

**Metode Edutainment sebagai Upaya  
dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa  
Pembelajaran PAI di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang**

Oleh:

**<sup>1</sup>Ahmad Ma'ruf, Muhammad Nur Hadi dan Syaifullah**

Universitas Yudharta Pasuruan, East Java, Indonesia

Email: [1ahmad.maruf@yudharta.ac.id](mailto:1ahmad.maruf@yudharta.ac.id)

**Abstract**

*This study aims to describe the use of the edutainment method in learning Islamic Religious Education, and how it impacts students' understanding of PAI material at SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang. This study used a descriptive qualitative approach, data collection was carried out by means of observation, interviews and literacy studies. After the data is collected, the researcher performs data reduction, presenting the data and then concluding it. The results of this study indicate that; first, the edutainment method is able to help students understand the material presented and the material can be firmly embedded in students' memories, these two methods can also be applied to other subjects because this method emphasizes learning that involves students and is fun and this method can be applied outside the room classes, for example in open or semi-closed nature.*

**Keywords:** *Edutainment, PAI learning, student understanding*

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan bagaimana dampaknya terhadap pemahaman siswa pada materi PAI di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif diskriptif, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi literasi. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan reduksi data, penyajian data untuk kemudia disimpulkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; pertama, metode edutainment mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan materi tersebut bisa kuat tertaman dalam memori siswa, kedua metode ini juga bisa diterapkan mata pelajaran yang lain karena metode ini menekankan pada pembelajaran yang melibatkan siswa dan menyenangkan serta metode ini bisa diterapkan diluar ruang kelas, misalnya di alam terbuka maupun semi tertutup.*

**Kata kunci:** *Edutainment, Pembelajaran PAI, Pemahaman siswa*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan agama memegang peranan yang sangat penting dalam menanamkan ilmu agama. Setelah itu, sikap religius siswa dibentuk melalui pendidikan agama. Misi pendidikan agama Islam adalah mengembangkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

Pembelajaran melalui pendekatan edutainment adalah reformasi pendidikan dimana siswa didorong untuk belajar secara aktif dan guru mendorong siswa untuk memperoleh pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan sendiri prinsip-prinsipnya. Pembelajaran dengan pendekatan edukatif membangkitkan rasa haus siswa akan ilmu pengetahuan dan memotivasi mereka untuk terus bekerja hingga menemukan jawabannya. Tercapainya berbagai kegiatan agama Islam di sekolah sangat tergantung pada kemampuan pendidik atau guru dalam mempersiapkan mata pelajaran yang akan diajarkan. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki keterampilan kritis, karena ia harus selalu menganalisis dan mengolah informasi.

Di dalam UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) No. 20/2003 pasal 37 ayat (1) ditegaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama.<sup>1</sup> sehingga Pendidikan agama Islam juga merupakan amanat Negara kepada Lembaga Pendidikan untuk melaksanakan Pendidikan agama islam secara maksimal, meskipun kejadian dilapangan banyak ditemukan pembelajaran PAI dilakukan dengan metode ceramah sehingga peserta didik sebagai pendengar setia.

Ada banyak alasan mengapa orang terkadang melupakan apa yang mereka dengar. Sebagai salah satu alasan, perbedaan kecepatan berbicara guru atau kecepatan berbicara guru dengan kecepatan mendengarkan siswa dapat dipertimbangkan. Oleh karena itu, metode ceramah yang selalu digunakan oleh guru tidak sesuai untuk proses belajar mengajar, karena mayoritas peserta aktif dalam pembelajaran hanya guru dan siswa yang

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

hanya mendengarkan, dan siswa selalu bosan ketika hanya duduk mendengarkan dan memahami. . . Apa yang diminati guru?

Dengan demikian, kami merancang pendidikan agama Islam di SMP Sunan Kaliyogo Jabung Malang dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan nyaman bagi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah pendidikan. Metode edutainment adalah metode pembelajaran yang bertujuan memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis.<sup>2</sup>

Metode pembelajaran yang digunakan oleh para trainer yang diuji adalah pembelajaran edutainment atau pembelajaran menemukan, kerja kelompok dan bermain peran dalam video. Dengan demikian dapat meningkatkan dan menciptakan peluang bagi siswa dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran membutuhkan keterampilan setiap individu untuk memaksimalkan pembelajaran dan mencapai hasil yang memuaskan. Apalagi saat belajar PAI, siswa harus mampu melakukan kompetensi inti yang ketiga, yaitu pemahaman. Ada beberapa pemahaman yang harus dikuasai siswa khususnya pada mata pelajaran PAI antara lain membaca Al-Qur'an, menulis dan menghafal ayat, pemahaman dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, diskusi, pemahaman belajar kelompok. Aspek-aspek tersebut harus menjadi hal yang harus dipahami oleh siswa.

Melalui metode pelatihan guru PAI diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang ajaran Islam dan dengan demikian menjadikan ajaran Islam di sekolah menjadi lebih berkualitas. Belajar dengan menyenangkan bukan hanya belajar yang membuat siswa tertawa, tetapi belajar dimana ada ikatan yang kuat antara guru dan siswa, dalam suasana yang tidak ada beban, hanya komunikasi yang saling mendukung.<sup>3</sup>

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru perlu mengetahui karakteristik siswa terlebih dahulu. Ini ada hubungannya dengan bagaimana guru memperlakukan mereka sesudahnya. Supervisi guru meliputi sikap, pola

---

<sup>2</sup> Hamruni, *Ibid*, 2008. hlm. 125

<sup>3</sup> Erwin, Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2018) hlm. 36.

bahasa, pemilihan metode pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar. Oleh karena itu, siswa tidak dipaksa untuk menyelesaikan proses pembelajaran yang harus sesuai dengan kehendak guru. Guru dapat membuat permainan atau simulasi dengan berbagai cara. Jika tujuannya hanya untuk hiburan, guru dapat membuat games atau permainan sederhana dari materi kisah teladan Luqman al-Hakim dalam waktu yang relatif singkat. Guru juga dapat membuat permainan sebagai metode pembelajaran, belajar dapat dilakukan sambil bermain yang sangat menyenangkan bagi siswa khususnya yang duduk di SMP Sunan Kali Yoga. Sebagai metode pembelajaran, guru dapat membuat permainan atau simulasi yang sesuai dengan mata pelajaran. Game yang dibuat guru pada saat pembelajaran menggunakan metode simulasi edutainment.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan, mempelajari hubungan antar siswa, meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan rasa solidaritas antar siswa, membangun rasa kebersamaan mendukung secara finansial. Waktu permainan adalah 45-60 menit. Sifat dari permainan ini adalah berkelompok, dimana jumlah kelompok sesuai dengan bagian materi atau sub judul.

Alat dan bahan yang digunakan adalah :

Kertas opak/HVS, pulpen, spidol (warna berbeda tiap kelompok), kertas undian. Fase dari game ini adalah:

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (sesuai jumlah mata pelajaran/materi yang akan dipelajari), masing-masing perwakilan kelompok mengevaluasi subteks materi, siswa dalam kelompok mengajukan 5 soal sesuai subteks materi yang diterima, bernyanyi lagu "Kodok Ngorek" melempar kertas soal ke grup lain dan terus berganti sampai lagu berakhir, saat lagu berakhir semua berhenti<sup>4</sup>

---

<sup>44</sup> Erwin Widiasworo, *Ibid*, 2018, hlm. 136

## B. KAJIAN TEORI

*Edutainment* adalah akronim dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi *edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*games*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi. Tetapi juga dengan cara lain yang penting siswa dapat mengalami proses pembelajaran dengan senang-senang, dan mereka menikmatinya.<sup>5</sup>

Dari sini dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu cara agar proses pendidikan dan pengajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami hakikat belajar itu sendiri tanpa merasa sedang belajar.<sup>6</sup>

Anggani Sudono menyampaikan bahwa bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi, berulang kali menemukan sendiri, mengeksplorasi, mempraktekkan, dan memperoleh segudang konsep dan pemahaman yang berbeda. Di sinilah pembelajaran terjadi. Mereka membuat keputusan, kembali, mencoba, memberikan pendapat, memecahkan masalah, melakukan sesuatu secara menyeluruh, berkolaborasi dengan teman dan mengalami semua jenis emosi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah

---

<sup>5</sup> Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), hlm. 31

<sup>6</sup> Sholeh Hamid, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, (Jogjakarta, DIVA Press, 2014) hlm. 17

menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.<sup>7</sup>

Anggainsi Sudono mengatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ngulang menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan

Dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan lain sebagainya.<sup>8</sup>

#### 1. Konsep *Edutainment*

Konsep dasar pendidikan bertujuan agar pembelajaran berlangsung dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan. Pendidikan harus mengarah pada kesenangan dan kebahagiaan seseorang. Bukan hanya hasil akhirnya, tetapi yang lebih penting adalah proses pelatihannya. Untuk merancang proses pendidikan yang berkualitas, sudah selayaknya menitikberatkan pada kesenangan peserta didik. Berbekal keceriaan tersebut, mereka dapat menyelesaikan pembelajaran dengan semangat dan penuh motivasi.<sup>9</sup>

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutainment*, yaitu :

- a. Konsep *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

---

<sup>7</sup> Anggainsi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hlm. 3

<sup>8</sup> Sholeh Hamid, *Ibid*, 2014, hlm. 30

<sup>9</sup> Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2018) hlm. 34

- b. Konsep dasar *Edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
  - c. Konsep *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
  - d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan”, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.<sup>10</sup>
2. Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Pendidikan Islam.

*Edutainment* merupakan salah satu model pembelajaran yang berprinsip pada menghibur dan menyenangkan, selayaknya kepada para guru untuk memperhatikan modalitas belajar siswanya. Sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman modalitas belajar siswanya. Akan tetapi pada dasarnya, sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

Seperti halnya Islam memandang suatu proses pembelajaran, dan telah dilakukan oleh Rasulullah SAW, bahwa rasa senang dan bahagia memainkan peran yang menakjubkan dalam diri seseorang, dan memberikan pengaruh kuat dalam jiwanya.<sup>11</sup>

Sebagaimana dijelaskan dalam bukunya Revolusi Pendidikan di Indonesia, pendidikan berasal dari kata pendidikan dan hiburan. *Edutainment* berarti pendidikan yang bersifat menghibur atau menghibur. *Edutainment*, di sisi lain, secara konseptual adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan konten pendidikan dan hiburan secara harmonis, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

---

<sup>10</sup> Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 7

<sup>11</sup> Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga,2009). hlm.71

Pembelajaran yang menyenangkan biasanya terjadi dengan humor, permainan, permainan peran, dan pertunjukan. Tapi itu juga bisa.<sup>12</sup>

Pada pembelajaran *active learning* yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar antara siswa dengan siswa dan guru. Pembelajaran aktif membantu siswa mengingat topik yang diberikan dengan lebih baik. Oleh karena itu, pembelajaran aktif menjadi pilihan yang perlu dipertimbangkan jika ingin meningkatkan kualitas gelar. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran itu sendiri, dan dalam interaksi antara siswa dengan siswa dan guru.

### **C. METODE**

Dalam rancangan penelitian ini dijelaskan tentang jenis penelitian yang dilaksanakan ditinjau dari segi tujuan dan sifatnya. Dilihat dari judul penelitian yang diteliti yaitu pengaruh penerapan metode *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI materi kisah teladan Luqman al-Hakim di SMP Sunan Kalijogo. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Karena metode yang akan digunakan oleh peneliti, masih belum digunakan oleh pihak lembaga, dengan metode yang akan dilakukan ini diharapkan mampu untuk menambah wawasan serta variasi dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.<sup>13</sup>

Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif<sup>14</sup> Sumardi Suryabrata mengatakan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana variasi satu faktor berhubungan dengan variasi satu atau lebih faktor lainnya..<sup>15</sup>

Kemudian jenis penelitian yang berdasarkan tempat adalah penelitian menggunakan wawancara dan studi literasi. Penelitian menggunakan

---

<sup>12</sup> Imam, Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hlm. 15

<sup>13</sup> Yuswianto, *Metodologi Penelitian*, (Malang: UIN Malang, 2002), hlm. 26

<sup>14</sup> Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Depok, Pappas Sinar Sinanti, 2015), hlm. 15

<sup>15</sup> Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), hlm. 24

wawancara dan studi literasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang topik penelitian, baik data kuantitatif maupun kualitatif, dan jenis penelitian ini mengandalkan teknik yang disebut penelitian survei, karena tidak melakukan perubahan (tidak ada perlakuan khusus) terhadap variabel yang diteliti..<sup>16</sup>

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Manajemen penggunaan metode *edutainment* pembelajaran yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami, Manajemen penggunaan metode *edutainment* pembelajaran dengan perpaduan pendidikan dan permainan membuat senang dan gembira. Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”<sup>17</sup> Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan.<sup>18</sup> Istilah metode sering kali disamakan dengan istilah pendekatan, strategi, dan teknik sehingga dalam penggunaannya juga sering saling bergantian yang pada intinya adalah suatu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan atau cara yang tepat dan cepat untuk meraih tujuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>19</sup>

Metodologi pembelajaran adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh guru. Setiap metode pembelajaran memiliki ranah pembelajaran yang paling menonjol, meskipun juga memiliki ranah pembelajaran yang lain. Ranah pembelajaran ada 3 (tiga) macam, yaitu : ranah kognitif (ranah perubahan

---

<sup>16</sup> Siti Maghfiroh, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Sidoarjo*, Skripsi. Surabaya, UINSA. 2018.

<sup>17</sup> Ahmad, Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007). hlm. 9

<sup>18</sup> Sholeh, Hamid, *Metode Edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2014). hlm. 20

<sup>19</sup> Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta : LkiS Printing Cemerlang, 2009). hlm.

pengetahuan), ranah afektif (ranah perubahan tingkah laku), dan ranah psikomotorik (perubahan atau peningkatan keterampilan).<sup>20</sup>

Manajemen penggunaan metode *edutainment* dalam Proses pembelajaran mencakup Antara lain mendengarkan, melihat, mengamati, bertanya, mengerjakan, berdiskusi, memecahkan masalah, Dari hasil penelitian diatas, maka secara keseluruhan kegiatan metode *edutainment* di SMP Sunan Kalijogo adalah tergolong cukup baik.

## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dalam manajemen penggunaan metode *edutainment* pada pembelajaran PAI materi kisah teladan Luqman al-Hakim di SMP Sunan Kalijogo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan metode *edutainment* pada pembelajaran PAI di SMP Sunan Kalijogo secara keseluruhan memberikan pemahaman yang kuat, pemahaman siswa terutama dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam materi kisah teladan Luqman. Dengan metode *edutainment* yang digunakan oleh peneliti, peserta didik mampu memenuhi aspek Kompetensi Inti (KI) 3 dalam materi kisah teladan Luqman al-Hakim. Pada materi tersebut pemahaman siswa harus mampu menunjukkan siapakah sebenarnya Luqman al-Hakim itu sehingga namanya diabadikan oleh Allah dalam al-Qur'an dan juga nasihat-nasihat Luqman al-Hakim kepada anak-anaknya.

Penggunaan metode *edutainment* lebih menekankan cara pendidik dalam menjalankan fungsinya, maka pendidik harus melengkapi diri dengan kemampuan menerapkan konsep *edutainment* di dalam kelas. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan, di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar dengan suasana yang menyenangkan.

---

<sup>20</sup> Ali, Mudlofir dan Evi, Fatimatur, Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016). hlm. 105

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR, 1999)
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*, (Jakarta : KENCANA, 2005).
- Hamid, Sholeh *Metode Edutainment: menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2014).
- Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009).
- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Iffset, 2008).
- Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009).
- Maghfiroh, Siti, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Sidoarjo*, Skripsi. Surabaya, UINSA. 2018.
- Margono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997).
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Depok : PT Raja Grafindo Persada, 2016).
- Mudlofir, Ali, dan Evi, Fatimatur, Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016)
- Mufidah, Lina, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean*, SKRIPSI, Yogyakarta, UNY. 2013
- Muliadi, Erlan, *Urgensi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural di Sekolah*, Volume I, Nomor 1, Juni 2012

- Musbukin, Imam *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006)
- Rahman, Abdul, *Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam - Tinjauan Epistemologi Dan Isi – Materi*, Vol.8 No.1, Mar 2012
- Rofiq, M. Nafiur *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1 No. 1 Maret 2010
- Roqib, Moh, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta : LkiS Printing Cemerlang, 2009)
- Sudono, Anggaini *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Suryabrata, Sumardi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008)
- Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005)
- Tafsir, Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007)
- Thoha, Chabib dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1999)
- Trijono, Rachmat, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Depok, Pappas Sinar Sinanti, 2015)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widiasworo, Erwin, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2018)