

**PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI 49/VII
LADANG PANJANG**

Yati Sri Dewi¹, Nor Ainun², Siti Rapita³

Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangu

[1yatirealme953@gmail.com](mailto:yatirealme953@gmail.com), [2noraiunun@iaiaabsasarolangun.ac.id](mailto:noraiunun@iaiaabsasarolangun.ac.id),

[3sitirapita@iaiaabsasarolangun.ac.id](mailto:sitirapita@iaiaabsasarolangun.ac.id),

ABSTRACT

Learning methods are very necessary because everything related to the learning process certainly uses methods in its delivery, the use of the right method can also determine student learning outcomes. The application of the edutainment method aims to provide convenience to students, create a conducive learning environment, a tool to reduce boredom and can help improve student learning outcomes. This research was conducted on mathematics subjects because mathematics is one of the most important subjects among other subjects, has an important role in various disciplines and advances human thinking power, and is very useful for everyday life. This research is included in Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of three meetings. One cycle consists of 4 stages of activity, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage and the reflection stage. The data collection technique used in this study is qualitative and quantitative data analysis. The results of this study indicate that student learning outcomes after implementing the edutainment method have increased, this can be seen from the learning outcomes of students in cycle I, students who have an average score of 0-54-55-59 (very low, low) none, 60-79 as many as 7 students, 80-89 (high) as many as 18 students, and those who have an average score of 90-100 (very high) as many as 6 students. And in cycle II, students who have an average score of 0-54-55-59 (very low, low) none, 60-79 as many as 12 students, while students who have an average score of 80-89 (high) as many as 15 students, while those who have an average score of 90-100 (very high) as many as 4 students.

Keywords: *Edutainment Method, Mathematics, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Metode pembelajaran sangat diperlukan karena semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran pastinya menggunakan metode dalam penyampaian, penggunaan metode yang tepat juga dapat menentukan hasil belajar siswa. Penerapan metode *edutainment* bertujuan memberikan kemudahan kepada siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, alat mengikis rasa bosan dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada

mata pelajaran matematika karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diantara mata pelajaran lainnya, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia, serta sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa setelah menerapkan metode *edutainment* mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I siswa yang mempunyai nilai rata-rata 0-54 – 55-59 (sangat rendah, rendah) tidak ada, 60-79 sebanyak 7 orang siswa, 80-89 (tinggi) sebanyak 18 orang siswa, dan yang mempunyai nilai rata-rata 90-100 (sangat tinggi) sebanyak 6 orang siswa. Dan pada siklus II siswa yang mempunyai nilai rata-rata 0-54 – 55-59 (sangat rendah,rendah) tidak ada, 60-79 sebanyak 12 orang siswa, sedangkan siswa yang mempunyai nilai rata-rata 80-89 (tinggi) sebanyak 15 orang siswa, sedangkan yang mempunyai nilai rata-rata 90-100 (sangat tinggi) sebanyak 4 orang siswa.

Kata Kunci: Metode *Edutainment*, Matematika, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi di era globalisasi. Pendidikan yang bermutu tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pengembangan karakter, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Darling-Hammond, 2020).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Bloom (1956) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menilai capaian belajar siswa. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan hasil belajar rendah, terutama pada mata pelajaran matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga menurunkan motivasi

belajar siswa (Rahmatullah Hidayati, 2023)

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 49/VII Ladang Panjang, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Dari 31 siswa, hanya dua siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan lainnya memperoleh nilai rata-rata 40. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar matematika secara optimal. Guru juga menyampaikan bahwa siswa sering pasif selama proses pembelajaran dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Permasalahan tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Model pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa kurang termotivasi, tidak fokus, dan cepat merasa bosan (Suprijono, 2016). Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat

digunakan adalah metode edutainment, yakni perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan).

Metode edutainment bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan unsur hiburan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan, nyanyian, gerak, dan aktivitas kolaboratif, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Sutikno, 2014). (Rahmatullah Hidayati, 2023) menegaskan bahwa edutainment mampu meningkatkan motivasi belajar karena menciptakan iklim pembelajaran yang bebas dari tekanan dan rasa takut. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa memahami konsep secara kontekstual melalui pengalaman langsung.

Berbagai penelitian terdahulu mendukung efektivitas metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar. (Muflih, 2020) menyimpulkan bahwa penerapan edutainment dapat menumbuhkan semangat dan kegembiraan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di

SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah
Purwokerto.

Khaliq (2019) menemukan bahwa metode edutainment dalam pembelajaran fikih meningkatkan efektivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa di MI Al-Ittihadul Islam. Penelitian serupa oleh (Bahtiar et al., 2020) menunjukkan bahwa penerapan edutainment dalam pembelajaran matematika meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan permasalahan yang ditemukan di lapangan, penerapan metode edutainment dianggap relevan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 49/VII Ladang Panjang. Dengan penerapan metode ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode edutainment dalam pembelajaran matematika, menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut,

serta mengidentifikasi kendala dan solusi yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran inovatif berbasis edutainment dalam pendidikan dasar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta bagi sekolah sebagai masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan humanis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena bersifat siklik, melibatkan refleksi terus-menerus, dan berfokus pada peningkatan praktik pembelajaran di kelas (Kemmis & McTaggart, 1988). Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan metode edutainment. Dengan karakter reflektif dan partisipatifnya, PTK memungkinkan guru dan peneliti bekerja sama untuk menganalisis masalah pembelajaran serta menemukan solusi praktis yang relevan (Arikunto, 2019).

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 49/VII Ladang Panjang, Kecamatan Sarolangun, Provinsi Jambi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 31 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika pada materi pecahan.

2. Waktu dan Durasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan penelitian berlangsung selama bulan Februari hingga Maret 2025, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi hasil belajar siswa.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988) yang menekankan keterpaduan antara tindakan dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning) – Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode edutainment, menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar observasi, dan instrumen tes hasil belajar.
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting) – Guru melaksanakan pembelajaran matematika dengan menerapkan metode edutainment menggunakan permainan edukatif dan kegiatan interaktif.
3. Observasi (Observing) – Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Refleksi (Reflecting) – Peneliti dan guru menganalisis hasil observasi serta hasil belajar

untuk menentukan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Desain ini bersifat spiral dan berkelanjutan, sehingga hasil refleksi dari siklus pertama menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus kedua (Mills, 2014).

4. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

- Observasi: digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk keterlibatan siswa, respon terhadap metode edutainment, dan dinamika kelas.
- Wawancara: dilakukan terhadap guru kelas untuk memperoleh informasi mendalam tentang kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah tindakan.
- Tes Hasil Belajar: digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan metode edutainment.
- Dokumentasi: meliputi foto kegiatan, nilai hasil belajar siswa, serta perangkat

pembelajaran yang digunakan selama penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulatif untuk meningkatkan validitas dan keabsahan hasil penelitian (Sugiyono, 2022).

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi:

- Lembar observasi aktivitas siswa dan guru, untuk mencatat perilaku dan partisipasi selama pembelajaran.
- Soal tes hasil belajar, berupa tes objektif pilihan ganda dan uraian pendek yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar matematika kelas IV.
- Pedoman wawancara, yang berisi daftar pertanyaan terbuka kepada guru untuk memperoleh data kualitatif tentang proses dan dampak penerapan metode edutainment.

Semua instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli pembelajaran matematika dan diuji reliabilitasnya melalui uji coba terbatas pada kelas lain.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

- Data kuantitatif berupa skor pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata, persentase ketuntasan, serta peningkatan hasil belajar dengan rumus N-Gain (Hake, 1999).
- Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Miles & Huberman, n.d.).

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 (KKM) dan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar minimal N-Gain 0,3 (kategori sedang).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 49/VII Ladang Panjang pada siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian terdiri atas dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit. Setiap

siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi berdasarkan model Kemmis dan McTaggart (1988).

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika di kelas. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan aktivitas menyenangkan. Akibatnya, siswa kurang antusias dan nilai hasil belajar rendah. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode edutainment dengan menggunakan pendekatan permainan edukatif, aktivitas kelompok, dan refleksi kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

2. Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan konsep pecahan menggunakan kegiatan permainan “Kartu Pecahan Ceria” dan “Tebak Gambar Pecahan”. Guru mengelola kelas secara interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan siswa meningkat

meskipun sebagian masih pasif. Siswa mulai berani bertanya dan bekerja sama dalam kelompok kecil. Hasil tes belajar menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, meskipun belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Keterangan	Nilai h Rata Siswa -rata Tuntas	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-Tindakan	40,00	2	6,45%
Siklus I	66,13	18	58,06%

Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 40,00 menjadi 66,13. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 58,06%, namun belum mencapai target minimal 75%. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami konsep pembagian pecahan dan belum fokus mengikuti permainan.

Refleksi pada akhir siklus I menyimpulkan bahwa guru perlu memperbaiki pengelolaan waktu, menambah variasi permainan

edukatif, serta meningkatkan motivasi siswa dengan reward dan penguatan positif.

3. Hasil Siklus II

Siklus II dilakukan dengan memperbaiki aspek yang menjadi kendala pada siklus sebelumnya. Pembelajaran difokuskan pada penerapan konsep pecahan melalui permainan "Matematika Bingo" dan "Puzzle Pecahan". Guru juga memberikan *ice breaking* di awal kegiatan untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Selama pembelajaran, siswa tampak aktif berdiskusi dan antusias mengikuti permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaksi antarsiswa meningkat, dan guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Keterangan	Nilai h Rata Siswa -rata Tuntas	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus I	66,13	18	58,06%

Keterangan	Jumlah		Persentase
	Nilai Rata-rata	Nilai Siswa Tuntas	
Siklus II	83,87	27	87,10%

Dari tabel tersebut terlihat adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar dari 66,13 pada siklus I menjadi 83,87 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 18 menjadi 27 siswa, dengan persentase ketuntasan mencapai 87,10%.

Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,74 menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi (Hake, 1999). Dengan demikian, penerapan metode edutainment terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 49/VII Ladang Panjang.

4. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa dari pra-tindakan hingga siklus II menunjukkan bahwa metode edutainment berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Pembelajaran yang dikemas dalam

bentuk permainan edukatif dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami konsep abstrak matematika.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Rahmatullah Hidayati, 2023) bahwa edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar melalui suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan. Sutikno (2014) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dengan edukasi dapat menumbuhkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Piaget (1972) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara siswa dan lingkungan belajar. Dalam konteks edutainment, interaksi tersebut diwujudkan melalui kegiatan permainan, diskusi kelompok, dan eksplorasi konsep secara kontekstual.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan (Bahtiar et al., 2020) yang menunjukkan bahwa metode edutainment efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena melibatkan aspek emosional dan sosial dalam belajar.

Dengan demikian, metode edutainment tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif seperti rasa percaya diri dan kerja sama.

Secara praktis, penerapan metode edutainment berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, memperbaiki interaksi guru-siswa, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 49/VII Ladang Panjang, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode edutainment dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman, siswa menunjukkan peningkatan signifikan baik dari aspek kognitif maupun afektif. Hasil belajar rata-rata siswa meningkat dari 40,00

pada pra-tindakan menjadi 66,13 pada siklus I dan 83,87 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan mencapai 87,10%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode edutainment efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika yang abstrak. Dengan demikian, pendekatan edutainment terbukti sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengoptimalkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan metode edutainment secara berkelanjutan dalam pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya, dengan menyesuaikan permainan dan aktivitas yang sesuai karakteristik siswa.
2. Bagi sekolah, perlu memberikan dukungan fasilitas serta pelatihan kepada guru agar mampu mengembangkan model pembelajaran yang

kreatif, menyenangkan, dan partisipatif.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penerapan metode edutainment pada jenjang kelas dan materi pelajaran yang berbeda, serta mengkaji dampaknya terhadap aspek afektif dan keterampilan abad ke-21 siswa seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

Dengan penerapan yang konsisten dan reflektif, metode edutainment berpotensi menjadi pendekatan efektif dalam mewujudkan pembelajaran bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Darling-Hammond, L. (2020). *Teacher Learning That Matters: International Perspectives*. London: Routledge.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mills, G. E. (2014). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher* (5th ed.). New York: Pearson.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutikno, S. (2014). *Belajar dan Pembelajaran: Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Bandung: Alfabeta.
- Bahtiar, A., Jumini, S., & Munawaroh, H. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan metode edutainment pada mata pelajaran matematika. *MI Ma'arif NU Klesman*.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Indiana University: Department of Physics*.
- Hidayat, S. (2023). Analisis kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 88–101.
- Hidayati, R. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran edutainment di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 56–67.
- Khaliq, A. (2019). Implementasi metode edutainment dalam pembelajaran fikih kelas III MI Al-Ittihadul Islam. *Jurnal Al-Ibtida*, 6(1), 1–12.
- Muflih, N. A. (2020). Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 02 Purwokerto tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 145–153.