

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IX B DI SMP NEGERI 1 SENTAJO
RAYA KECAMATAN SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN
SINGINGI**

Titin Fitrianti¹, Ikrima Mailani², Alhairi³

Universitas Islam Kuantan Singingi

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Email : titinfitrianti4@gmail.com, ikrimamailani@gmail.com,
arybensaddez74@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta literatur bahwa metode *Edutainment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pada hasil pra penelitian di SMP Negeri 1 Sentajo Raya ditemukan gejala permasalahan yang mendorong pentingnya penerapan metode *Edutainment*, yaitu: (1) Guru telah menerapkan metode ceramah dengan bahasa dan cara penyampaian yang baik serta rapi, namun masih ada siswa yang mengobrol saat belajar, melamun, tidak fokus atau menyimak serta mengantuk dalam pembelajaran. (2) Rendahnya motivasi belajar siswa dalam bentuk perilaku bergantung kepada orang lain terkait pengerjaan tugas, terutama tugas kelompok. (3) Rendahnya motivasi belajar siswa dalam hal mencari dan memecahkan masalah soal-soal belajar. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Jumlah sampel adalah 19 orang siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket Y sebagai sumber data primer dan angket variabel X, observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data sekunder yang kemudian akan dianalisis dengan rumus *Paired Sample T-Test* yang diolah menggunakan *software* SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh metode *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (sig) < 0,05 nilai kritis dan nilai $t_{\text{hitung}} 7,230 > \text{nilai } t_{\text{tabel}} 2,101$ dengan besaran pengaruh perlakuan terhadap sampel penelitian dapat dilihat pada nilai korelasi 0,876 yang berada dalam kategori "Sangat Kuat".

Kata Kunci : Metode *Edutainment*, Motivasi Belajar Siswa

Abstract:

This research is motivated by the fact of literature that the Edutainment method has an effect on student learning motivation. In the results of pre-research at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, symptoms of problems were found that encourage the importance of implementing the Edutainment

method, namely: (1) Teachers have implemented the lecture method with good and neat language and delivery methods, but there are still students who chat while studying, daydream, do not focus or pay attention and are sleepy in learning. (2) Low student learning motivation in the form of behavior that depends on others regarding assignments, especially group assignments. (3) Low student learning motivation in terms of finding and solving learning problems. Therefore, this study aims to determine whether there is an effect of the Edutainment method on student learning motivation in the subject of Islamic Religious Education and Character Education for Class IX B at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, Sentajo Raya District, Kuantan Singingi Regency. This type of research is a quantitative experiment with One-Group Pretest-Posttest Design. The number of samples is 19 students. The data collection technique uses the Y questionnaire as the primary data source and the X variable questionnaire, observation, interviews, and documentation as secondary data which will then be analyzed with the Paired Sample T-Test formula processed using SPSS software. The results of this study indicate that there is an influence of the Edutainment method on student learning motivation in the subject of Islamic Religious Education and Character Education for Class IX B at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, Sentajo Raya District, Kuantan Singingi Regency. This is because the significance value (sig) <0.05 critical value and the tcount value of 7.230 > ttable value of 2.101 with the magnitude of the influence of the treatment on the research sample can be seen in the correlation value of 0.876 which is in the "Very Strong" category.

Keywords: Edutainment Method, Learning Motivation

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹

Suatu proses penyelenggaraan pendidikan menjadi wadah yang di dalamnya terdapat proses

pembelajaran.² Setiap proses pembelajaran selalu mencakup tiga unsur penting yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur-unsur tersebut terdiri dari materi, proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran.³ Dalam hal ini penggunaan metode pembelajaran sangat berpengaruh untuk mengakomodasi tiga unsur di atas sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai pemahaman sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.⁴

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting bagi

¹ Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Khairunisa & Saudah, "Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV A SDN 8 Menteng Palangka Raya", dalam Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya, Vol. 3, No. 2, Agustus 2023, hal. 900.

³ Muhammad Zainal Abidin, "Implementasi Pendekatan Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Muhammadiyah 10 Surabaya", dalam *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 1, Juni 2021, hal. 92.

⁴ Devi Sutrisno Putri, dkk, "Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment", dalam *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 8, No. 1, Juni 2024, hal. 482.

seorang guru, tidak hanya untuk mencapai hasil belajar yang ideal pada siswa, namun juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵ Motivasi belajar sendiri merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.⁶

Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi meningkatnya sebuah motivasi belajar pada siswa diantaranya adalah penggunaan metode yang menarik, menyenangkan dan variatif oleh guru kepada siswa di dalam proses pembelajaran.⁷ Diantara metode yang mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah metode *Edutainment*. Metode *Edutainment*, yaitu metode yang dirancang semenarik mungkin yang memadukan pendidikan dan hiburan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.⁸

Menurut Susanto yang dikutip oleh Piraini dan Mutia Mawardah, metode *edutainment* bertujuan untuk

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka merasa nyaman, aman, santai dan suasana kelas tidak menjadi ketakutan, ketidaknyamanan, intimidasi atau depresi.⁹

Seharusnya metode *edutainment* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana dinyatakan dalam buku Muhammad Indra Wahyudin dan Prof. Richardus Eko Indrajit salah satu manfaat *edutainment* adalah mendorong siswa untuk berbuat atau memotivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.¹⁰ Kemudian hal ini juga diperkuat dengan fakta literatur dari hasil penelitian terdahulu sebagaimana penelitian Abdul Basit yang hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Edutainment* pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan mengkombinasikan cara berkelompok dan menonton video dapat meningkatkan hasil motivasi belajar siswa.¹¹

⁵ Mutiara Zahira dan Ismail, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik", dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2024, hal. 17.

⁶ Sardiman, A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hal. 75.

⁷ Mutiara Zahira dan Ismail, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik", dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2024, hal. 17.

⁸ Reza Mahendra, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih", dalam *Jurnal Islamic Education Studies*, Vol. 4, No. 2, Desember 2021, hal. 87.

⁹ Piraini dan Mutia Mawardah, "Penerapan Metode *Edutainment* Guna Menciptakan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, Desember 2022, hal. 136.

¹⁰ Muhammad Indra Wahyuddin dan Richardus Eko Indrajit, *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*, (Yogyakarta: ANDI, 2021), hal. 31.

¹¹ Abdul Basit, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022", dalam *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hal. 23.

Kemudian pada penelitian Reza Mahendra, dkk kesimpulannya adalah penggunaan metode *edutainment* berhasil meningkatkan motivasi belajar.¹² Demikian pula pada penelitian Ika Purwandini di mana hasil penelitian tersebut adalah penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan respon belajar siswa yang di dalamnya mencakup bahasan semangat yang dapat berkontribusi pada motivasi belajar siswa.¹³

Berdasarkan data yang penulis temukan di lapangan sebelum penelitian yakni di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, terkhususnya siswa kelas IX B, gejala permasalahannya antara lain sebagai berikut:¹⁴

1. Guru telah menyelenggarakan pembelajaran dengan menerapkan suatu metode pembelajaran, yakni metode ceramah dengan penggunaan bahasa dan cara penyampaian yang baik serta rapi. Namun siswa belum menunjukkan gejala motivasi belajar yang ideal pada siswa kelas IX B. Dalam hal ini masih ada siswa yang mengobrol dengan sesama temannya, melamun, tidak fokus atau menyimak serta mengantuk dalam pembelajaran.
2. Siswa kelas IX B menunjukkan motivasi belajar yang rendah

dalam bentuk perilaku bergantung kepada orang lain saat diberikan tugas, terkhususnya tugas kelompok. Ketika diminta untuk diskusi untuk menjawab pertanyaan, hanya satu orang di setiap kelompok yang mencari jawaban dan menuliskannya di kertas.

3. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX B dalam hal mencari dan memecahkan masalah soal-soal, di mana dalam diskusi yang diarahkan guru untuk menjawab pertanyaan, siswa cenderung ingin menyelesaikan tugas tersebut dengan cepat namun dengan hasil yang banyak keliru.

Berdasarkan gejala-gejala permasalahan tersebut dan uraian hasil penelitian terdahulu, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi”**.

¹² Reza Mahendra, dkk, “Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih”, dalam *Jurnal Islamic Education Studies*, Vol. 4, No. 2, Desember 2021, hal. 96.

¹³ Ika Purwandini, “Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Respon Siswa

Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IX SMP Negeri Muara Kati”, dalam *Linggau Journal Science Education*, Vol. 3, No. 2, Desember 2023, hal. 24.

¹⁴ Observasi Pra Penelitian Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, tanggal 8 November 2024.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu *Pre Eksperimental Design*. Dengan jenis desain *one group pretest-posttest*. Variabel pada penelitian ini mencakup 2 variabel yaitu Metode *Edutainment* (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Populasi pada penelitian ini yakni siswa kelas IX B yang berjumlah 19 orang. Dengan teknik pengambilan sampel yakni *sampling total*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji *Paired Sample T-Test*, teknik ini untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui adakah pengaruh metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan analisis kuantitatif.

a. Data Hasil Pretest

Tabel 1. Hasil Deskripsi Statistik (Pretest) Variabel Y

		Total
N	Jumlah Sampel	19
	Mean	62.2632
	Median	63.0000
	Mode	64.00
	Std. Deviation	8.66565

	Range	39.00
	Minimum	41.00
	Maximum	80.00
	Sum	1183.00

Sumber: Pengolahan Data Primer di SPSS

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa skor total yang diraih responden atau sampel penelitian ini pada angket *pretest* variabel Y adalah 1.183 di mana nilai rata-rata hasil angket atau *mean* dari skor angket variabel Y adalah 62,26 dengan rentang nilai yang diperoleh atau *range* adalah 39,0. Nilai atau skor angket terendah adalah 41 dan nilai tertinggi adalah 80 dari 19 sampel penelitian. Adapun *median* atau nilai tengahnya 63 dengan simpang baku atau *standbard deviation* sebesar 8,66.

Tabel 2. Hasil Distribusi Frekuensi (Pretest) Variabel Y

Jumlah Butir Angket	Skor Raihan Responden	Frekuensi	Perse ntase
20	41	1	5,3%
	52	1	5,3%
	55	1	5,3%
	56	1	5,3%
	58	2	10,5%
	60	1	5,3%
	61	1	5,3%
	62	1	5,3%
	63	1	5,3%
	64	3	15,8%
	65	1	5,3%
	66	1	5,3%
	68	2	10,5%
78	1	5,3%	

	80	1	5,3%
	Total	19	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa *mode* atau skor yang paling sering muncul adalah 64 di mana frekuensinya adalah 3 dengan persentase 15,8%. Artinya skor yang paling banyak diraih responden adalah 64 di mana 3 orang dari total 19 sampel memperoleh skor tersebut. Adapun nilai atau skor terendah yakni 41 memiliki frekuensi kemunculan 1 dalam artian dari 19 sampel penelitian ini, hanya satu orang saja yang mendapat skor tersebut atau 5,3% saja dari seluruh siswa kelas IX B yang menjadi sampel penelitian ini. Sedangkan skor tertinggi yakni 80 mempunyai frekuensi kemunculan yang sama yakni 1 dalam artian dari 19 orang sampel penelitian ini, ada satu orang saja yang mendapatkan skor tersebut atau 5,3% dari total penelitian.

b. Data Hasil Posttest

Tabel 3. Hasil Deskripsi Statistik (Posttest) Variabel Y

		Total
N	Jumlah Sampel	19
	Mean	71.2632
	Median	72.0000
	Mode	72.00
	Std. Deviation	4.13444
	Range	16.00
	Minimum	64.00
	Maximum	80.00
	Sum	1354.00

Sumber: Pengolahan Data Primer di SPSS

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa total nilai yang diperoleh dari 19 orang responden atau

sampel penelitian ini adalah 1.354 di mana rata-rata hasil angket atau *mean* dari skor angket variabel Y adalah 71,26 dengan rentang nilai yang diperoleh atau *range* adalah 16,0. Nilai atau skor angket terendah adalah 64 dan nilai tertinggi adalah 80 dari 19 sampel penelitian. Adapun *median* atau nilai tengahnya 72 dengan simpang baku atau *standbard deviation* sebesar 4,13.

Tabel 4. Hasil Distribusi Frekuensi (Posttest) Variabel Y

Jumlah Butir Angket	Skor Raihan Responden	Frekuensi	Persentase
20	64	1	5,3%
	65	1	5,3%
	67	2	10,5%
	68	1	5,3%
	69	1	5,3%
	70	1	5,3%
	71	2	10,5%
	72	3	15,8%
	73	3	15,8%
	74	2	10,5%
	79	1	5,3%
	80	1	5,3%
	Total	19	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa *mode* atau skor yang paling sering muncul adalah 72 dan 73 di mana frekuensinya adalah 3 dengan persentase 15,8%. Artinya skor yang paling banyak diraih responden adalah 72 dan 73 di mana 6 orang dari total 19 sampel memperoleh skor tersebut. Adapun nilai atau skor terendah yakni 64 memiliki frekuensi kemunculan 1 dalam artian dari 19 sampel penelitian

ini, hanya satu orang saja yang mendapat skor tersebut atau 5,3% saja dari seluruh siswa kelas IX B yang menjadi sampel penelitian ini. Sedangkan skor tertinggi yakni 80 mempunyai frekuensi kemunculan yang sama yakni 1 dalam artian dari 19 orang sampel penelitian ini, ada satu orang saja yang mendapatkan skor tersebut atau 5,3% dari total penelitian.

c. Uji hipotesis (Uji Paired Sample T-Test)

Tabel 5. Hasil Pengolahan Data Penelitian Paired Sample Statistics Menggunakan SPSS

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Data Pretest	62.26	19	8.666	1.988
Data Posttest	71.26	19	4.134	.949

Pada tabel di atas, diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua kelompok data yang diteliti yakni hasil *pretest* maupun *posttest* dari 19 orang sebagai sampel. Nilai rata-rata atau *mean* untuk *pretest* adalah 62,26. Sedangkan untuk nilai rata-rata atau *mean* pada *posttest* adalah 71,26. Adapun nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada *pretest* sebesar 8,666 dan *posttest* sebesar 4,134 menandakan bahwa data yang terkumpul dari keduanya cenderung menyebar dari rata-rata atau bervariasi. Dalam artian cukup banyak interval yang muncul dalam kelas data. Berkenaan dengan

nilai rata-rata *pretest* 62,26 < *posttest* 71,26 hal ini berarti secara deskriptif ada perbedaan rata-rata motivasi belajar antara *pretest* maupun *posttest*. Maka perlakuan yang diberikan kepada sampel mempunyai dampak yang menghasilkan perbedaan dari sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 6. Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS

	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Data Pretest - Data Posttest	-7.230	18	.000

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penerapan metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi.

Berdasarkan hasil *output* dari tabel olahan data SPSS di atas, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar -7,230. Nilai dengan tanda negatif ini mencerminkan bahwa *mean* atau rata-rata *pretest* lebih rendah dibandingkan *mean* pada *posttest* sehingga ketika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} tetap bernilai positif.

Tabel 7. Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS (2)

Paired Sample Test

	Paired Differences		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Data Pretest - Data Posttest	-9.000	5.426	1.245

Pada tabel di atas nilai *mean* menunjukkan -9,000 yang bersumber dari nilai *mean pretest* - nilai *mean posttest* = 62,26 - 71,26 = -9,000 sehingga peningkatan yang terjadi dari hasil *pretest* menuju *posttest* adalah 9 angka.

Nilai *t* dari kolom 0,025 atau 0,05 dengan *df* 18, maka pada tabel distribusi nilai *t_{tabel}* adalah 2,101. Dikarenakan nilai *t_{hitung}* 7,230 lebih besar > dari pada nilai *t_{tabel}* 2,101 maka dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai kritis

0,05 dengan model (0,000 < 0,05). Sedangkan nilai *t_{hitung}* 7,230 lebih besar > dari pada nilai *t_{tabel}* 2,101. Adapun besaran pengaruh perlakuan terhadap sampel penelitian dapat dilihat pada nilai korelasi 0,876 yang berada dalam kategori “Sangat Kuat”.

Daftar Pustaka

Abidin, M. Z. 2021. Implementasi Pendekatan Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI SD Muhammadiyah 10 Surabaya. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(1), 91-103.

Basit, A. 2022. Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 9-24.

Khairunisa, & Saudah. 2023. Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV A SDN 8 Menteng Palangka Raya. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya*, 3(2), 899-906.

Mahendra, R., Karim, H., & Muhammad, H. 2021. Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih. *Jurnal Islamic Education Studies*, 4(2), 86-97.

Piraini, & Mawardah, M. 2022. Penerapan Metode Edutainment

- Guna Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 133-142.
- Putri, D. S., Wardhani, A. I. K., Pitoewas, B., & Mentari, A. 2024. Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 481-489.
- Sardiman, A.M. 2020. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres. 236 hal.
- Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuddin, Muhammad Indra., dan Indrajit, Eko Richardus. 2021. *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*. Yogyakarta: ANDI. 100 hal.

