



STRATEGI PEMBELAJARAN CERIA BERBASIS EDUTAINMENT DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN SOSIAL SISWA MI

Oleh:

Dhikro Alfais¹

Nurhalisah²

Nurul Aulia Dewi³

Moh. Aan Sulthon, M.E.I⁴

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Alamat: JL. Raya Mojosari No.02, Jatirejoyoso, Kepanjen,Malang, Jawa Timur (65163)

Korespondensi Penulis: dhikroalfaiss1020@gmail.com, halisacin6@gmail.com,
auliadewi@gmail.com, aansulton@gmail.com

***Abstract.** The formation of religious and social characters in Madrasah Ibtidaiyah (MI) students serves as the fundamental pillar of Islamic-based education, aimed at creating a generation that is both spiritually sound and socially responsible. However, the practical internalization of these values often encounters significant hurdles due to conventional, teacher-centered learning methods that tend to be monotonous, causing students to experience boredom and a lack of motivation. Such conditions prevent moral values from being deeply rooted in the students' subconscious. This study aims to explore and analyze the "Ceria" (Cheerful) learning strategy, which is built upon the edutainment approach, as a transformative effort to shape religious and social characters in a more effective and engaging manner. The research method employed is a qualitative literature study, systematically analyzing various academic sources, including books, accredited national journals, and international scientific articles relevant to character education and instructional design. The results of the study indicate that the edutainment approach—which harmonizes educational content with entertainment elements through activities such as song-based memorization (nadhom), religious role-playing, and*

Received December 26, 2025; Revised December 15, 2025; January 02, 2026

*Corresponding author: dhikroalfaiss1020@gmail.com

STRATEGI PEMBELAJARAN CERIA BERBASIS EDUTAINMENT DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN SOSIAL SISWA MI

collaborative educational games—is highly effective in boosting students' enthusiasm and emotional engagement. This strategy creates a joyful learning atmosphere, allowing religious values, such as piety and devotion, and social values, such as empathy, honesty, and cooperation, to be internalized naturally and sustainably. In conclusion, edutainment-based "Ceria" learning offers a strategic and innovative solution for educators to build student character effectively while adapting to the psychological needs of children in the modern era..

Keywords: *Edutainment, Religious Character, Social Character, Madrasah Ibtidaiyah.*

Abstrak. Pembentukan karakter religius dan sosial pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan berbasis Islam yang bertujuan untuk mencetak generasi yang unggul secara spiritual maupun sosial. Namun, proses internalisasi nilai-nilai tersebut di lapangan seringkali menghadapi tantangan besar akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat searah dan monoton, sehingga menyebabkan peserta didik merasa jemu dan kurang termotivasi. Kondisi ini mengakibatkan nilai-nilai moral sulit meresap ke dalam sanubari siswa secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengeksplorasi strategi pembelajaran "Ceria" berbasis *edutainment* sebagai upaya transformatif dalam membentuk karakter religius dan sosial dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur kualitatif dengan menganalisis secara sistematis berbagai sumber pustaka otoritatif, baik berupa buku teks, jurnal nasional terakreditasi, maupun artikel ilmiah internasional yang relevan dengan tema pendidikan karakter dan desain instruksional. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* yang memadukan konten edukasi dengan unsur hiburan melalui aktivitas kreatif seperti hafalan berbasis lagu (nadhom), bermain peran religius, serta permainan edukatif kolaboratif, terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan emosional siswa. Strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, sehingga nilai religius seperti ketiaatan beribadah dan nilai sosial seperti empati, kejujuran, serta kerja sama dapat terinternalisasi secara alami dan berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran "Ceria" berbasis *edutainment* dapat menjadi solusi strategis dan inovatif bagi guru untuk membangun karakter siswa secara efektif sesuai dengan kebutuhan psikologis anak di era modern

Kata Kunci: *Edutainment*, Karakter Religius, Karakter Sosial, Madrasah Ibtidaiyah.

LATAR BELAKANG

Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) mengemban amanah besar untuk menyeimbangkan keunggulan akademik dengan penanaman nilai *akhlakul karimah*. Karakter religius sebagai manifestasi hubungan dengan Sang Pencipta (*hablum minallah*) dan karakter sosial sebagai etika berinteraksi dengan sesama (*hablum minannas*) merupakan dua pilar utama dalam pembentukan identitas siswa muslim sejak dini. Namun, secara psikologis, siswa MI berada pada fase operasional konkret yang menuntut lingkungan belajar dinamis, konkret, dan menyenangkan agar nilai-nilai moral dapat terinternalisasi secara optimal.

Beberapa kajian terdahulu telah menyoroti pentingnya inovasi dalam pendidikan karakter. Penelitian oleh Suyanto (2005) dan Majid (2012) menekankan bahwa suasana belajar yang menggembirakan (*farihan*) sangat krusial dalam menyampaikan nilai agama. Selain itu, DePorter (2010) membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional yang cenderung kaku dan doktriner.

Meskipun banyak penelitian yang membahas *edutainment*, terdapat kesenjangan (*GAP Analysis*) di mana sebagian besar kajian masih berfokus pada efektivitas *edutainment* terhadap hasil belajar kognitif atau mata pelajaran umum saja. Masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan strategi pembelajaran "Ceria" (Cerdas, Empati, Religius, Inovatif, dan Aktif) sebagai kerangka kerja utuh dalam pembentukan karakter religius dan sosial sekaligus di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan model pembelajaran yang mampu menjawab tantangan kejenuhan belajar siswa di era digital, di mana metode searah tidak lagi efektif menyentuh aspek afektif siswa.

Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini menawarkan sintesis antara konsep *edutainment* modern dengan nilai-nilai lokal religius-sosial dalam wadah strategi "Ceria". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji secara komprehensif bagaimana penerapan strategi pembelajaran "Ceria" berbasis *edutainment* dapat menjadi sarana yang efektif dan relevan dalam membentuk karakter religius dan sosial siswa MI, sehingga dapat menjadi

STRATEGI PEMBELAJARAN CERIA BERBASIS EDUTAINMENT DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN SOSIAL SISWA MI

rujukan praktis bagi para pendidik untuk membangun karakter siswa secara holistik tanpa menghilangkan unsur keceriaan masa kanak-kanak.

KAJIAN TEORITIS

Secara terminologis, *edutainment* merupakan perpaduan harmonis antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) yang bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi kualitas materi (Hamruni, 2012). Dalam konteks pendidikan, *edutainment* bukan sekadar aktivitas bermain tanpa arah, melainkan sebuah strategi desain instruksional yang dirancang secara sistematis untuk menjembatani celah antara hiburan dan pembelajaran serius. Menurut Bobbi DePorter (2010) melalui konsep *Quantum Learning*, lingkungan belajar harus mampu "mengorkestrasi" kesenangan agar siswa merasa aman secara psikologis untuk bereksplorasi dan menyerap informasi tanpa tekanan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Suyanto (2005) bahwa otak manusia bekerja optimal ketika dalam keadaan rileks. Dalam perspektif pendidikan Islam, pendekatan ini sangat relevan dengan konsep "Mendidik dengan Hati" yang dikemukakan oleh Majid (2012), di mana nilai-nilai religius akan jauh lebih mudah diterima dan diinternalisasi oleh peserta didik jika disampaikan dengan penuh kelembutan serta dalam suasana yang menggembirakan (*farihan*). Dengan demikian, *edutainment* menjadi sarana strategis untuk menghadirkan wajah pendidikan Islam yang ramah anak, kreatif, dan penuh kasih sayang.

Pembentukan karakter sosial pada siswa Madrasah Ibtidaiyah erat kaitannya dengan teori belajar sosial yang diusung oleh Albert Bandura (1977), yang menekankan bahwa perilaku sosial anak terbentuk melalui proses observasi dan imitasi terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam strategi *edutainment*, guru dan media hiburan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi berperan krusial sebagai model perilaku (*role model*) yang ditiru oleh siswa secara langsung. Hal ini diperkuat oleh pemikiran Goleman (2001) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional dan sosial anak berkembang pesat saat mereka berada dalam kondisi emosi yang positif. Oleh karena itu, penerapan pendekatan "Ceria" berbasis hiburan edukatif menjadi prasyarat mutlak agar fungsi kognitif (pemahaman konsep) dan aspek afektif (perasaan dan nilai) siswa MI dapat bekerja secara sinkron. Melalui keterlibatan emosi yang menggembirakan, karakter

religius dan sosial dapat terbentuk secara utuh, seimbang, dan bertahan lama dalam memori siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi literatur (*library research*), yaitu sebuah metode penelitian yang difokuskan pada penelaahan, pengkajian, dan pengintegrasian berbagai sumber pustaka yang relevan. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis, objektif, dan kritis mengenai fenomena strategi pembelajaran "Ceria" berbasis *edutainment* dalam membentuk karakter religius dan sosial siswa di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya membangun sintesis teoritis yang kuat untuk menjawab tantangan konvensional dalam pendidikan karakter.

Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui teknik dokumentasi pada berbagai basis data akademik. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan, diorganisasikan, dan diinterpretasikan secara mendalam untuk memperoleh pemahaman utuh mengenai efektivitas strategi *edutainment*. Prosedur analisis ini merujuk pada kerangka kerja Moleong (2004), di mana setiap informasi yang diperoleh diverifikasi validitasnya melalui teknik triangulasi sumber pustaka untuk memastikan keabsahan kesimpulan yang dihasilkan.

Sebagai penelitian kepustakaan, sumber data dalam kajian ini dikategorikan menjadi dua bagian utama:

1. Sumber Primer: Mencakup karya-karya fundamental yang menjadi landasan teori utama, seperti pemikiran Bobbi DePorter mengenai konsep *Quantum Learning*, teori pendidikan karakter komprehensif dari Thomas Lickona, serta literatur fundamental pendidikan Islam yang membahas penanaman nilai akhlakul karimah.
2. Sumber Sekunder: Meliputi publikasi ilmiah pendukung yang mencakup artikel jurnal nasional terakreditasi, jurnal internasional bereputasi, esai ilmiah, serta buku-buku teks kontemporer (terbitan 2020-2024) yang mengulas psikologi perkembangan anak usia dasar dan inovasi teknologi pembelajaran.

Urutan Kerangka Penelitian

Untuk menjamin keilmiahannya, penelitian ini dijalankan melalui urutan kerangka kerja sebagai berikut:

STRATEGI PEMBELAJARAN CERIA BERBASIS EDUTAINMENT DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN SOSIAL SISWA MI

1. Tahap Identifikasi: Menentukan fokus permasalahan terkait kejemuhan siswa MI dalam pembelajaran karakter dan menetapkan tujuan penelitian.
2. Tahap Pengumpulan Data (*Data Collection*): Melakukan penelusuran sistematis terhadap pustaka primer dan sekunder menggunakan kata kunci yang relevan di basis data digital dan perpustakaan.
3. Tahap Evaluasi dan Reduksi Data: Menyeleksi literatur yang paling valid dan *update* (khususnya artikel 5 tahun terakhir) serta membuang informasi yang tidak relevan dengan pembentukan karakter religius-sosial.
4. Tahap Analisis dan Sintesis: Menghubungkan teori *edutainment* dengan kebutuhan psikologis siswa MI, kemudian menyusun poin-poin strategi "Ceria" (seperti penggunaan lagu, *storytelling*, dan permainan).
5. Tahap Penarikan Kesimpulan: Merumuskan hasil akhir mengenai efektivitas strategi yang telah disusun sebagai rujukan praktis bagi pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran "Ceria" berbasis *edutainment* pada dasarnya merupakan sebuah rekayasa lingkungan belajar yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kesatuan yang menyenangkan. Secara operasional, strategi ini diartikan sebagai upaya guru untuk menciptakan atmosfer kelas yang partisipatif, di mana konten pendidikan karakter tidak lagi disajikan sebagai materi hafalan, melainkan sebagai pengalaman nyata melalui media hiburan edukatif. Karakter religius dalam pembahasan ini difokuskan pada internalisasi nilai keimanan dan ibadah, sementara karakter sosial difokuskan pada kecakapan interpersonal dan empati siswa MI. Melalui sintesis berbagai literatur, ditemukan bahwa efektivitas pembentukan karakter di madrasah sangat dipengaruhi oleh penggunaan media dan metode yang mampu menstimulasi dopamin atau hormon kebahagiaan siswa, sehingga pesan moral dapat meresap tanpa resistensi psikologis. Berdasarkan analisis data, berikut adalah poin-poin utama implementasi strategi tersebut

Internalisasi Karakter Religius Melalui Metode *Fun Storytelling* dan Audiovisual

Penerapan *edutainment* dalam membentuk karakter religius di MI dilakukan dengan mentransformasi materi agama yang bersifat abstrak menjadi narasi yang konkret

dan menarik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dan teknik bercerita (*storytelling*) yang ceria mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap nilai-nilai tauhid dan akhlak. Hal ini sejalan dengan temuan Fauziah et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis narasi visual efektif dalam mengonstruksi pemahaman nilai agama anak secara lebih mendalam. Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, siswa lebih mudah meneladani sifat-sifat mulia Rasulullah melalui visualisasi karakter yang jenaka namun sarat pesan moral. Fenomena ini menciptakan kesan positif bahwa menjalankan ajaran agama adalah aktivitas yang menggembirakan, bukan sebuah beban, sehingga karakter religius tumbuh secara intrinsik dari dalam diri siswa melalui stimulasi visual yang atraktif (Hidayat & Pratama, 2023).

Pembentukan Karakter Sosial Melalui *Collaborative Game-Based Learning*

Karakter sosial seperti kerja sama, empati, dan kejujuran dibentuk melalui permainan edukatif yang dirancang secara kolaboratif. Dalam setiap poin permainan, siswa MI tidak hanya berkompetisi untuk menang, tetapi diajarkan untuk saling membantu anggota tim yang mengalami kesulitan. Strategi ini efektif dalam mereduksi sikap individualistik dan egoisme yang sering muncul pada anak usia dini. Menurut Nasution (2021), integrasi permainan dalam pembelajaran tidak hanya mengasah kognisi tetapi juga melatih kecerdasan interpersonal melalui interaksi antar-teman sebaya. Melalui interaksi yang cair dalam permainan, siswa belajar memahami perbedaan pendapat dan melatih kontrol emosi saat menghadapi kekalahan. Secara tidak langsung, ekosistem *edutainment* ini menjadi laboratorium sosial bagi siswa untuk mempraktikkan nilai *ta'awun* (tolong menolong) dalam suasana yang santai dan penuh tawa, yang menurut Sari & Prasetyo (2022), merupakan cara paling efektif untuk membangun kohesi sosial di tingkat sekolah dasar.

Optimalisasi Afeksi Melalui Pembelajaran Berbasis Musik dan *Nadhom*

Pemanfaatan musik dan lirik lagu (metode *nadhom*) menjadi poin krusial dalam strategi Ceria untuk memperkuat karakter religius-sosial. Secara psikologis, irama musik yang ceria dapat menstimulasi otak untuk lebih terbuka dalam menerima pesan-pesan kebaikan. Hasil pembahasan literatur mengungkapkan bahwa hafalan doa harian atau

STRATEGI PEMBELAJARAN CERIA BERBASIS EDUTAINMENT DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN SOSIAL SISWA MI

kaidah sosial yang dikemas dalam nada lagu lebih membekas di memori jangka panjang siswa daripada hafalan mekanistik. Penelitian terbaru oleh Wulandari et al. (2021) menegaskan bahwa aktivitas musical mampu membangun ikatan emosional anak terhadap nilai-nilai karakter karena melibatkan aspek afektif secara langsung. Selain itu, menyanyi bersama menciptakan rasa kebersamaan (*sense of belonging*) yang kuat antar siswa, yang merupakan fondasi utama dari karakter sosial di lingkungan madrasah.

Peran Guru sebagai Fasilitator dan *Edutainer* yang Humanis

Keberhasilan strategi *edutainment* sangat bergantung pada pergeseran peran guru dari otoritas tunggal menjadi seorang *edutainer* yang humanis. Dalam poin ini, guru dituntut memiliki kreativitas tinggi dalam mengemas materi "berat" menjadi "ringan" tanpa mengurangi esensi nilai religiusnya. Guru yang ceria dan komunikatif mampu menciptakan ikatan emosional (*bonding*) yang kuat dengan siswa. Menurut Arifin (2020), efektivitas pendidikan karakter sangat dipengaruhi oleh kualitas hubungan antara guru dan murid yang dibangun di atas dasar kasih sayang dan kegembiraan. Ikatan inilah yang menjadi pintu masuk utama dalam penanaman karakter; siswa cenderung lebih mudah meniru perilaku sosial dan religius dari sosok guru yang mereka sukai dan anggap menyenangkan. Dengan demikian, kepribadian guru menjadi komponen *edutainment* hidup yang paling efektif (Mustajab et al., 2024).

Dampak Psikologis Suasana "Ceria" Terhadap Kepatuhan Moral

Pembahasan mengenai dampak psikologis menunjukkan bahwa suasana belajar yang ceria mampu menurunkan tingkat stres dan tekanan pada siswa MI. Saat siswa merasa bahagia, mereka lebih terbuka terhadap saran-saran moral dan nilai-nilai agama. Kepatuhan terhadap aturan sekolah dan norma sosial tidak lagi didasarkan pada rasa takut akan hukuman (punishment), melainkan didasarkan pada pemahaman bahwa berperilaku baik itu menyenangkan. Penelitian oleh Setiawan (2020) menemukan bahwa lingkungan belajar yang memadukan unsur hiburan secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus kepatuhan siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan dan agama. Integrasi antara hiburan dan edukasi ini menciptakan lingkungan belajar yang suportif, di mana karakter religius dan sosial berkembang secara alami melalui pembiasaan-pembiasaan kecil yang dilakukan dengan sukacita setiap hari.

Integrasi Budaya Lokal dalam Edutainment untuk Karakter Sosial-Religius

Penerapan strategi "Ceria" tidak dapat dilepaskan dari konteks budaya lokal yang melingkupi siswa MI. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media *edutainment* yang mengadaptasi kearifan lokal (seperti permainan tradisional Islami atau cerita rakyat daerah yang mengandung pesan moral) terbukti mempercepat proses internalisasi karakter sosial. Menurut Sari & Prasetyo (2022), media digital yang berbasis budaya lokal memberikan rasa kedekatan emosional (*proximity*) bagi siswa, sehingga nilai-nilai sosial seperti gotong royong, kerjasama dan toleransi terasa lebih nyata dan aplikatif. Dalam konteks religius, integrasi seni lokal dalam pembelajaran agama membuat materi terasa lebih inklusif dan tidak kaku, yang pada akhirnya memicu ketertarikan alami para siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut di lingkungan masyarakat mereka sendiri (Hidayat & Pratama, 2023).

Pemanfaatan Platform Digital Interaktif dalam Ekosistem "Ceria"

Di era modern, *edutainment* telah bertransformasi ke ranah digital melalui platform interaktif yang memicu antusiasme belajar siswa MI. Penggunaan aplikasi kuis berbasis permainan (*gamification*) seperti *Quizizz* atau *Kahoot* bertema sirah nabawiyah menunjukkan dampak signifikan pada motivasi intrinsik siswa. Penelitian oleh Fauziah et al. (2022) mengungkapkan bahwa lingkungan digital yang kompetitif namun tetap menyenangkan dapat memicu "flow" dalam belajar, di mana siswa belajar karakter religius tanpa merasa tertekan. Lebih lanjut, poin-poin penghargaan (*reward system*) dalam platform digital ini mengajarkan siswa tentang karakter sosial berupa sportivitas dan apresiasi terhadap pencapaian teman sejawat. Hal ini membuktikan bahwa teknologi jika dikelola dengan prinsip "Ceria" mampu menjadi alat bantu yang kuat dalam penguatan karakter di madrasah (Mustajab et al., 2024).

Sintesis Strategi "Ceria": Membangun Ekosistem Karakter Berkelanjutan

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa strategi "Ceria" berbasis *edutainment* menciptakan sebuah ekosistem pendidikan yang holistik di Madrasah Ibtidaiyah. Integrasi antara metode *storytelling*, *game-based learning*, dan pemanfaatan media digital bukan sekadar upaya menghibur, melainkan langkah strategis untuk

STRATEGI PEMBELAJARAN CERIA BERBASIS EDUTAINMENT DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN SOSIAL SISWA MI

menyentuh domain afektif siswa yang selama ini terabaikan oleh metode doktriner. Penelitian terbaru oleh Mustajab et al. (2024) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa keberlanjutan pembentukan karakter sangat bergantung pada seberapa besar siswa merasa terlibat secara emosional dalam proses belajarnya.

Ketika siswa merasakan kegembiraan dalam beribadah dan kebahagiaan dalam berinteraksi sosial, nilai-nilai tersebut tidak lagi dianggap sebagai aturan eksternal, melainkan identitas diri yang melekat. Penutup dari pembahasan ini menunjukkan bahwa transformasi peran guru menjadi *edutainer* dan pemanfaatan teknologi yang tepat adalah kunci utama dalam menghadapi tantangan degradasi moral di era digital ini. Dengan demikian, strategi "Ceria" menawarkan peta jalan (roadmap) bagi madrasah untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kokoh secara religius dan santun secara sosial dalam suasana yang penuh sukacita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Strategi pembelajaran "Ceria" berbasis *edutainment* merupakan solusi transformatif yang efektif dalam membentuk karakter religius dan sosial siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Berdasarkan hasil kajian, strategi ini berhasil mengorkestrasi lingkungan belajar yang menyenangkan melalui metode *fun storytelling*, audiovisual, *collaborative game-based learning*, dan penggunaan platform digital interaktif. Integrasi unsur hiburan terbukti mampu menurunkan hambatan psikologis siswa, sehingga nilai ketaatan beribadah dan empati sosial dapat terinternalisasi secara alami dan intrinsik. Kesuksesan model ini sangat bergantung pada peran guru sebagai *edutainer* yang humanis serta kemampuan dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan "Ceria" tidak hanya menjawab tantangan kejemuhan belajar, tetapi juga membangun fondasi akhlakul karimah yang berkelanjutan dalam diri siswa sesuai dengan fase perkembangan mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, Z. (2020). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam dalam Perspektif Edutainment*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- DePorter, B., & Hernacki, M. (2010). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. New Jersey: Kaifa.
- Fauziah, N., et al. (2022). Efektivitas Media Audiovisual dalam Internalisasi Nilai Agama pada Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45-56.
- Goleman, D. (2001). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamruni (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hidayat, A., & Pratama, R. (2023). Storytelling Kreatif: Mengubah Paradigma Pembelajaran Akhlak di MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1210-1222. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4121>.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustajab, M., et al. (2024). *The Art of Edutainment: Panduan Guru Abad 21*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, A. (2021). Game-Based Learning dalam Membentuk Kecerdasan Interpersonal Siswa MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 201-215.
- Sari, N., & Prasetyo, Z. K. (2022). Media Digital Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 689-701. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i3.47352>.
- Setiawan, D. (2020). Pengaruh Model Edutainment Terhadap Sikap Nasionalisme dan Religiusitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 112-121.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wulandari, R., et al. (2021). Lagu Nasional dan Religi sebagai Media Pendidikan Karakter pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1741-1752. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1001>