anak usia dini, menjadikannya lebih mudah memahami konsep-konsep dasar yang nantinya akan mereka pelajari di sekolah (Husein MR, 2021; Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021; Utami et al., 2024; Zahra & Siregar, 2024).

Selain itu, permainan juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka. Di dalam dunia permainan, siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan sosial, serta belajar bekerja sama dengan teman-temannya. Ini sangat penting dalam perkembangan emosional siswa, karena mereka belajar cara berinteraksi, berbagi, dan mengatasi konflik dengan cara yang sehat. Proses ini tidak hanya terjadi di lingkungan rumah, tetapi juga di sekolah, di mana interaksi sosial dengan teman sebaya menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka. Mengingat pentingnya permainan dalam perkembangan siswa, pendidikan juga dapat memanfaatkan konsep bermain untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam proses belajar mengajar. Permainan edukatif adalah bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki tujuan yang lebih besar, yaitu untuk memfasilitasi perkembangan kognitif dan intelektual siswa (Afrah Nadhilah Hasibuan, Khadijah, Eka Riski Pitriana, Khoiriyah Anggina Br Lubis, 2023; Wulandari & Mumtas, 2023).

Pada usia sekolah dasar, siswa memiliki kemampuan belajar yang sangat dipengaruhi oleh cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Astini et al., 2019). Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pada aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari lebih mudah diterima dan dipahami. Oleh karena itu, pendekatan yang menggabungkan permainan edukatif dengan kurikulum sekolah dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga menikmati proses pembelajaran itu sendiri.



Permainan edukatif berbasis lingkungan adalah salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Dalam konsep ini, lingkungan sekitar baik itu alam maupun berbagai elemen di sekitar rumah atau sekolah dijadikan sebagai media untuk belajar sambil bermain. Dengan cara ini, siswa dapat belajar mengenai hal-hal yang relevan dengan kehidupan nyata mereka, seperti mengenal alam, memahami konsep sains, hingga belajar tentang keterampilan sosial. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman mereka dengan cara yang lebih alami dan langsung.

Keuntungan dari permainan edukatif berbasis lingkungan adalah kemampuannya untuk menyentuh berbagai aspek perkembangan siswa. Siswa tidak hanya diajak untuk berpikir, tetapi juga untuk bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Misalnya, permainan yang melibatkan pencarian benda di alam sekitar dapat membantu mengasah kemampuan observasi dan berpikir logis anak. Dengan demikian, permainan jenis ini dapat memfasilitasi perkembangan kognitif, fisik, serta sosial secara bersamaan.

Penting untuk dicatat bahwa permainan edukatif yang berbasis lingkungan juga dapat menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan yang sering dirasakan siswa di dalam proses pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang monoton atau terlalu teoretis sering kali membuat anak-anak merasa bosan dan kehilangan minat. Oleh karena itu, pengenalan permainan edukatif sebagai bagian dari proses pembelajaran dapat membuat siswa kembali tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Dewi, 2023; Fatimah et al., 2023; Lestari et al., 2023; Sakerani & Sari, 2023).

Pembelajaran berbasis lingkungan memberikan manfaat lain yaitu membuat materi pelajaran terasa lebih nyata dan mudah diterima. Ketika siswa diajak untuk langsung merasakan dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka, konsep-konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Misalnya, siswa yang belajar tentang tumbuhan dan hewan melalui eksplorasi alam terbuka akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan praktis dibandingkan hanya belajar melalui buku teks. Ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar lebih banyak.

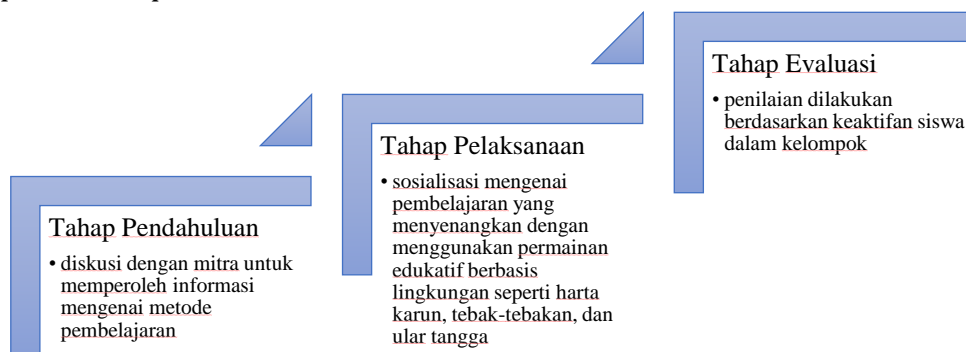
Siswa SD cenderung lebih banyak waktu bermain daripada belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian mengenalkan permainan edukatif berbasis lingkungan yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa (Yuliza et al., 2022, 2023). Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada pengalaman langsung akan menjadi landasan yang

kokoh bagi perkembangan anak dalam menghadapi tantangan di masa depan (Jannati, 2023; Rawanti et al., 2023).

2. Metode

Pengabdian ini dilakukan pada 4 November 2024 di SD Negeri 15 Pemulutan, Kecamatan Pemulutan, Kabupaten Ogan Ilir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik siswa kelas 6 melalui permainan edukatif yang berbasis lingkungan. Pendampingan dan pengembangan alat peraga edukatif dalam pembelajaran matematika bagi guru-guru telah dilakukan di sekolah ini (Octarina et al., 2024). Kegiatan ini diikuti oleh 27 siswa yang terdiri dari 18 perempuan dan 9 laki-laki. Jenis permainan edukatif yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi permainan harta karun, permainan tebak-tebakan, dan permainan ular tangga. Siswa diajak untuk bermain baik di dalam maupun di luar kelas.

Metode yang diterapkan pada kegiatan ini bersifat edukatif yakni mengandung nilai-nilai pembelajaran yang mendorong siswa untuk bergerak menuju kemajuan sesuai yang diharapkan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Tahap Pendahuluan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi. Pada tahap pendahuluan, dilakukan diskusi dengan mitra untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang biasa diterapkan dan kebutuhan mereka, yang mana belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif lingkungan. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan sosialisasi mengenai pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan edukatif berbasis lingkungan seperti harta karun, tebak-tebakan, dan ular tangga. Tahap evaluasi, penilaian dilakukan berdasarkan keaktifan siswa dalam kelompok.



Gambar 1 Tahapan pengabdian

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan edukatif pertama yang berbasis lingkungan adalah permainan harta karun. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 hingga 6 orang. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mengumpulkan sampah di sekitar lingkungan sekolah dalam waktu yang telah ditentukan, misalnya 10 hingga 15



menit. Semua siswa akan mencari sampah di lapangan sekolah, dan setiap kelompok diminta untuk memisahkan sampah organik dan anorganik. Tim pelaksana serta mahasiswa akan memberikan penjelasan mengenai perbedaan antara sampah organik dan anorganik.

Permainan harta karun sangat digemari oleh anak-anak karena mereka dapat belajar sambil bermain (Ardini et al., 2022). Dalam permainan ini, siswa diharapkan dapat mencari dan mengumpulkan sampah organik dan anorganik. Tujuan permainan ini adalah untuk menumbuhkan kesadaran siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Melalui permainan harta karun, kemampuan kognitif siswa mengenai perbedaan sampah organik dan anorganik sekaligus memperbaiki keterampilan motorik mereka. Tim pelaksana memberikan penjelasan mengenai manfaat dan bahaya sampah organik maupun sampah anorganik. Siswa akan berkumpul di lapangan sekolah, seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Siswa-siswa dan tim pelaksana berkumpul di area lapangan sekolah

Permainan edukatif berbasis lingkungan yang kedua adalah permainan tebak-tebakan. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Siswa-siswa melakukan permainan tebak-tebakan di dalam kelas

Permainan tebak-tebakan dilakukan dengan cara berikut: siswa dibagi menjadi empat baris. Ketika tim pelaksana menyebutkan bilangan genap, siswa diminta untuk diam di tempat. Setiap kelompok terdiri dari 5 hingga 6 orang. Tim pelaksana memberikan pertanyaan yang sama kepada seluruh kelompok. Selain pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika, pertanyaan juga dapat terkait dengan pelajaran IPA, seperti pertanyaan mengenai lingkungan, misalnya mengenai sampah organik dan anorganik, dengan tipe soal benar atau salah. Permainan tebak-tebakan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik siswa.

Permainan edukatif berbasis lingkungan ketiga adalah permainan ular tangga. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, sehingga berfungsi untuk mempererat hubungan sosial di antara teman-teman sekolah. Tim pengabdian mengembangkan permainan ular tangga menjadi lebih edukatif dengan menambahkan beberapa peraturan baru. Kartu pertanyaan ditambahkan sebagai bagian dari permainan. Berikut adalah peraturan permainan ular tangga yang telah dikembangkan:

1. Jika pemain berhenti di kotak bergambar ular maka pemain diwajibkan mengambil kartu pertanyaan. Jika pertanyaan dijawab dengan benar, pemain tetap berada di kotak tersebut. Namun, apabila jawabannya salah, pemain harus mundur sesuai jumlah langkah yang tertera sebagai hukuman.
2. Jika pemain berhenti di posisi tangga, pemain harus mengambil kartu pertanyaan. Jika jawabannya benar, pemain naik ke posisi yang dituju. Namun, jika jawabannya salah, pemain tetap di posisinya.
3. Saat pemain berhenti di kotak bertanda tangga, pemain harus mengambil kartu pertanyaan. Jika berhasil menjawab dengan benar maka pemain boleh naik ke posisi yang ditunjuk oleh tangga. Sebaliknya, jika jawabannya salah, pemain tetap berada di tempat semula.

Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang populer di Indonesia, terutama di kalangan siswa SD. Permainan ini menyenangkan dan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih (Sabila et al., 2021; Seruni et al., 2019). Biasanya, permainan ini dimainkan dengan papan berisi kotak-kotak bernomor, dan pemain akan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya dengan melempar dadu (Yuningsih, 2019). Tujuan permainan ini adalah untuk mencapai kotak terakhir, biasanya nomor 100, terlebih

dahulu. Sepanjang permainan, pemain dapat bertemu dengan "ular" yang membuat mereka mundur, atau "tangga" yang memungkinkan mereka melompat maju lebih cepat.

Tim pelaksana memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga, seperti yang terlihat pada Gambar 4, dan suasana permainan ular tangga dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Tim pelaksana memberikan paparan kepada siswa



Gambar 5 Suasana permainan ular tangga di kelas



Gambar 6 Tim pelaksana bersama siswa kelas 6



Tahap evaluasi dilakukan penilaian kelompok yaitu melakukan pengamatan cara kerja siswa selama melakukan permainan edukatif bersama temannya. Penilaian didasarkan pada pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dalam bentuk permainan edukatif. Siswa akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang bersangkutan. Misalnya materi mengenai sampah organik dan sampah anorganik dan materi matematika yang diberikan dalam bentuk permainan edukatif. Permainan edukatif berupa permainan harta karu, tebak-tebakan dan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik siswa yang ditunjukkan dengan antusias siswa serta dapat mengasah logika dan kreatifitas siswa.

4. Kesimpulan

Permainan edukatif berbasis lingkungan dilakukan pada siswa kelas 6 SD di SD Negeri 15 Pemulutan telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui permainan harta karu, tebak-tebakan, dan ular tangga, siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemahaman mengenai perbedaan sampah organik dan anorganik, serta keterampilan motorik melalui aktivitas fisik dalam permainan. Selain itu, permainan ini juga efektif dalam mempererat hubungan sosial antar siswa, meningkatkan kerjasama dalam kelompok, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Permainan edukatif berbasis lingkungan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif dan motorik siswa. Kegiatan ini juga memberikan wawasan baru bagi siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan edukatif berbasis lingkungan dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Publikasi artikel ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2024. Sp DIPA-023.17.2.677515/2024, Tanggal 24 November 2023, Sesuai dengan SK Rektor Nomor: 0008/UN9/SK.LP2M.PM/2-24 tanggal 10 Juli 2024.

Daftar Pustaka

- Afrah Nadhilah Hasibuan, Khadijah, Eka Riski Pitriana, Khoiriyah Anggina Br Lubis, Y. A. H. (2023). Aspek Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(2), 37.
- Ardini, P. P., Mastini, I. G. A. P., & Sutisna, I. (2022). Permainan Harta Karu Untuk Mengenal Konsep Ruang Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 131-137.



- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan bagi Guru PAUD Korban Gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Dewi, L. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nilai- Nilai Keislaman di Sekolah Dasar. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Madrasah*, 3, 25–30.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Jannati, R. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Lingkungan untuk Pembelajaran Saintifik Pada Jenis Main Pembangunan Bagi Guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 1–20.
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Octarina, S., Maya, F., Yuliza, E., Fakultas, J. M., & Octarina, S. (2024). Pendampingan Pengembangan Alat Peraga Edukatif Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Pelabuhan Dalam Kecamatan Pemulutan. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 735–749.
- Rawanti, S., Juniarti, Y., Puspa Ardini, P., Mardian Arif, R., & Eti Hardianti, W. (2023). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah Terhadap Minat Belajar Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 273–285. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3530>
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sakerani, S., & Sari, D. D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Untuk Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1353. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13551>
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>



- Utami, D. T., Wahyuni, I. W., & Alucyana, A. (2024). Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru di Lembaga PAUD. *Natijah: Jurnal Pengabdian Pendidikan Islam (NJPPi)*, 1(1), 12–16.
- Wulandari, H., & Mumtas, N. A. (2023). Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 447–454.
- Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., & Nurnawati, E. (2022). Pendampingan Pemahaman Konsep Aljabar Untuk Menyelesaikan Soal Cerita Berbasis Lingkungan Pada Guru-Guru SD. *Jurnal Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 302–306.
- Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Maya Puspita, F., Octarina, S., & Indrawati. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Multimedia Wordwall Berbasis Lingkungan Pada Guru-Guru SD. *Jurnal Pepadu*, 4(4), 470–476. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i4.3587>
- Yuningsih, E. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Didactical Mathematics*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>
- Zahra, A., & Siregar, S. D. (2024). Peran Permainan Edukatif Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Di Tk Aba. *TILA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 486–498.