

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE
EDUTAINMENT TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD N 3 JATIBARU TANJUNG BINTANG
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

Oleh :

**Kiki Rizky Alawiyah
NPM : 1811100322**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1444 H/2022 M**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD N 3 JATIBARU TANJUNG BINTANG
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh :

**Kiki Rizky Alawiyah
NPM : 1811100322**

**Pembimbing I : Dr. Ahmad Sodiq, M.Ag
Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1444 H/2022 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam penegasan judul ini, penulis bermaksud untuk memberikan gambaran berupa pemahaman supaya tidak ada kesalahan dalam memahami makna judul penelitian ini. Judul ialah bagian yang sangat penting dalam sebuah karya ilmiah sebab judul akan memberikan gambaran mengenai isi keseluruhan skripsi. Menghindari kesalahpahaman dalam judul skripsi ini, kata-kata yang perlu ditekankan dan dijelaskan dalam judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD N 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan” ialah:

1. Efektivitas dapat diartikan sebagai ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan yang sudah ditentukan.
2. Metode ialah cara yang dipakai untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan pembelajaran secara nyata supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.
3. *Edutainment* terdiri atas dua kata, yakni *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, dan *entertainment* berarti hiburan. Secara bahasa *edutainment* memiliki arti pendidikan menyenangkan.
4. Hasil belajar ialah takaran ataupun taraf keberhasilan yang dapat tercapai sesudah melalui proses pembelajaran.
5. Pembelajaran tematik yakni pembelajaran yang memadukan bebabagai mata pelajaran menjadi satu tema.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kerap kali diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaannya. Pendidikan yang diperlukan oleh seseorang ialah yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini, pendidikan yang terarah artinya pendidikan yang bisa membentuk manusia secara utuh, baik dari sisi dimensi jasmani (materi) maupun dari sisi mental/ materi (rohani, akal rasa dan hati). Pendidikan ialah kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, kekuatan mental (akal, rasa dan kehendak), sosial dan moralitas. Pendidikan ialah tindakan sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui aktivitas bimbingan, pengajaran atau pelatihan untuk perannya di masa mendatang. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menciptakan dan membentuk generasi muda yang terdidik. Pentingnya pembelajaran dengan peserta didik mengalami secara langsung apa

yang dipelajarinya dengan mengaktifkan banyak indra daripada hanya mendengarkan pendidik menjelaskan sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Dengan begitu mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Dalam dunia pendidikan, banyak upaya yang diperbuat untuk memperbaharui atau berinovasi mengenai pendidikan. Reformasi di bidang pendidikan, misalnya, manajemen pendidikan, metode pendidikan, media pembelajaran, sumber belajar, kurikulum pendidikan, dan banyak hal yang dilaksanakan untuk reformasi pendidikan.

Sejalan dengan itu, Allah SWT juga memberikan keistimewaan bagi orang-orang yang senang menempuh pendidikan sebagai wujud syukur atas nikmat Allah SWT atas kesanggupan yang sudah diberikan yakni dalam firman-Nya dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:

.... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

“Allah akan mengangkat kedudukan orang-orang yang beriman dan diberi ilmu diantara kalian beberapa derajat.” (Q.S. Al-Mujadilah [58] : 11)

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan mengenai keistimewaan orang yang suka menuntut ilmu, bahwa Allah akan memberikan keistimewaan berupa kelapangan dan derajat yang tinggi bagi siapa saja yang menuntut ilmu walau sekecil apapun.

Pembelajaran dapat menjadi penyokong bagi peserta didik menghadapi kehidupan di masyarakat. Belajar menyiratkan setiap aktivitas yang didesain untuk membantu individu mengeksplorasi keterampilan tertentu. Satu diantara permasalahan yang ditemui dalam dunia pendidikan kita ialah lemahnya proses pembelajaran. Beberapa permasalahan yang masih menghambat dalam proses pembelajaran antara lain kurangnya penguasaan metode dan media terkini.

Metode pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengutamakan kegiatan peserta didik. Metode pembelajaran yang efektif akan mengubah konsepsi peserta didik terhadap konsep ilmiah sehingga hasil belajarnya dapat ditingkatkan seoptimal mungkin baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Metode pembelajaran dipakai sebagai cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Metode pembelajaran ialah satu diantara cara untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Metode yang dapat diterapkan oleh pendidik sekurang-kurangnya harus memiliki dasar *edutainment* sebab unsur-unsur di dalamnya ialah pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*). Usaha pendidik dalam mendatangkan kesenangan bagi diri sendiri dalam mengajar akan menyebarkan hal itu kepada peserta didik. Dengan seperti itu, metode

berbasis *edutainment* sangat berguna dalam pembelajaran. Diharapkan akan terciptanya *Meaningful Learning* bagi peserta didik. Pembelajaran bermakna apabila pesan materi tersampaikan seutuhnya kepada peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, dan sebagai suatu sistem, pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling terkait.¹ Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu ialah suatu konsep pembelajaran yang mencakup banyak mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Dalam pandangan Abdul Majid, pembelajaran tematik ialah satu diantara model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.² Pendidik juga dapat membangun integrasi melalui satu tema dalam model ini.

Pembelajaran tematik sangat mewajibkan pendidik untuk menumbuhkan kreativitasnya dalam menguraikan tema pembelajaran. Tema diambil dari lingkungan kehidupan peserta didik, supaya menjadikan pembelajaran yang hidup dan fleksibel. Dalam pandangan Depdiknas Trianto dalam Nurul Hidayah yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada hakikatnya ialah model pembelajaran terpadu dengan memakai tema-tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik”. Jurnal berjudul pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar yang ditulis oleh Nurul Hidayah mengatakan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran ini memakai tema-tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dengan peserta didik mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari.³

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Bapak Arifin Rahman, S.Pd wali kelas V B yang dilaksanakan di SDN 3 Jatibaru, dalam proses pembelajaran pendidik sudah memakai beberapa metode pembelajaran seperti metode ceramah, metode tugas dan resitasi serta metode tanya jawab. Dalam proses belajar pasti peserta didik mempunyai keberagaman perilaku, Bapak Arifin mengungkapkan dengan terdapat berbagai macam perilaku, pendidik lebih banyak mempelajari karakter peserta didik itu. Dalam pandangan Bapak Arifin dengan variasi metode yang diterapkan di kelas sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Ketika proses pembelajaran dilaksanakan juga dalam

¹ Sofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktik Microteaching*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 87.

² Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rsdikarya, 2017), 80.

³ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*, Terampil : *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung*, Vol. 2. No. 1. (2015), 36.

memberikan tugas pendidik selalu mempercayakan peserta didik mengerjakan tugasnya dan juga senang apabila ada peserta didik berani mengutarakan pikirannya. Kendala yang dihadapi oleh pendidik ialah perbedaan individu antar peserta didik. Ada anak yang pandai dan menginginkan pembelajaran berjalan dengan cepat sementara anak yang kurang atau sedang tidak boleh ditinggal.⁴

Meskipun metode yang dipakai oleh pendidik sudah cukup bervariasi tetapi hasil belajar peserta didik masih rendah. Pernyataan ini diperkuat dengan nilai ulangan harian peserta didik kelas V yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1

Presentase Ketuntasan Peserta Didik Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas V A dan V B di SD Negeri 3 Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan

Kelas	KKM	Siswa Tuntas (%)	Siswa Tidak Tuntas (%)	Jumlah (%)
V A	71	6 orang (23%)	20 orang (77%)	26 orang (100%)
V B		5 orang (19%)	21 orang (81%)	26 orang (100%)

Dari tabel data terlihat bahwa berdasarkan hasil ulangan harian pembelajaran tematik dari 26 peserta didik, terdapat 6 peserta didik dengan nilai di atas atau sama dengan (\geq) 71 dan sebanyak 20 peserta didik dengan nilai di bawah ($<$) 71. Pada hasil ulangan harian mata pelajaran, tematik sudah ditetapkan KKM ialah 71. Dari data itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik banyak yang masih rendah yakni ada 6 peserta didik mencapai KKM sampai dengan 23%, yang berarti sebanyak 20 peserta didik atau 77% siswa tidak memenuhi KKM yang ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa satu diantara penyebabnya ialah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Keadaan ini menyebabkan pembelajaran berpusat pada pendidik, dan peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih banyak mendengarkan dan menulis. Dengan pembelajaran tematik, peserta didik dapat terhubung dari satu pengalaman ke pengalaman lainnya untuk

⁴Arifin Rahman, *Wawancara* Peneliti Dengan Guru Kelas V B SDN 3Jatibaru, 29 November 2021.

membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran tematik memfokuskan pada keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif, tugas pendidik hanya memberikan arahan bagaimana dan apa yang harus dilakukan, peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan bertanya kepada pendidik mengenai apa yang sudah mereka tahu atau tidak tahu sebelumnya untuk memperoleh informasi.

Pembelajaran yang menyenangkan ialah langkah awal keberhasilan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibutuhkan cara dalam menentukan dan melaksanakan metode pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkrit, dimana peserta didik masih aktif, suka bermain, dan selalu ingin belajar yang menyenangkan. Peneliti memilih metode *edutainment* yang terdiri dari unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*). *Edutainment* ialah suatu cara untuk mewujudkan proses pendidikan dan pengajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menemukan inti pembelajaran tanpa menyadari sedang dalam proses pembelajaran. Kemudian pentingnya bersifat proaktif dan kesenangan diri saat melaksanakan pembelajaran dan mengutamakan belajar sebagai kegiatan seumur hidup yang mendasar bagi diri sendiri. Harapannya penggunaan metode *edutainment* oleh pendidik akan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Selain itu didukung juga dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Chaca Pradipta Sindyanata yang berjudul “Analisis Tingkat Keberhasilan Penggunaan Metode *Edutainment* pada Beberapa SMK di Indonesia”. yang berkaitan dengan metode *edutainment*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *edutainment* mampu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.⁵

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD N 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul antara lain:

⁵ Chaca Pradipta Sindyanata, Analisis Tingkat Keberhasilan Penggunaan Metode *Edutainment* pada Beberapa SMK di Indonesia (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh 2020), v.

1. Metode pembelajaran masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional
2. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada pendidik.
3. Hasil belajar peserta didik yang termasuk rendah ditunjukkan dengan tidak terlampainya KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal).

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan di atas, mengingat ketersediaan waktu dan kemampuan yang terbatas, sarana dan prasarana yang dimiliki serta agar penelitian tertata, maka batasan masalah yang dapat peneliti utarakanialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan.
2. Metode pembelajaran yang dipakai pada penelitian ini ialah metode *edutainment* pada pembelajaran Tematik.
3. Hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas V SD N 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Seberapakah efektif penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas V SD N 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini yakni:

Mengetahui penggunaan metode *edutainment* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas V SD N 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN Raden Intan Lampung pada khususnya.
 - b. Sebagai informasi ilmiah atau referensi pada penelitian yang sama pada waktu yang akan datang.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk melengkapi tugas akhir sebagai satu diantara syarat kelulusan studi strata 1 juga sebagai tes kemampuan, dapat memperluas pengalaman, dan sebagai usaha dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

b. Bagi pendidik

Sebagai petunjuk bagi pendidik dalam pembelajaran tematik dan usaha meningkatkan kualitas pembelajaran tematik serta memotivasi pendidik untuk berkreasi dalam memakai metode pembelajaran yang variatif.

c. Bagi peserta didik

Sebagai motivasi dan dorongan untuk dapat memiliki citra diri positif dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi sekolah

Pencapaian hasil KKM yang ditentukan oleh sekolah khususnya pada pembelajaran tematik akan mempengaruhi prestasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah serta menjadi satu diantara pertimbangan dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pendidik.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika yang dipakai dalam penulisan proposal skripsi ini, disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Sistematika Penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi teori yang dipakai dan Mengajukan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan Tempat dan Waktu Penelitian, Metode dan Desain Penelitian, Variable Penelitian, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, Teknik Pengumpulan Data, Instrument Penelitian, Validitas dan Reliabilitas Instrument, Analisis Data.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *edutainment* efektif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik diperoleh hasil *effect size* mendapatkan nilai $d = 0,64$ $\text{sig} > 0,2$ dengan kategori sedang. Dalam proses pembelajaran sehingga metode *edutainment* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Sebaiknya peserta didik tidak perlu merasa malu, ragu dan tidak takut untuk mencoba apresiasikan pendapat pada waktu proses pembelajaran harus percaya diri.

2. Bagi Pendidik

Metode *edutainment* bisa menjadi pilihan sebagai alternative untuk digunakan dalam penyampaian materi dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam mengajar. Agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam proses belajar sehingga hasil belajar kognitif peserta didik lebih baik lagi.

3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga KBM yang dilakukan dapat berjalan dengan kondusif dan tertib.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, Umami. 2018. Implementasi Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Melalui Strategi *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP PGRI 6 Bandar Lampung. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Arafat, Maulana L. dan Nasran Azizan. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Bagiyono. 2017. "Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat I" *Widyanuklida*. Vol. 16 No. 1.
- Daryanto, Amirono. 2016. *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasibuan, & Moedjiono. 2020. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayah, Nurul. 2015. "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar", Terampil : *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung*. Vol. 2. No. 1.
- Ifrianti, Syofnidah. 2019. *Teori dan Praktik Microteaching*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, Asep. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, Deni. 2018. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____ 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rsdikarya.
- Mulyasa. 2016. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. Vol. 11, No. 1.
- Nurdin, Syarudin dan Adrianto. 2019. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Purwanto. 2020. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rahman, Arifin. 2021. *Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas V B SDN 3 Jatibaru*.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarwono, Jonathan. 2018. *Statistik untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Setiyaningsih. 2019. Pengembangan Modul Berbasis *Edutainment* Pada Pokok Bahasan Bangun Datar. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sindyanata, Chaca Pradipta. 2020. Analisis Tingkat Keberhasilan Penggunaan Metode *Edutainment* pada Beberapa SMK di Indonesia. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh.
- Solichin, Mujiyanto. 2017. Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islami*. Vol. 2, No. 2.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sukardi. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B., Satria Koni. 2018. *Assesment Pembelajaran*. PT : Bumi Aksara.

Widiasworo, Erwin. 2018. *Straregi Pembelajaran Edutainment Berbasis Kararkter*.
Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

