

## HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENERAPKAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER

Oleh:

**Nabilatus Sholiha<sup>1</sup>**

**Nur Halizatus Sa'diah<sup>2</sup>**

**Uswatul Khasanah<sup>3</sup>**

**Moh Aan Sulton<sup>4</sup>**

Universitas Islam Raden Rahmat

Alamat: JL. Raya Mojosari No.2, Dawuhan, Jatrejoyoso, Kec. Kepanjen, Kabupaten  
Malang, Jawa Timur (65163).

Korespondensi Penulis: [nsholiha260@gmail.com](mailto:nsholiha260@gmail.com), [nurhalizatussadiyah@gmail.com](mailto:nurhalizatussadiyah@gmail.com),  
[satulkhasanah90@gmail.com](mailto:satulkhasanah90@gmail.com), [aansulton@gmail.com](mailto:aansulton@gmail.com)

**Abstract.** *This article discusses the significance of applying edutainment methods as a new solution to strengthen character education at the elementary school level. Amid the challenges of learning that is often monotonous, rigid, and teacher-centered, edutainment arises by combining educational and entertainment elements to create a fun, interactive, and meaningful learning environment for students. The purpose of this writing is to explain the basic concept of edutainment, identify character values that can be applied, and formulate important principles that must be considered in its implementation. Through creative media such as educational games, drama, music, and interactive technology, values such as honesty, discipline, cooperation, responsibility, and self-confidence can be instilled in a natural way without pressure. Edutainment not only makes students more active, but also fosters intrinsic motivation to learn and engage. Additionally, this method can reduce boredom, enhance concentration, and strengthen social relationships among students. The role of the teacher as a creative, communicative, and professional facilitator is very important, as teachers are required to design activities that are relevant, adaptive, and sustainable. In this way, edutainment can become an*

# HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENERAPKAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER

*effective strategy to build character and improve the quality of learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Character Education, Edutainment, Learning Innovation, Teacher's Role.*

**Abstrak.** Artikel ini membahas mengenai signifikansi penerapan metode edutainment sebagai solusi baru dalam memperkuat pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar. Di tengah tantangan pembelajaran yang sering monoton, kaku, dan berfokus pada guru, edutainment muncul dengan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menjelaskan konsep dasar edutainment, menemukan nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan, serta merumuskan prinsip-prinsip penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaannya. Melalui media kreatif seperti permainan edukatif, drama, musik, dan teknologi interaktif, nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri bisa ditanamkan dengan cara yang alami tanpa tekanan. Edutainment tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga menumbuhkan motivasi yang berasal dari dalam diri untuk belajar dan terlibat. Selain itu, metode ini mampu mengurangi kebosanan, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat hubungan sosial antara siswa. Peran guru sebagai fasilitator yang kreatif, komunikatif, dan profesional sangat penting, karena guru dituntut untuk merancang kegiatan yang relevan, adaptif, dan berkelanjutan. Menurut (Riyani, 2022), edutainment dapat menjadi strategi yang efektif untuk membina karakter dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** *Edutainment, Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Peran Guru*

## LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah sebuah proses yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademis, tetapi juga memiliki peranan yang signifikan dalam membangun karakter peserta didik. Dalam kerangka pendidikan nasional, sasaran utama bukan hanya untuk menghasilkan generasi yang cerdas secara intelektual, tetapi juga generasi yang memiliki moral, etika, dan akhlak yang baik. Ini sejalan dengan amanat Undang-Undang yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia,

sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan karakter menjadi aspek dasar yang tak terpisahkan dari setiap pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering menggunakan pendekatan yang berfokus hanya pada guru. Proses belajar menjadi monoton, lebih banyak mengutamakan hafalan, serta menekankan hasil ujian ketimbang penanaman nilai-nilai karakter. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif, motivasi untuk belajar menurun, dan nilai-nilai penting seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, serta tanggung jawab tidak optimal dalam penyerapan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang dapat secara seimbang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu metode inovatif yang diperkenalkan adalah edutainment, yang merupakan pembelajaran yang menggabungkan pendidikan dengan hiburan. Metode ini dipercaya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Melalui permainan edukatif, simulasi, cerita, drama, musik, dan media kreatif lainnya, siswa bisa mendapatkan pengetahuan serta pengalaman belajar yang berharga. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya interaksi sosial, pengalaman langsung, dan keterlibatan emosional dalam pendidikan.

(Widiasworo, 2017) Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kepedulian sosial, dan empati dapat ditanamkan melalui aktivitas edutainment. Contohnya, permainan kelompok dapat memperkuat kerja sama dan rasa tanggung jawab; simulasi fiqih dapat membentuk disiplin dan religiusitas; sementara cerita interaktif bisa mengajarkan kejujuran dan empati. Dengan cara ini, siswa memahami karakter tidak hanya melalui ceramah atau nasihat, tetapi melalui pengalaman nyata yang menarik dan berarti.

Namun, Pelaksanaan edutainment yang berfokus pada karakter harus dilakukan dengan hati-hati. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran tercapai (Soleh, 2019). Pertama, harus sesuai dengan kurikulum agar edutainment mendukung pencapaian kompetensi inti dan dasar. Kedua, pemilihan media dan metode yang relevan dengan nilai-nilai karakter yang hendak diajarkan. Ketiga, mempertimbangkan konteks budaya dan kearifan lokal agar edutainment terasa lebih

## HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENERAPKAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER

dekat dengan kehidupan siswa. Keempat, peran guru sebagai fasilitator yang kreatif untuk memastikan unsur hiburan tidak mengganggu tujuan pendidikan. Kelima, partisipasi aktif siswa sangat penting, karena karakter hanya dapat dibentuk melalui pengalaman langsung. Keenam, perlu ada evaluasi dan refleksi untuk menilai seberapa jauh edutainment membantu dalam pembentukan karakter siswa.

Di samping itu, ada tantangan yang harus dipersiapkan, seperti kurangnya fasilitas, kesiapan pengajar, dan perbedaan sifat siswa. Sarana yang cukup untuk mendukung metode edutainment tidak tersedia di semua sekolah, dan pendekatan kreatif juga mungkin belum dikenal oleh seluruh pengajar. Oleh karena itu, pelatihan, pembimbingan, serta kolaborasi antara guru sangat diperlukan untuk mengimplementasikan edutainment yang berfokus pada karakter dengan efektif. Dukungan dari sekolah, orang tua, dan masyarakat juga krusial untuk memastikan keberlanjutan penerapan edutainment.

Dengan memperhatikan semua aspek ini, diharapkan edutainment yang menekankan karakter dapat menjadi cara belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Penelitian ini memiliki peranan penting untuk memberikan panduan praktis bagi guru, peneliti, dan profesional pendidikan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, berarti, dan berkontribusi pada pembentukan generasi yang cerdas dan berkarakter.

### KAJIAN TEORITIS

1. Edutainment berasal dari gabungan kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan), yang berarti pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Hamruni, edutainment adalah cara belajar yang menggabungkan pendidikan dan hiburan secara seimbang sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Sutrisno menambahkan bahwa edutainment dirancang agar elemen pendidikan dan hiburan saling melengkapi, misalnya melalui permainan, humor, role playing, atau demonstrasi. Menurut *New World Encyclopedia*, edutainment merupakan hiburan yang dirancang untuk mendidik dan memfasilitasi interaksi sosial siswa, dengan media yang akrab seperti televisi, film, musik, video game, situs web, dan multimedia. Edutainment juga dapat dilakukan di alam terbuka untuk mengenalkan kehidupan hewan dan habitatnya. Secara keseluruhan, edutainment adalah konsep pembelajaran yang

menggabungkan pendidikan dan hiburan secara harmonis, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

2. Edutainment berbasis karakter adalah metode pembelajaran yang menggabungkan pendidikan dengan hiburan, namun tetap menekankan pengembangan karakter siswa. Hiburan berfungsi sebagai alat untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar, bukan tujuan utama. Nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, religiositas, dan nasionalisme ditanamkan melalui aktivitas menyenangkan seperti permainan, simulasi, cerita, dan kegiatan kreatif. Metode ini harus relevan dengan pengalaman nyata siswa di sekolah, rumah, dan masyarakat, serta selaras dengan budaya lokal dan nilai nasional. Prinsip utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan memotivasi. Menurut (Wahyudin, 2015), penilaian tidak hanya fokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan perilaku siswa, sehingga pembelajaran mampu membentuk karakter positif sekaligus meningkatkan kualitas belajar.

3. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Ada beberapa hal utama yang harus diperhatikan:

- a. **Persiapan yang matang**

Guru tidak cukup hanya menyiapkan program tahunan, silabus, dan RPP, tetapi juga alat dan bahan pembelajaran. Persiapan yang baik membuat proses belajar lebih aktif, mengurangi dominasi ceramah, dan memudahkan pencapaian tujuan.

- b. **Selalu menambah wawasan dan pengetahuan**

Guru harus terus memperluas pengetahuan, baik dalam bidang yang diajarkan maupun bidang lain, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan agar tidak tertinggal. Hal ini menjadikan guru lebih profesional, dihormati siswa, dan menjadi teladan.

- c. **Kreatif dan inovatif**

Guru dituntut menciptakan skenario pembelajaran yang menarik melalui kreasi dan inovasi, misalnya membaca buku, mencari artikel pendidikan, berdiskusi, atau mengikuti seminar. Kreativitas membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

- d. **Komitmen yang kuat**

## **HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENERAPKAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER**

Komitmen profesional adalah modal utama. Tanpa komitmen, kreativitas dan kepintaran guru tidak bermanfaat bagi siswa. Semua guru, baik PNS maupun honorer, memiliki tanggung jawab yang sama untuk mencerdaskan bangsa.

### **e. Komunikasi dan kerja sama dengan siswa**

Hubungan dua arah antara guru dan siswa sangat penting. Komunikasi yang baik menumbuhkan kerja sama, menciptakan iklim kondusif, dan meningkatkan wibawa guru di mata siswa maupun masyarakat.

### **f. Mengelola peserta didik di dalam dan luar kelas**

Guru harus mampu mengendalikan siswa saat pembelajaran edutainment, baik di kelas maupun luar kelas. Aktivitas seperti permainan, simulasi, atau outdoor learning menuntut kesabaran dan strategi agar siswa tetap fokus meski suasana lebih bebas dan aktif.

### **g. Menjadi teladan dengan sikap baik dan sopan**

Guru harus berkarakter, bersikap sopan, dan berkata baik agar menjadi contoh nyata bagi siswa. Kepribadian guru yang mantap akan menumbuhkan wibawa dan menjadi teladan yang digugu (ditaati) dan ditiru (dicontoh).

### **h. Memanfaatkan media dan sumber belajar beragam**

Pembelajaran edutainment menekankan variasi media dan lingkungan, tidak hanya di kelas. Belajar bisa dilakukan di halaman, sawah, pasar, atau laboratorium agar siswa tidak jenuh sekaligus menanamkan nilai karakter seperti menjaga alam.

### **i. Peka terhadap kondisi siswa**

Guru harus sensitif terhadap kondisi fisik dan psikis siswa. Jika siswa jenuh atau sakit, guru perlu segera menyesuaikan metode, mengubah suasana, atau membawa siswa ke UKS agar pembelajaran tetap kondusif.

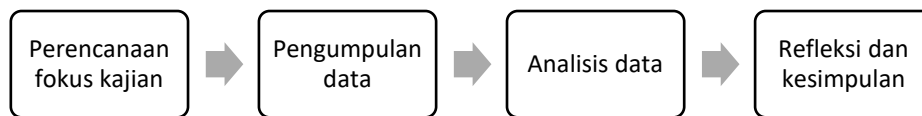
### **j. Menciptakan humor dan ice breaking**

Guru perlu menghadirkan humor, cerita, teka-teki, atau ice breaking untuk mengatasi kejenuhan. Hal ini membuat siswa kembali segar, antusias, dan termotivasi, sekaligus mempererat komunikasi serta menciptakan iklim belajar yang kondusif.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode kajian pustaka. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan serta analisis data dari berbagai

sumber literatur yang relevan, termasuk buku, jurnal, artikel, dan laporan yang membahas tentang konsep edutainment dan pendidikan karakter. Pemilihan kajian pustaka dilakukan karena penelitian ini tidak melibatkan eksperimen langsung di lingkungan kelas, melainkan bertujuan untuk menggali teori dan praktik yang sudah ada untuk merumuskan prinsip-prinsip penting dalam penerapan edutainment yang berbasis karakter. Berikut peta konsep dalam metode penelitian ini:



Tahapan penelitian dilakukan dalam beberapa langkah. Pertama, peneliti menetapkan fokus kajian dengan menentukan indikator nilai karakter yang akan dianalisis, seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab. Kemudian, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber ilmiah yang terpercaya, baik dari media cetak maupun daring, yang membahas tentang edutainment dan pendidikan karakter. Selanjutnya, analisis deskriptif dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan dengan cara menelaah, mengklasifikasi, dan menyintesis konsep-konsep utama dari literatur untuk menemukan pola serta prinsip yang relevan. Langkah terakhir adalah refleksi, di mana hasil analisis dibandingkan dengan tujuan penelitian untuk memperoleh kesimpulan tentang aspek-aspek yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan edutainment yang berbasis karakter.

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi literatur dan analisis isi. Dokumentasi dilakukan dengan menelusuri referensi yang berkaitan dengan edutainment, sementara analisis isi berfungsi untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang muncul dalam praktik edutainment, seperti permainan edukatif, simulasi, dan cerita interaktif. Proses analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menjelaskan hasil studi pustaka secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan edutainment yang berbasis karakter.

Indikator keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan sejauh mana edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter

## **HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENERAPKAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER**

secara alami. Selain itu, keberhasilan juga diperhatikan dari peran guru sebagai fasilitator yang kreatif dan profesional yang dapat mengabungkan unsur pendidikan dan hiburan dalam proses pembelajaran (Kalijaga, 2016)

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan edutainment yang menekankan karakter bisa diterapkan dengan efektif dalam berbagai mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu contoh praktis aplikasi tersebut terlihat dalam pelajaran Matematika dan Fiqih.

#### **Contoh Penerapan Edutainment Berbasis Karakter**

Dalam mata pelajaran Matematika, guru menggunakan papan permainan Monopaksi sebagai alat pembelajaran untuk operasi hitung. Lewat permainan ini, siswa belajar menghitung dengan cara yang menyenangkan, sehingga konsep matematika menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti. Selain memberikan pemahaman kognitif, permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran (tidak berbohong saat menghitung), tanggung jawab (menyelesaikan giliran dengan baik), dan kerja sama (mendukung teman dalam kelompok). Dengan cara ini, permainan Monopaksi menunjukkan bahwa edutainment mampu menggabungkan aspek akademis dengan pengembangan karakter secara seimbang.

Di sisi lain, dalam pelajaran Fiqih, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk melakukan simulasi tata cara wudhu dan shalat. Aktivitas ini dilakukan dalam bentuk drama kelas, yang membuat siswa merasa senang sekaligus memahami cara beribadah dengan benar. Nilai karakter yang ditekankan di sini meliputi religiusitas, disiplin waktu, dan rasa tanggung jawab terhadap ibadah. Simulasi ini menunjukkan bahwa edutainment tidak hanya berkaitan dengan hiburan, tetapi juga mampu menjadi alat pembelajaran yang memperkuat aspek spiritual dan moral siswa.

Secara keseluruhan, hasil implementasi ini menunjukkan bahwa edutainment berbasis karakter bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berarti. Aktivitas yang dilakukan tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.



## **Hal-Hal yang Harus Diperhatikan dalam Penerapan Edutainment Berbasis Karakter**

Pembahasan lebih lanjut menekankan bahwa penerapan edutainment berbasis karakter memberikan efek positif terhadap proses belajar. Pertama, edutainment terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan membuat suasana kelas lebih dinamis dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran.

Kedua, nilai-nilai karakter dapat disisipkan secara alami melalui berbagai kegiatan edutainment. Permainan kelompok, simulasi ibadah, cerita bergambar interaktif, serta pembelajaran di luar kelas memungkinkan siswa menyerap nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, religiusitas, dan kepedulian sosial tanpa metode ceramah yang cenderung membosankan. Dengan cara ini, edutainment tidak sekadar sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media untuk internalisasi karakter.

Ketiga, peran guru sangat penting dalam keberhasilan edutainment berbasis karakter. Guru diharuskan memiliki persiapan matang, kreativitas dalam memilih media, serta kemampuan untuk mengelola kelas agar tetap kondusif. Selain itu, guru juga harus menjadi teladan, sikap komunikatif dan sopan, serta komitmen yang kuat akan memperkuat proses pembentukan karakter siswa. Ini menunjukkan bahwa edutainment tidak dapat dipisahkan dari kualitas profesionalisme guru.

Keempat, relevansi edutainment semakin kuat ketika dihubungkan dengan konteks budaya dan kearifan lokal. Aktivitas pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan sesuai dengan nilai-nilai budaya masyarakat lebih mudah diterima serta memberikan makna yang mendalam. Dengan demikian, edutainment berbasis karakter tidak hanya menciptakan siswa yang cerdas secara akademis, tetapi juga berakar pada nilai-nilai sosial dan budaya.

## **Tantangan dan solusi**

Namun, ada beberapa tantangan yang harus diperhatikan. Keterbatasan dalam fasilitas, kesiapan tenaga pengajar, dan perbedaan karakter siswa merupakan hambatan dalam mengimplementasikan edutainment. Banyak sekolah yang tidak memiliki

## HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENERAPKAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER

infrastruktur yang cukup, dan tidak semua guru familiar dengan metode yang inovatif. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan pelatihan, dukungan, dan kolaborasi antara guru agar proses edutainment yang berfokus pada karakter bisa dilaksanakan dengan baik.

Dengan cara ini, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa edutainment yang berorientasi pada karakter adalah metode pembelajaran yang sesuai dengan sasaran pendidikan nasional, yang bertujuan untuk membangun generasi yang beriman, bertakwa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan persiapan yang baik, kreativitas dari guru, dan dukungan dari berbagai jenis lingkungan belajar, edutainment dapat menjadi pendekatan yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang tidak hanya pintar, tetapi juga memiliki karakter yang kuat.

### KESIMPULAN DAN SARAN

*Edutainment* adalah solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menanamkan nilai karakter secara alami. Keberhasilannya sangat bergantung pada persiapan guru, kreativitas, komitmen, serta kemampuan menjalin komunikasi yang baik dengan siswa. Disarankan bagi para praktisi pendidikan untuk selalu memperbarui wawasan dan memanfaatkan media belajar yang bervariasi agar tujuan pendidikan nasional tercapai.

### DAFTAR REFERENSI

- Abdi Insani Journal. (2023). *Penerapan Edutainment Pola Asuh Anak sebagai Pendidikan Karakter*. Diakses dari <https://abdiinsani.unram.ac.id/index.php/jurnal/article/download/1886/1165>
- Fadlillah, M., dkk. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenada Media.
- Hamid, M. S., & Sawitri, N. (2006). *Metode Edutainment*. Jakarta: Bumi Aksara.
- JECG Journal. (2023). *Implementasi Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Etika dan Moral Murid*. Diakses dari <https://ejournal.umsj.ac.id/index.php/jecg/article/download/48/62/239>
- Jurnal Pengabdian Masyarakat. (2023). *Inovasi Kurikulum dengan Pendekatan Edutainment Interaktif untuk Penguatan Pendidikan Karakter*. Diakses dari <https://djournals.com/jpm/article/view/2859>

- Jurnal Tawadhu. (2023). *Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Diakses dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3465138&val=23085&title=PENERAPAN%20EDUTAINMENT%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20ILMU%20PENGETAHUAN%20SOSIAL>
- Melintas.id. (2023). *Edutainment (Education dan Entertainment) sebagai metode belajar bagi siswa yang nyaman dan menyenangkan*. Diakses dari <https://www.melintas.id/pendidikan/34684881/edutainment-education-dan-entertainment-sebagai-metode-belajar-bagi-siswa-yang-nyaman-dan-menyenangkan>
- Riyanti. (2022). *Strategi Edutainment dalam Membentuk Karakter Peserta Didik*. Disertasi, UIN Saizu. Diakses dari <https://repository.uinsaizu.ac.id/22707/1/DISERTASI%20RIYANTI.pdf>
- Soleh, M. (2019). *Edutainment sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter di Madrasah*. Jurnal Pendidikan Islam, 8(2), 145–160.
- Sisi Pengertian. (2025). *Pengertian Edutainment dalam Meningkatkan Minat Belajar*. Diakses dari <https://sisipengertian.com/2025/02/22/pengertian-edutainment-dalam-meningkatkan-minat-belajar/>
- (Kalijaga, 2025) [https://digilib.uin-suka.ac.id/21782/2/12670020\\_BAB-II\\_sampai\\_SEBELUM-BAB-TERAKHIR.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/21782/2/12670020_BAB-II_sampai_SEBELUM-BAB-TERAKHIR.pdf)
- Wahyuddin, M. I., & Indrajit, R. E. (2015). *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*. Jakarta: Gramedia.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Jakarta: Bintang Pusnas.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.