



Pengembangan Model Pembelajaran *Edutainment* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Sri Mahyuni A. Sabina¹, Yenti Juniarti² & Sri Rawanti³

¹²³Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: srimahyuniasabina@gmail.com, yenti@ung.ac.id, srirawanti@ung.ac.id

| Info Artikel | Abstrak |
|----------------------------------|---|
| <i>Sejarah Artikel:</i> | Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya minat belajar anak-anak yang berusia 5 hingga 6 tahun di TK Negeri Pembina Tomilito disebabkan oleh cara mengajar yang membosankan dan tidak beragam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan model belajar edutainment yang menggabungkan pendidikan dan hiburan, sehingga anak-anak merasa senang saat belajar dan lebih aktif ikut serta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil akhirnya adalah buku panduan model edutainment yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diuji melalui uji coba awal dan uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak berada di kategori baik (skor 3), dan respon dari guru juga sangat baik (86% pada uji coba awal; 85,6% pada uji lapangan). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran edutainment ini terbukti efektif, praktis, menarik, dan cocok digunakan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. |
| Diterima (Desember) (2025) | |
| Disetujui (Februari) (2025) | |
| Dipublikasikan (Maret) (2026) | |
| | Kata kunci: Pembelajaran <i>Edutainment</i> ; Minat Belajar; Anak Usia Dini |
| | <i>Abstract</i> <i>The background of this study is the low learning interest of 5- to 6-year-old children at TK Negeri Pembina Tomilito, caused by monotonous and less varied teaching methods. The aim of this research is to develop an edutainment learning model that combines education and entertainment, so that children enjoy learning and participate more actively. The method used in this study is research and development (R&D) using the ADDIE model. The final product is a guidebook for the edutainment model, validated by material and media experts, and tested through pilot testing and field trials. The results show that children's learning interest falls into the "good" category (score 3), and the teachers' responses were also very positive (86% in pilot testing; 85.6% in field trials). In conclusion, the edutainment learning model is proven to be effective, practical, engaging, and suitable for creating a more interactive, enjoyable, and meaningful classroom environment.</i> |
| | <i>Keywords: Edutainment Learning; Learning Interest; Early Childhood</i> |



PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan terletak pada usaha sistematis untuk mengoptimalkan kemampuan manusia serta memperbaiki mutu kehidupannya, sehingga martabatnya dapat terangkat, unggul sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial yang hidup di dalam komunitas. Dengan kata lain, pendidikan menjadi instrumen penting dalam proses pemberdayaan diri dan komunitas, agar keduanya mampu merespons dan menyesuaikan diri dengan dinamika serta tuntutan hidup pada era saat ini maupun di masa mendatang. Pernyataan tersebut sesuai yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II mengenai Landasan, Fungsi, dan Tujuan, (Alfaiz et al., 2023) yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan potensi serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; bertujuan untuk tumbuhnya kemampuan peserta didik supaya menjadi individu yang meyakini dan taat kepada Tuhan yang Maha Esa berkarakter mulia, sehat jasmani maupun rohani, berpengetahuan, terampil, inovatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang menjunjung nilai demokrasi dan memiliki rasa tanggung jawab.” Guna mencapai tujuan tersebut, Salah satu manifestasi konkret dari proses tersebut tampak pada aktivitas pembelajaran di sekolah, di mana para peserta didik diarahkan dan dibimbing untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya secara maksimal.

Secara prinsip, model pembelajaran seharusnya memiliki variasi yang memadai. Metode tradisional saat ini dinilai kurang efektif karena sering kali menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi diperlukan agar materi pelajaran dapat diserap siswa dengan lebih baik. Di samping itu, peningkatan kualitas pembelajaran sangat tergantung pada sejauh mana guru mengenali karakteristik gaya belajar setiap peserta didik. Identifikasi gaya belajar secara lebih spesifik merupakan langkah strategis untuk memaksimalkan efektivitas dan hasil belajar mereka. Kendati demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sejumlah guru belum mampu mengidentifikasi gaya belajar individu peserta didik. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif, yang kemudian berdampak

pada rendahnya prestasi belajar siswa. Melihat kondisi tersebut, penerapan model pembelajaran *edutainment* dapat menjadi alternatif yang relevan. *Edutainment*, sebagai perpaduan antara unsur edukasi dan hiburan, menghadirkan pendekatan yang lebih inovatif untuk mengatasi persoalan pembelajaran yang cenderung monoton. Melalui proses belajar yang dikemas secara atraktif, interaktif, dan penuh kesenangan, model *edutainment* efektif memotivasi. karena itu, penerapan model pembelajaran *edutainment* dimaksudkan untuk menumbuhkan gairah belajar pada anak usia 5-6 tahun lewat penyajian aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

(Mardlatillah & Sa'adah, 2022)

Menurut Sholeh Hamid (Ilat et al., 2023) *edutainment* tersusun dari dua istilah, yakni *education* (Pendidikan) dan *entertainment* (Hiburan) Dengan demikian, *edutainment* dapat dipahami sebagai pendidikan yang dikemas secara menghibur atau pembelajaran yang menghadirkan kesenangan bagi peserta didik. Dalam pengertian istilah, *edutainment* merujuk pada model pembelajaran yang dirancang untuk memadukan unsur pembelajaran dan hiburan secara selaras, untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik dan tidak memberikan tekanan berlebih kepada peserta didik. Pembelajaran yang menarik dapat tercipta melalui sejumlah kegiatan, antara lain permainan, dialog humoris, aktivitas role play, demonstrasi, maupun pendekatan-pendekatan kreatif lain yang mendukung proses belajar. Tujuannya adalah agar siswa benar-benar menikmati setiap proses belajar yang mereka jalani (Rika 2024.) Model pembelajaran *edutainment* sangat relevan diterapkan pada peserta didik usia dini, sebab pada fase ini dunia bermain masih menjadi bagian penting dari cara mereka belajar. Meskipun dilakukan melalui aktivitas bermain, nilai-nilai edukatif tetap dapat ditanamkan dan dikembangkan, sehingga anak tidak hanya merasa senang, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam pendekatan *edutainment*, esensi pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada penciptaan proses belajar yang penuh kesenangan, menghadirkan kenyamanan, dan memberikan pengalaman yang mengagumkan bagi siswa. Dengan menerapkan pendekatan didaktik-metodik bercorak red agonis, hubungan

antara guru dan siswa dijalin secara ramah dan akrab. Pola interaksi yang tidak formal dan tidak kaku membuat peserta didik merasa bebas, tidak tertekan, serta lebih berani berkomunikasi dan menyampaikan ekspresi di depan guru. Harmonisasi hubungan pendidik dan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam *edutainment*, karena suasana kelas yang terbuka dan gembira memungkinkan anak untuk berinteraksi secara bebas dan positif. Saat peserta didik merasa terlindungi dan aman, proses pembelajaran pun menjadi lebih bermakna. Salah satu indikator keberhasilan *edutainment* adalah ketika pembelajaran benar-benar dirasakan menyenangkan: guru mampu mendidik dengan cara yang kreatif dan menghibur, sementara peserta didik menikmati proses belajar tanpa tekanan. Kegembiraan yang muncul selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa tujuan *edutainment* telah tercapai. (Ramadhan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal pada guru di TK Negeri Pembina Tomilito, pembelajaran yang diterapkan di kelas masih kurang menarik dan menyenangkan. Kondisi tersebut terjadi karena pendidik cenderung memakai metode penyampaian materi secara verbal (Ceramah) secara berulang, sehingga kegiatan belajar terasa monoton. Situasi tersebut membuat anak-anak cepat merasa jenuh atau bosan, yang berakibat pada kondisi kelas menjadi kurang kondusif dan perhatian anak terhadap pembelajaran menurun. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis merasa perlu menghadirkan sebuah model pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan dekat dengan dunia anak. Oleh karena itu, peneliti berminat melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Edutainment* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Tomilito.”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode *Research and Development (R&D)* sebagai pendekatan dalam penelitian pengembangan. Metode ini memiliki tujuan utama untuk merancang dan memproduksi suatu produk tertentu, yang memiliki nilai guna dan dapat diterapkan sesuai kebutuhan. Dalam disiplin pendidikan,

pendekatan *Research and Development* diterapkan untuk mengembangkan serta memastikan kelayakan suatu produk yang dapat berperan sebagai pendekatan, metode maupun model pembelajaran yang diterapkan dalam praktik pendidikan. Dengan begitu, proses R&D tidak hanya memberikan keluaran berupa teori atau konsep baru, tetapi juga memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah teruji kelayakannya dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran yang nyata (Ummah, 2020).

Dengan kata lain, kegiatan R&D tidak hanya memproduksi inovasi konseptual, namun juga menegaskan bahwa produk yang dirancang telah melewati tahapan pengujian kelayakan sehingga dapat dimanfaatkan secara langsung dalam praktik pembelajaran. Tahapan dalam model tersebut memiliki keterkaitan yang erat, sebab hasil dari satu tahap berfungsi sebagai input bagi tahap berikutnya. ADDIE memiliki lima tahap pokok yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Dengan mekanisme ini, pendidik dapat merancang proses pembelajaran secara lebih terencana, efisien, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik (Hidayat & Nizar, 2021).

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan peneliti dalam memperoleh data maupun menilai variabel yang diteliti. Instrumen ini memegang peranan penting, sebab ketepatan dan keberadaannya berpengaruh langsung pada validitas data dan temuan penelitian yang dihasilkan.

Penelitian ini memfokuskan populasinya pada 14 anak usia 5-6 tahun yang tergolong dalam kelompok B di TK Negeri Pembina Tomilito, yang berlokasi di Desa Dambalo, Kecamatan Tomilito, Kabupaten Gorontalo Utara.

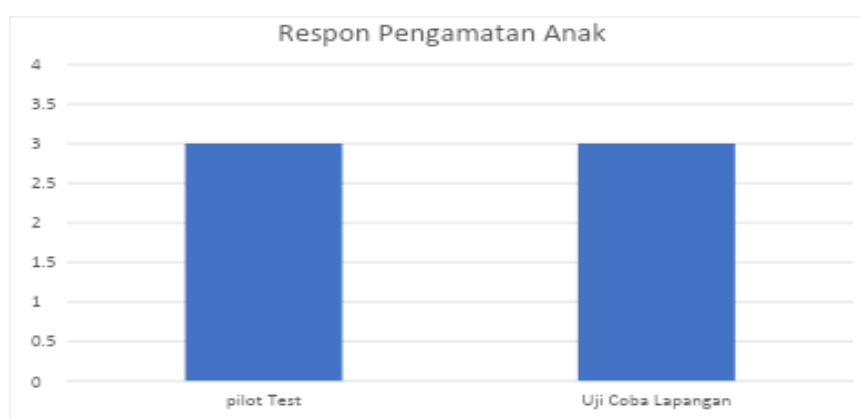
Hasil akhir dari penelitian ini berupa rancangan produk baru yang sudah dimodifikasi kembali. Produk sudah dimodifikasi lebih menarik dari produk sebelumnya. Produk dimodifikasi dengan kecanggihan teknologi sekarang, dengan mendesain media dalam bentuk buku panduan (*guidebook*). Hal ini dibuat karena untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan produk, tidak berat untuk dibawa kemanapun, praktis dan lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1 Hasil akhir Pilot Test dan Uji Coba lapangan Pada Anak

| Pilot Test | Uji Coba lapangan | Keterangan |
|------------|-------------------|------------|
| 3 | 3 | Baik |



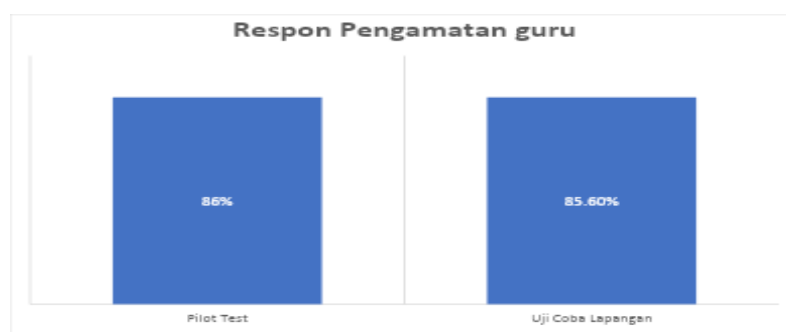
Gambar 1 Respon Pengamatan Anak

Data di atas menunjukkan adanya konsistensi nilai dan respons pengamatan anak, di mana skor 3 yang diperoleh pada tahap pilot test tetap sama saat dilakukan uji coba lapangan. Berdasarkan kriteria David dan Cholik (Laiya et al., 2023) skor tersebut masih termasuk dalam kategori layak digunakan.

Selain mengumpulkan data dari observasi anak dalam tahapan evaluasi media juga diperoleh respons dari guru. Berikut ini disajikan hasil tanggapan guru selama pelaksanaan pilot test dan uji coba pemakaian:

Tabel 2 Hasil Pilot Test dan Uji Coba Lapangan pada Guru

| Pilot Test | Uji Coba Lapangan | Keterangan |
|------------|-------------------|-------------|
| 86 % | 85.6 % | Sangat Baik |



Respon guru terhadap pilot test menunjukkan persentase sebesar 86%, yang sedikit menurun menjadi 85,6% pada uji coba pengamatan. Penurunan ini menandakan adanya penyesuaian, sekaligus menggambarkan sejauh mana kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran *edutainment* di kelas. Keberhasilan pembelajaran dengan model *edutainment* sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengombinasikan materi pembelajaran yang sudah ada dengan unsur hiburan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak.

Hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran *edutainment* ini menunjukkan bahwa tujuan yang diharapkan telah tercapai. Produk yang dihasilkan berupa buku panduan model pembelajaran *edutainment* dinyatakan tepat untuk dimanfaatkan, terutama pada proses pembelajaran di kelompok B TK Negeri Pembina Tomilito.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berbentuk buku pedoman model pembelajaran *edutainment* yang diterapkan pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tomilito. Model *edutainment* dipilih karena mampu menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak usia dini. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan aktivitas kreatif. Oleh karena itu, penggunaan model *edutainment* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif anak selama pembelajaran di kelas. Hasil *pilot test* yang dilakukan pada tahap awal menunjukkan bahwa hasil observasi anak memperoleh rata-rata 3 dengan

kategori Baik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan buku panduan *edutainment* mulai memberikan dampak positif dalam meningkatkan antusiasme dan respons anak terhadap kegiatan belajar. Pada saat yang sama, tanggapan guru mencapai rata-rata 86% dengan kategori sangat baik. Artinya, guru menilai buku panduan tersebut cukup jelas, mudah digunakan, dan sesuai untuk mendukung pembelajaran yang variatif serta menyenangkan. Selanjutnya, pada tahap uji coba pemakaian secara penuh, hasil pengamatan menunjukkan rata-rata skor anak tetap berada pada angka 3 dengan kategori Baik ketika pembelajaran diterapkan pada jumlah anak yang lebih banyak. Hal ini menunjukkan bahwa model *edutainment* bukan hanya efektif dalam kelompok kecil pada *pilot test*, tetapi juga tetap relevan dan mudah diterapkan dalam kelas dengan jumlah siswa yang lebih besar. Anak terlihat lebih terlibat dalam aktivitas belajar, aktif bertanya, serta menunjukkan motivasi yang lebih tinggi saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun respon guru pada uji coba pemakaian menunjukkan nilai rata-rata 85,6% dengan klasifikasi sangat baik. Meskipun persentasenya sedikit menurun dari hasil *pilot test*, namun guru tetap menyatakan bahwa buku panduan ini sangat membantu dalam mengkombinasikan aktivitas pembelajaran dengan unsur kesenangan. Penurunan nilai ini dapat dipahami sebagai bentuk penyesuaian guru terhadap penggunaan model *edutainment* secara mandiri, tanpa pendampingan peneliti. Dengan kata lain, buku panduan ini tetap efektif dan aplikatif ketika digunakan oleh guru secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan keseluruhan data pilot test dan uji coba lapangan, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *edutainment* mampu meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam pembelajaran, sekaligus membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kreatif, dan bermakna. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Nurasyiah & Atikah, 2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang memadukan elemen edukasi dan hiburan dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak serta memperkuat keterlibatan emosional mereka dalam proses belajar. Selain itu, penelitian (Benno et al., 2022) juga mendukung temuan bahwa penggunaan media visual, permainan, dan aktivitas kreatif sangat berpengaruh dalam mendorong peningkatan minat belajar pada peserta didik usia dini.

Penerapan model pembelajaran *edutainment* tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap perilaku belajar dan keterlibatan emosional anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut tampak dari peningkatan skor keterlibatan anak pada setiap tahap pengamatan baik saat pilot test maupun uji coba pemakaian. Anak tampak lebih antusias, menunjukkan ekspresi senang, dan aktif dalam mengikuti instruksi guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu mendorong anak untuk ikut terlibat tanpa adanya tekanan untuk mencapai hasil tertentu. Pembelajaran yang dikemas seperti bermain dan bercerita memberikan stimulasi yang kaya bagi anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, peningkatan minat belajar juga dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang tertuang dalam buku panduan *edutainment*. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media visual, media suara, dan permainan edukatif yang dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran bagi anak usia dini yang bersifat nyata, aktif dan sensori motorik. Hal ini sesuai dengan teori SAVI (Ummah, 2020) yang menunjukkan bahwa anak belajar dengan lebih efektif ketika pembelajaran melibatkan tubuh, indera, suara, serta proses berpikir aktif. Sesuai data yang diperoleh selama uji coba, indikator penggunaan media interaktif menunjukkan nilai rata-rata tinggi pada hampir seluruh anak, dimana sebagian besar memperoleh skor 3,75 hingga 4,00. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media dalam model ini berhasil meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam belajar.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan pendekatan yang digunakan guru, pendidik dapat menerapkan berbagai macam bentuk metode pembelajaran, seperti pengajaran langsung, pengajaran tidak langsung, pembelajaran dengan scaffolding, serta latihan mandiri, pendidik berperan dalam membantu anak agar dapat menjadi lebih mandiri. Dukungan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, pengingat, motivasi, ataupun pemecahan masalah menjadi langkah-langkah yang terstruktur, sehingga anak dapat mengembangkan potensi dan kemandiriannya secara optimal (Rawanti et al., 2023).

Pada sisi lain, peran guru dalam penerapan *edutainment* juga menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan model ini. Respon guru yang sangat baik pada pilot test (86%) dan tetap tinggi pada uji coba pemakaian (85,6%) menunjukkan bahwa guru mampu beradaptasi dalam mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam buku panduan. Guru merasa terbantu karena buku panduan telah memuat alur kegiatan pembelajaran yang jelas, petunjuk langkah-langkah aktivitas, serta contoh media pendukung. Dengan demikian, guru tidak lagi perlu merancang ulang kegiatan pembelajaran dari awal. Hal ini mendukung pendapat (Setiawati et al., 2022) yang menjelaskan bahwa *edutainment* memberikan peluang bagi guru untuk menjadi fasilitator yang kreatif, bukan sekadar penyampai materi. Walaupun terdapat sedikit penurunan pada hasil tanggapan guru dari *pilot test* menuju uji coba pemakaian, hal ini dapat dipahami sebagai proses penyesuaian terhadap kemandirian guru dalam menerapkan buku panduan tanpa pendampingan peneliti. Pada tahap *pilot test*, guru berada dalam situasi pendampingan, namun pada tahap uji coba pemakaian guru melaksanakan model secara mandiri. Meskipun demikian, persentase tetap termasuk dalam klasifikasi sangat baik, sehingga dapat dikemukakan bahwa guru memiliki kesiapan dan penerimaan positif terhadap model *edutainment*. Dari sisi peserta didik, data observasi yang dilakukan selama 20 hari penelitian menunjukkan pola peningkatan minat belajar yang konsisten. Anak tidak hanya aktif mengikuti kegiatan, tetapi juga menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas, berani mengemukakan pendapat, dan menampakkan antusias terhadap aktivitas belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *edutainment* memiliki kontribusi dalam mengembangkan aspek sosial-emosional dan kognitif secara seimbang. Sesuai teori perkembangan sosial-emosional dari Vygotsky, keterlibatan aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan kolaboratif dan bermain dapat mendorong peningkatan interaksi sosial serta perkembangan bahasa anak. Selain itu penelitian ini juga relevan sejalan dengan pandangan (Suryani, 2023) yang mengemukakan bahwa aktivitas pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan pengalaman emosional positif yang berdampak pada peningkatan minat belajar jangka panjang. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *edutainment* tidak hanya meningkatkan

minat belajar pada saat kegiatan berlangsung, tetapi juga dapat menanamkan rasa cinta terhadap proses belajar itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *edutainment* yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Buku panduan model pembelajaran *edutainment* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun karena telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta kebutuhan pembelajaran di TK Negeri Pembina Tomilito.

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *edutainment* mampu meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. Peningkatan tersebut dilihat dari perhatian anak yang lebih terfokus, antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan membuat anak tidak mudah bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti setiap kegiatan yang diberikan. Dengan demikian, model pembelajaran *edutainment* yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan secara teoritis dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif bagi guru PAUD dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

REFERENSI

- Alfaiz, A., Andre, J., Fahriza, I., Rachmaniar, A., Dartina, V., & Kadafi, A. (2023). Pembelajaran Yang Menyenangkan: Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 96. <https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.13990>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan Model Digital Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang Tesis.

Braz Dent J., 33(1), 1–12.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Ilat, I. P., Kukus, M. M., Mamonto, H., & ... (2023). Strategi Pembelajaran Edutainment Pada Pendidikan Kristen Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 77–89. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/montessori/article/view/1522>
- Laiya, S. W., Utoyo, S., & Juniarti, Y. (2023). *Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini*. 7(6), 7623–7637. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4542>
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- 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>
- Rawanti, S., Hardiyanti, W. E., Siregar, I. K., & Juniarti, Y. (2023). *Pengaruh Metode Bercerita Dan Metode Pembelajaran Scaffolding Terhadap Perilaku Moral Anak*. 09(January), 687–704.
- Rika 2024. (2024). *Kreativitas Guru Pai Berbasis Karakter Peserta Didik Dalam Mendesain Dan Memanfaatkan Media Pembelajaran Di Sdn 3 Unggulan Parepar*. February, 4–6.
- Sandy D. M., & Nurus S. (2022). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Setiawati, E., Aprilyati R, S., Fajarwati, A., & YUSDIANA, Y. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Meningkatkan Kemampuan Eksploratif Anak Usia Dini. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 50–59.

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.379>

Suryani, L. (2023). *Optimalisasi Penggunaan Media Slide Interaktif pada Pembelajaran Anak Usia Dini*.

Ummah, M. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi (Somatik, Auditori, Visual, Dan Intelektual) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI