© Universitas Islam Raden Rahmat Malang

JRLA

http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA
ISSN 2622-089X e-ISSN 2622-0903

RAHMATAN LIL ALAMIN
Journal of Peace Education and Islamic Studies

Penggunaan Metode Pembelajaran *Edutainment*, Apakah Berhasil dalam Meningkatkan Hasil Belajar Agama Siswa di Sekolah Menengah Atas.?

Yepi sedya purwananti [*1] Suci Humairoh [2] Aliakbar Imani [3] Abu Amar Bustomi [4]

[1] Universitas Bhineka PGRI Tulungagung
[2] Universitas Nurul Jadid
[3] Universiti Technologi Malaysia
[4] Universiti Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya

*Corresponding Author

DOI: 10.33379/jrla.V5i2.2278
Received July 2022; Accepted Augustus 2022; Available online December 2022

Abstrak:
Penelitian ini menguji bagaimana penggunaan metode pembelajaran *edutainment* dapat membantu meningkatkan proses dan hasil belajar Agama siswa di kelas atas. Hal ini didasarkan pada masalah bahwa hasil belajar Agama siswa belum mencapai KKM. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan observasi langsung di kelas untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi di kelas. Selama proses pembelajaran, siswa ditreatmen dengan metode *edutainment* dan diminta mengerjakan tes. Data dinalisis menggunakan teknis statistik, guna melihat apakah ada perbedaan hasil belajar siswa setelah ditretamen menggunaan metode *edutainmen*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *edutainment* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hsil belajar siswa. Artinya, semakin efektif proses pengajaran, maka siswa akan belajar dengan lebih baik.

Kata kunci: Metode *Edutainment*, Pembelajaran Agama, Hasil Belajar Siswa.

1. Pendahuluan

Dengan seiring perkembangan zaman yang pesat proses pembelajaran merupakan kunci utama terkait dengan keaktifan siswa pada saat pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan dalam pembelajaran seringkali menjadi acuan akan hasil belajar yang baik (Santoso, 2018). Itulah sebabnya pendidikan memegang peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam melakukan pembaharuan untuk untuk memecahkan masalah di kehidupan sekarang atau di masa depan. Ekspetasi terhadap kemajuan pendidikan di masa depan khususnya pada zaman *modern* saat ini tidak hanya fokus pada belajar pengalaman, tentunya juga diharapkan bisa menciptakan rasa nyaman dan senang pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, konsep yang haru

*Corresponding author: yepisedya@gmail.com
2022 JRLA. All right reserved.

dikembangkan pada dunia pendidikan saat ini diharapkan lebih menekankan pada model pembelajaran saat proses pembelajaran (Perkembangan et al., 2018).

Dalam dunia pendidikan proses pada pembelajaran biasanya tidak hanya berpusat dengan pengenalan intelektual saja, akan tetapi harus mengamati dari aspek emosional siswa. Aspek emosional siswa atau peserta didik menjadi point penting dalam penerapan proses pembelajaran yang efektif dan efesien. Dengan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan siswa atau peserta didik dapat berfikir kritis dan dapat memudahkan dalam setiap pembelajaran (Rofik, et all., 2022). Dengan hal itu dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan. (Aziza, et al., 2022., Rofik, et all., 2022).

Akan tetapi kondisi ini berbeda dengan melakukan penelitian pada mata pelajaran Fiqih di kelas X Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah Paiton Probolinggo. Terdapat beberapa hambatan pada proses pembelajaran, diantaranya beberapa siswa sering mengobrol dan mengantuk saat pebelajaran berlangsung di kelas, kurangnya konsentrasi terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, siswa kurang memberanikan diri dalam menyampaikan pendapat atau bersifat pasif di kelas, rasa ingin tahu siswa kurang dan juga terdapat beberapa siswa yang tidak mencapai krtiteria ketuntasan maksimal.

Dengan demikian, hal itu dapat menjadi acuan pada perbuatan siswa yang menyepelekan pelajaran tersebut, maka dari itu siswa atau peserta didik belajar semaunya dan senyamannya yang berdampak dalam hasil belajar yang diperoleh. Sebagaimana mengacu pada tolak ukur yang baik atau berhasil tidaknya atas hasil belajar KKM dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga harus dipertimbangkan pada proses pembelajaran siswa. Hasil belajar siswa yang kurang baik menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran (Mutiaramses et al., 2021).

Karena motivasi tidak saja akan membuat siswa berhasil dalam proses pembelajaran, tetapi juga akan berdampak terhadap proses pembelajaran. Dengan mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang baik. (Dewi et al., 2019). Dengan melalui hasil belajar siswa untuk menentukan kemampuan dan mutu siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilewatinya.

Dengan melalui pembelajaran Fiqih dapat menjadi salah satu perspektif yang berguna untuk menyelenggarakan yang mestinya dilakasanakan di dalam kehidupan. Yang mana pembelajaran fiqih ini sangatlah penting bagi masyarakat nantinya. Tanpa pembelajaran Fiqih tatanan kehidupan siswa di sekolah dan diluar sekolah tidak terkendali dan akan berdampak pada tingkah laku yang tidak pantas dalam dunia masyarakat (Hidayatullah, 2021). Apalagi di Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah salah satu naungan pondok pesantren yang mana di MA itu terdiri dari santri mukim dan non mukim sehingga perlu penekanan pada pembelajaran Fiqih.

Hal ini akan mengalami kesulitan yang berpengaruh pada hasil belajar. Beberapa problem yang menghalangi mereka untuk terhadap hasil belajar yang terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya penerapan pembelajaran pada kebiasaan belajar siswa, kurangnya interaksi dengan siswa dan kurangnya model pembelajaran siswa yang membuat hasil belajar siswa rendah. Ditingkat atas, penilaian belajar yang baik seringkali diukur melalui hasil belajar yang cenderung pada aspek kognitif contohnya ujian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, serta penilaian lainnya (Hanom, 2022).

Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator dapat mampu memberikan penyelesaian dalam suatu permasalahan berdasarkan pemahaman dan pengetahuan untuk menerapkan model atau motode pembelajaran yang akurat dan bertujuan hasil pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Penyelesaian dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dan berfikir kritis. Sehingga pembelajaran tetap dalam suasana yang kondusif dan nyaman (Harahap et al., 2022).

Jika problem semacam itu tidak menemukan penyelesaian, kelak siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah pada hasil belajar dan proses pembelajaran siswa tetap sama. Untuk itu mengatasi penerapan dan hasil belajar yang kurang memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM) sangat tepat apabila dibenahi menggunakan metode pembelajaran *edutainment*.

Edutainment tersusun dari *education* dan *entertainment. Education* memiliki arti edukasi atau pendidikan dan *entertainment* memiliki arti kesenangan atau hiburan. Secara etimologi *Edutainment* mempunyai makna pendidikan yang dapat menghibur. Sementara itu secara terminologi, *Edutainment* hiburan yang dibentuk untuk mendidik. Jadi, *Edutainment* Ini dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk memadukan konten pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan. (Bakhtiar & Hadwin, n.d.2022).

Menurut (Santoso, 2018) *Edutainment* merupakan metode pembelajaran yang tujuan pembelajarannya berkaitan dengan bagian yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Metode *edutainment* berhubungan dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menyediakan topik dalam bentuk hiburan atau permainan agar anak tidak merasa jenuh saat melakukan kegiatan yang menyenangkan.

Dengan konsep *edutainment* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. *Edutainment* juga dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan kemajuan teknologi saat ini. Selain itu, *Edutainment* adalah merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan antara pendidikan dan hiburan yang mengandalkan alat bantu visual perpaduan antara suara, teks, animasi dan video sehingga saat pembelajaran berlangsung terkesan menyenangkan(Ramadhan, 2020).

Banyak peneliti yang telah melakukan penelitian sebelumnya terkait dengan *edutainment*, diantaranya: (Reginanurvikasari et al., 2022) mengatakan bahwa *edutainment* ini dapat meningkatkan keefektifan metode pembelajaran yang dapat dilihat dari keberhasilan hasil belajar terutama siswa belum mencapai nilai KKM. Ketika siswa menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran Fiqih dengan memvariasikan dengan berbagai metode pembelajaran maka pembelajaran akan menjadi bermakna dan juga mampu memaksimalkan keinginan belajar, dorongan, serta aktivitas belajar peserta didik.

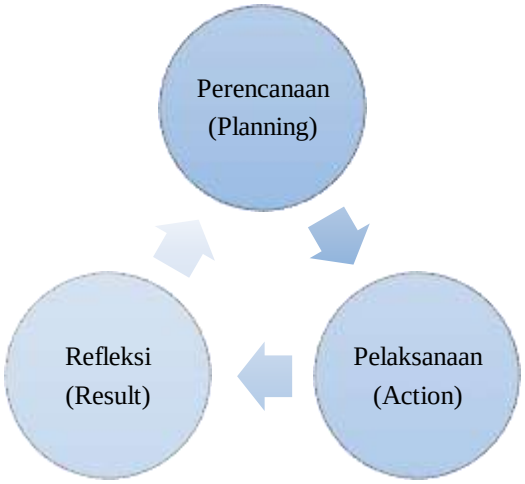
Menyimpulkan dari penelitian diatas bahwa *edutaiment* yaitu metode pembelajaran yang sangat penting untuk mendesain pada pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari peneliti tertarik untuk mengungkapkan tentang *edutainment* yang dikaitkan dengan keberhasilan belajar siswa agar siswa mendapatkan nilai yang kurang memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM) karena sebelumnya menggunakan metode ceramah .

Dengan melalui metode *edutainment* diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar. Karena sebagian siswa masih ada yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan maksimal (KKM) masih bergantung pada buku dan memusatkan ilmu pengetahuan hanya pada guru, Dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang jenuh dan interaksi yang kurang antara siswa dengan guru ketika pembelajaran berlangsung. Melihat dari fenomena yang terjadi pada hasil belajar siswa, maka peneliti mengungkapkan: Pengaruh Metode *edutainment* dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi’iyah Paiton Probolinggo?.

2. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan konsentrasi *(library research).* Secara keseluruhan, penelitian ini bersifat eksploratif, karena secara inten berupaya menilik dan mengekplorasi berbagai konsep (Creswell, 2012:165) atau pemikiran seorang tokoh pembaharu ummat dan Pendidikan Islam di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, karena penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dalam proses pembelajaran dengan penggunaan metode *edutainment* di dalam kelas. Berdasarkan Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah Paiton Probolinggo. Penelitian ini juga bersifat deskriptif karena menggambarkan bagaimana pembelajaran edutainment dilaksanakan dan bagaimana hasil dari penerapan edutainment tersebut.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, maka penelitian tentang penerapan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini menggunakan model kurt Lewin (gambar 1). Prihantoro & Hidayat (2019) menegaskan ada tiga tahapan, yaitu : *planning* (tahapan perencanaan), *action* (tahapan pelaksanaan) dan *result* (tahapan hasil).



Gambar 1: Tahapan Penelitian Model kurt Lewin.

Tahapan perencanaan merupakan tahapan yang mecakup semua hal yang akan dilaksanakan. Tahapan tindakan merupakan tahap yang dilaksanakan secara beriringan dengan pengamatan langsung di kelas. Peneliti melakukan reaksi beriringan dengan mengamati hal yang telah terjadi. Sesudah melakukan mengamati dan melakukan hal tersebut, hasil data penelitian diperoleh. Teknik pengumpulannya yaitu yang pertama dengan melalui Latihan soal adalah alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, kecerdasan, kemampuan atau talenta yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Latihan soal ini diaplikasikan untuk mengakumulasikan data dari hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah. Latihan soal yang digunakan adalah mengamati sebuah video yang harus disimpulkan dan menjawab pertanyaan. Latihan soal dikerjakan setelah pemberian pembelajaran post-test, dengan bertujuan untuk meninjau ketuntasan hasil belajar yang telah dicapai siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran (Sriyanto et al., 2022).

Hasil data diolah dengan rancangan yang sudah diperoleh sebelumnya dianalsis dengan dua golongan secara kuantitatif (Nida Winarti et al., 2022). 1) angket pretest dan posttest, dan 2) lembar observasi untuk memantau kinerja siswa selama pembelajaran. Poin keberhasilan dikatakan berhasil jika hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Untuk menganalisis data statistik yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan penelitian yaitu :1) uji analisis statistik deskriptif. 2) menganalisis dampak metode terhadap kemampuan siswa untuk menemukan perbedaan rata-rata dalam skor kemahiran dan analisis dampak metode terhadap posttest siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dari tindakan eksperimen langsung yang dilaksanakan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan berdasarkan observasi masalah pembelajaran dengan melalui evaluasi dan refleksi pada observasi awal, bahwa adanya pengaruh yang signifikan. Dengan melalui eksperimen terselenggaranya dalam menerapkan pembelajaran dengan metode *edutainment.* Metode *edutainment* adalah suatu cara belajar yang berbantuan dengan media visual guna mempermudah proses dalam pembelajaran. Pada metode ini, guru sebagai fasilitator dan proses pembelajaran lebih banyak dilakukan oleh siswa. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan, aktif dan efektif sehingga dapat membentuk pola belajar yang mandiri. Dapat dilihat dari pemberian tes soal siswa masih kurang. Hasil belajar fiqih kelas X yang berjumlah 20 siswa ternyata masih ada 9 siswa yang krang memenuhi KKM dan 11 siswa yang sudah tuntas KKM pada pembelajaran pra eksperimen.

Penjelasan dari data penelitian yang mendeskripsikan data dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada partisipan mengenai Pengaruh Metode *edutainment* dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

kelas X yang dianalisis berbantuan program IBM SPSS 22 for windows. Berdasarkan hasil rekapitulasi berbantuan program IBM SPSS 22 menunjukan bahwa terdapat variasi pada hasil belajar mata pelajaran fiqih sebelum dan sesudah menerapkan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran. Secara deskriptif terlihat ada perbedaan nilai rata-rata yang mana menunjukkan pada hasil posttest. Peneliti menyusun rencana tindakan yang berdasarkan refleksi pra-eksperimen dengan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan audio visual berupa suara, teks animasi, jaringan internet dan video pembelajaran yang berupa penampilan slide (PPT) sesuai materi zakat berkaitan dengan pengertian, niat dan macam-macam zakat.

Setelah diketahui bahwa data dapat dikatakan valid, maka untuk menganalisis data selanjutnya dengan melakukan uji ketuntasan hasil belajar atau bisa disebut dengan posttest. Pelaksanaan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa yang dilaksanakan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada materi Fiqih di kelas.

Berdasarkan hasil data analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai pada pretest siswa = 58,55 dan pada posttest 85,15 dengan nilai rerata = 26,10 ini berarti terjadi peningkatan nilai pada siswa setelah menggunakan metode edutainment pada pembelajaran. Dengan demikian, H_0 yang menjukkan bahwa ada variasi pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan metode *edutainment*, dinyatakan diterima. Bisa dilihat dari Tabel 1:

Tabel 1. Hasil analisis statistik deskriptif

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	58.55	20	8.58686	1.92008
	posttest	84.65	20	5.65010	1.26340

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pemberian metode *edutainment* dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah Paiton Probolinggo. Perolehan data pretest bisa dilihat dari Tabel 2:

Tabel 2. Hasil uji hipotesis-t

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-26.1000	7.17378	1.60411	-29.45743	-22.74257	-16.271	19	.000

Berdasarkan pada gambar di atas pada diperoleh nilai t_hitung=16.271 dan sig . (2-tailed) diketahui 0.00 artinya kurang dari 0.05 menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan metode *edutainment* yang lebih relavan daripada metode sebelumnya. Berdasarkan nilai rerata hasil belajar kognitif siswa di kelas pretest, ketuntasan siswa mencapai 20 orang. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode *edutainment* efektif diterapkan dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari ini H-1 diterima dan H-0 ditolak. Bahwa ada pengaruh metode *edutainment* pada proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kelas X Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah Paiton Probolinggo.

4. Kesimpulan

Menurut data penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dikumpulkan dari hasil pretest dan posttest bahwa rerata pada saat pretest adalah 58,55 dan rerata pada saat posttest adalah 84.65. Dan menurut pengujian hipotesis (uji t) didapatkan nilai t-hitung > 16.271 dengan kategori yang valid 0.05, karena sig. (2-tailed) t hitung 0,00 > 0,05 t-tabel maka dari itu H-0 ditolak dan H-1 diterima. Sehingga hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh metode *edutainment* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di Madrasah Islamiyah Syafi'iyah Paiton Probolinggo.

5. Daftar Rujukan

Bakhtiar, A., & Hadwin, A. F. (n.d.). *Motivation from a Self-Regulated Learning Perspective : Application to School Psychology*. *37*(435), 93–116.

Dewi, V. R., Syamsuri, S., & Khaerunnisa, E. (2019). Karakteristik Motivasi Ekstrinsik Dan Intrinsik Siswa Smp Dalam Belajar Matematika. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, *1*(2), 116. https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i2.7145

Hanom, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Demontrasi Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas Iv Sd Negeri 101770 Tembung. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, *12*(1), 77–82. https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i1.35343

Harahap, A. G., Rahmansyah, H., & Hasibuan, S. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Siswa Di Sd Negeri 100950 Tolong*. *2*(3), 117–122.

Hidayatullah, A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Manajemen Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1451–1459. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.620

Ilma Fahmi Aziza, Alif Achadah, Mohammad Fadil, Abdur Rofik, (2020). الذكر كجهد روحي لمجتمع كفانجين في التعامل مع وباء فيروس كورونا (دراسة حالة في مجلس التعليم "الأمين" سنجراهان كفانجين) , RAHMATAN LIL ALAMIN: Journal of Peace Education and Islamic Studies, *5* (1), p. 8–20. https://doi.org/10.33379/jrla.v5i1

Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *6*(1), 43–48. https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050

Nida Winarti, Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 552–563. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419

Perkembangan, D., Siswa, K., & Dasar, S. (2018). *Kata Kunci : Model Pembelajaran Edutainment, Perkembangan Kognitif, Siswa SD 41*. *4*(1).

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *9*(1), 49–60. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283

Rofik, A. Setyosari P, Effendi M, Sulton (2022). The effect of collaborative problem solving & collaborative project-based learning models to improve the project competences of pre-service teachers . *Pegem Journal of Education and Instruction*, *12*(3), 130–143. https://doi.org/10.47750/pegegog.12.03.15

Rofik, A. (2020). Visual Scaffolding untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Siswa dengan Disabilitas Intelektual Sedang: Studi Awal. *AL-WIJDÃN Journal of Islamic Education Studies*, *5*(2), 108–122. https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.578.

Ramadhan, M. R. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter dalam Pendidikan Agama Islam. *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *13*(2), 201–211. https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114

Reginanurvikasari, Jana, P., & Umasugi, S. mutia. (2022). Efektivitas Model Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas &X di SMA Negeri 1 Gamping. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(3), 471–482.

Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *1*(1), 61–68. http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index

Sriyanto, A., Rahman, M. S. K., & Sumarsih, E. (2022). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Edutainment di SD Negeri 2 Minggarharjo*. *4*(4), 45–51.