

## Studi Pemahaman Guru tentang Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran Anak Usia

Nurus Shofa Sitorus<sup>1\*</sup>, Dadan Suryana<sup>2</sup> Nenny Mahyuddin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: [Nurushofa.sitorus@gmail.com](mailto:Nurushofa.sitorus@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

konsep utama *edutainment* desain proses pembelajaran yang memperpadukan muatan pendidikan dengan hiburan secara selaras. Pemahaman guru mengenai Konsep *edutainment*, sayangnya tidak semua guru TK memahami tentang konsep *edutainment*. Tujuan penelitian mendeskripsikan dan mengetahui sejauh mana pemahaman guru konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran anak usia dini di TK Pembina IV. Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kuantitatif. Adapun jumlah nilai rata-rata skor presentase dari keempat Responden mencapai skor 76% dengan kriteria baik/paham. Kemudian sebaiknya rutin dan berkala untuk menambah wawasan dan acuan guru tentang konsep *edutainment* dalam menciptakan suasana nyaman dan sesenang mungkin terhadap apa yang diajar oleh guru (pengajar) dalam pembelajaran anak didik.  
**Kata Kunci:** *Pemahaman Guru, Edutainment, Anak Usia Dini.*

### Abstract

Edutainment has the main concept of a learning process that is designed by combining educational and entertainment content in a harmonious way. Teachers' understanding of the concept of edutainment, unfortunately not all kindergarten teachers understand the concept of edutainment. The purpose of the study was to describe and determine the extent to which teachers understand the concept of edutainment in the early childhood learning process at TK Pembina IV. The type of research conducted is descriptive quantitative. The total value of the average percentage score of the four respondents reached a score of 76% with good or understand criteria. Then preferably routinely and periodically to add insight and teacher reference on the concept of edutainment in creating a learning atmosphere teach what where students are made as comfortable as possible and happy.

**Keywords:** *Teacher's Understanding, Edutainment, Early Childhood.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam mendorong mengasah daya yang ada pada diri anak, mengembangkan segala aspek perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan, menanamkan nilai-nilai kehidupan, dan membentuk karakter anak. Pendidikan usia dini merupakan fase yang sangat ideal untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan dalam segala aspek perkembangan yang dimiliki setiap individu.

Melalui Pusat data terdapat pengelompokan rentang 4 sampai 6 tahun usia anak disebut sebagai usia anak TK. Bersumber data pemenuhan jenjang TK dengan jumlah siswa TK Negeri dan Swasta, pada 2019/2020 terdapat 3.763.653 siswa di seluruh Indonesia. Penduduk Indonesia 1,4 % ialah siswa TK. Penelitian ini

membahas PAUD jenjang TK dengan usia anak 5 – 6 tahun (Zamzami, 2020).

Bermain adalah metode belajar yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini karena anak-anak belajar dari segala kegiatan yang mereka lakukan. Ketika anak-anak merasa senang dan nyaman, ia akan mampu belajar dengan baik, sejalan dengan pendapat Mihaly Chikszentmihaly menjelaskan dalam teori alir (*flow theory*) bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan (dalam Moh. Sholeh, 2011).

Konsep *edutainment* terdapat didalamnya teori-teori belajar tentang pemikiran, sejumlah gagasan, pandangan, dan ide-ide. Demikian konsep *edutainment* sebagai upaya menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan penggabungan dua kegiatan “Pendidikan” dan “hiburan”.

Menurut Hamruni kata *edutainment* dari aspek bahasa mempunyai makna Pendidikan yang menyenangkan yang terdiri atas dua kata, yaitu *education* memiliki arti Pendidikan dan *entertainment* memiliki arti hiburan. Sedangkan dari aspek terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational* (dalam Nasution, 2017).

Berwawasan *edutainment* menurut Suyadi pada tahun 1980-an mulai diperkenalkan secara formal di era revolusi saat ini dapat membawa pengaruh luar biasa dan sukses untuk menjadi suatu metode pembelajaran dibidang pendidikan dan pelatihan.

Berwawasan *edutainment* menurut Suyadi pada tahun 1980-an mulai diperkenalkan secara formal di era revolusi saat ini dapat membawa pengaruh luar biasa dan sukses untuk menjadi suatu metode pembelajaran dibidang pendidikan dan pelatihan (Suyadi, 2010). Edukasi dengan hiburan diharapkan lebih memikat, menanamkan kegembiraan, dan membangkitkan emosi (Niemann et al., 2020).

Berikutnya menurut Slavin yang dimaksudkan konsep *edutainment* serangkaian pendekatan pembelajaran yang diharapkan meningkatkan hasil belajar yang dijumpai jurang pemisah diantara proses mengajar dan proses belajar (dalam Pangastuti 2014). Konsep dikemas agar belajar mengajar dilakukan secara holistic dengan penggunaan dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik belajar lainnya (Yanuardianto, 2020).

Istilah *edutainment* lebih dikenal dengan pendidikan yang menyenangkan diperkirakan bahwa perasaan positif, menyenangkan, menggembirakan bagi anak akan dapat memicu daya pikir dan emosi positif anak untuk loncatan prestasi belajar anak diduga oleh pendidik dari perasaan yang gembira dan senang. Sehingga pada akhirnya *edutainment* ini akan dimanfaatkan oleh pendidik dalam memotivasi anak dan mengeksplorasi eksistensi anak sesuatu potensi agar siap untuk berkembang dengan selayaknya (Bahri, 2019).

Menurut Ozhegov menjabarkan berdasarkan fakta bahwa salah satu ciri khas *edutainment* adalah keserentakan belajar dan kepuasan rasa ingin tahu seseorang, maka dapat diasumsikan bahwa *edutainment* banyak digunakan dalam proses pembelajaran secara umum. Sebaliknya, kepuasan rasa ingin tahu seseorang, minat yang berkelanjutan tidak lebih dari hobi (dalam Chilingaryan & Zvereva, 2020). Agar anak didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal maka dimotivasi dengan tepat serta diajarkan dengan cara yang benar dengan cara yang menghargai gaya dan keinginan anak (Murniati, 2018).

Dikemukakan *edutainment* dengan berbasis beberapa teori pembelajaran seperti teori belajar kooperatif merupakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil anak dengan bekerjasama sebagai sifat utama. Teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) berkonsep dari dimensi kecerdasan yaitu dimensi naturalis, linguistic, visual-spasial, logika matematika, musical, interpersonal, intrapersonal, dan kinestetis. Terakhir teori pembelajaran otak triun adalah perkembangan bagian otak manusia yang terdiri dari otak reptile, limbic, dan neokorteks yang dikenal dengan istilah 3 in 1 yang merupakan satu kesatuan yang memfungsikan bagian ketiga otak manusia dengan memunculkan suasana menyenangkan, aman dan nyaman (Bahri et al., 2017).

Maka dilanjutkan dengan bagian pemahaman menuntut seseorang dapat menunjukkan bahwa telah

mempunyai pengetahuan yang memadai dalam mengatur dan Menyusun materi yang diketahui. Seseorang harus menunjukkan pengetahuan baru pada materi yang diketahui, tidak sekedar mengingat kembali fakta-fakta, dan paling utama harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Menurut Bloom ada 7 indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman (*Understand*). Kategori proses kognitif, indikator dan definisinya yaitu : 1.Menginterpretasikan (*interpreting*); 2.Memberikan contoh (*exemplifying*); 3.Bersifat klasifikasi (*classifying*); 4.Meringkas (*summarizing*); 5.Menyimpulkan (*inferring*); 6.Membandingkan (*comparing*); 7. Menjelaskan (*explaining*) (dalam Anderson, 2001).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Pembina IV yaitu ada 4 orang guru yang mengajar di kelas B. Guru di kelas B mengelola kegiatan belajar dengan cara sebelum anak memulai kegiatan biasanya guru membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dengan bernyanyi dan kondusif dengan selalu menarik perhatian anak dengan menyelipkan humor dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengutarakan pengalaman yang telah dilalui oleh anak sesuai dengan tema kegiatan yang sedang berlangsung, tetapi diketahui bahwa guru belum memahami sebenarnya kegiatan yang telah dilaksanakan merupakan konsep *edutainment* sehingga belum optimal dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya menganggap konsep *edutainment* adalah kegiatan bermain sambil belajar yang biasa dilakukan.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kuantitatif, mendeskripsikan kejadian atau situasi secara tepat dan akurat menjadi tujuan penelitian ini bukan untuk mencari hubungan atau sebab akibat, sasaran kajian penelitian ini yaitu studi deskriptif pemahaman guru tentang konsep *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini di TK Pembina IV Tahun ajaran 2021/2022.

Penentuan topik permasalahan yang ada disekitar peneliti menjadi awal penelitian ini, selanjutnya peneliti mendeskripsikan subjek penelitian. Subjek penelitian ini yaitu guru di TK Pembina IV Tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 4 orang yang mengajar di kelompok B.

Mengajukan pertanyaan berupa angket dan jawaban responden digunakan dalam teknik utama pengumpulan data lalu diolah menjadi data penelitian/studi (A. Muri Yusuf, 2014). Dalam penelitian ini menggunakan riset survey disebut juga *cross-sectional*. Desain penelitian survey dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari responden melalui populasi yang diteliti. Survey didesain dalam rangka menjawab rumusan masalah yang disusun.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket Pemahaman Guru**

Aspek Pemahaman Konsep	Indikator	Butir Soal
Menafsirkan	Guru mampu menafsirkan konsep <i>edutainment</i> dalam pembelajaran	Jika anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan tertekan, sebagai seorang guru yang dapat dilakukan agar belajar dapat dinikmati oleh anak dengan ?

Memberikan contoh	Guru mampu memberikan ilustrasi atau contoh kegiatan <i>edutainment</i> dalam pembelajaran kepada anak	Untuk mengoptimalkan potensi nalar anak secara baik dan anak memiliki memori yang kuat tentang informasi maka haruslah ?
Mengklasifikasikan	Guru mampu mengklasifikasikan prinsip-prinsip pembelajaran <i>edutainment</i> dalam pembelajaran	Tiga unsur yang menjadi landasan agar terjadinya pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang kondusif, antara lain ?
Megeneralisasikan	Guru mampu menjabarkan secara umum dan khusus setiap kegiatan pembelajaran <i>edutainment</i>	Berdasarkan pernyataan dibawah ini proses pembelajaran yang dapat menjabarkan pembelajaran pengalaman langsung pada saat proses pembelajaran ?
Menyimpulkan	Guru mampu menyimpulkan konsep <i>edutainment</i> dalam pembelajaran	Tipe belajar asosiatif dalam menyimpulkan diakhir kegiatan pembelajaran dimaknai ?
Membandingkan	Guru mampu membandingkan kelebihan dan kelemahan kegiatan pembelajaran <i>edutainment</i> dengan pembelajaran lainnya	Ketika membandingkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, sebaiknya menggunakan cara belajar ?
Menjelaskan	Guru mampu menjelaskan pembelajaran <i>edutainment</i> untuk kegiatan yang akan dilakukan	Menjelaskan melalui tipe belajar yang menimbulkan respon karena seseorang akan melakukan dengan adanya dorongan dari dalam dan ada penguatan?

Tempat penelitian di kota Tebing Tinggi dengan 4 orang guru sebagai subjek yang mengajar di kelompok B pada TK Pembina IV tahun ajaran 2021/2022. Menggunakan kuesioner dalam bentuk soal sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Kuesioner pada prinsip penulisan kuesioner adalah alat pengumpul data yang tujuannya mendapatkan opini responden. Angket disebar pada guru setelah data terkumpul kemudian diolah dengan kisi-kisi instrument penelitian yang disajikan oleh Bloom (dalam Anderson, 2001).

Skala likert digunakan pada penelitian ini, dengan penggunaan 4 kriteria respon yaitu ; sangat baik/sangat paham, baik/paham, kurang/tidak paham, dan sangat kurang/sangat tidak paham. Untuk menentukan skor ideal peneliti mengolah data setelah mendapatkannya kemudian membuat skala ratingnya untuk membuat presentasinya menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum n}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

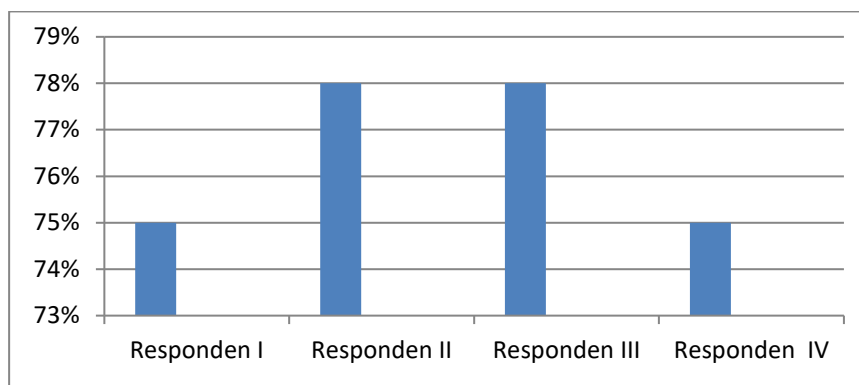
$\sum n$  : Banyak skor yang diperoleh

Skor maksimal : Banyak skor total

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah dengan memberikan jawaban pernyataan mengenai pemahaman tentang konsep *edutainment* dalam pembelajaran di kelas B TK Pembina IV. Pemahaman guru tentang dunia bermain

merupakan dunia anak yang sesuai dengan konsep *edutainment* dengan memadukan Pendidikan dan hiburan. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil berupa angket pernyataan respon guru (Responden I) memperoleh skor 21 dan presentase 75% dengan kriteria baik/paham, angket pernyataan respon guru (Responden II) memperoleh skor 22 dan presentase 78% dengan kriteria baik/paham, angket pernyataan respon guru (Responden III) memperoleh skor 22 dan presentase 78% dengan kriteria baik/paham, dan angket pernyataan respon guru (Responden IV) memperoleh skor 21 dan presentase 75% dengan kriteria baik/paham.



**Gambar 1. Diagram Hasil Respon**

Berdasarkan keempat Responden (I, II, III,IV) terlihat perbedaan jumlah jawaban. Adapun jumlah nilai yang tertinggi terdapat pada Responden II dan III dengan presentase 78% dan ber kriteria paham, sedangkan penilaian terendah pada Responden I dan IV dengan presentase 75% dan ber kriteria paham. Dan rata-rata skor presentase dari keempat Responden mencapai skor 76% dengan kriteria paham.

Pada presentase hasil angket pemahaman diatas yaitu poin pertama tentang konsep *edutainment* dalam aspek menafsirkan dimana tiga Respon (II,III, IV) menjawab pernyataan dengan nilai skor 4 karena guru memahami aspek konsep penafsiran dalam konsep *edutainment* menciptakan suasana gembira dengan mencoba memadukan pendidikan dan hiburan. Sedangkan Respon (I) menjawab pernyataan dengan nilai skor 2 karena guru sebatas paham pada pemahaman konsep *edutainment* guru didalam kelas hanya menimbulkan perasaan nyaman pada anak.

Pendukung dengan hasil penelitian Aprianti mengenai sebagian besar guru dengan perencanaan pembelajaran sudah sangat paham. Kategori paham yaitu 76% pemahaman guru terhadap perencanaan pembelajaran tematik yang artinya guru RA SeKecamatan Ajung sudah paham akan perencanaan pembelajaran tematik (Apriyanti, 2017).

Poin kedua pada angket pemahaman tentang konsep *edutainment* dalam aspek memberikan contoh dimana tiga Respon (II,III, IV) menjawab pernyataan dengan nilai skor 4 karena guru memahami aspek konsep memberikan contoh dalam pemahaman konsep *edutainment* dimana guru menjawab pernyataan dengan nilai 3. Guru melakukan pembelajaran melihat, mendengar, dan menyetuh. Sedangkan pada Respon (I) mendapatkan nilai skor 2 karena guru menggunakan pengalaman konkret dan aktif pada kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian Dani & Chandra bahwa penggunaan *edutainment* guru memberi informasi pada peserta didik dalam proses pembelajaran ternyata tanpa bersusah payah membangun kreativitas di PAUD kelompok usia 5-6 Tahun terhadap pembelajaran juga respon peserta didik sangat baik diterima sehingga dapat membantu tumbuh kembang anak dalam bermain sambil belajar (Dani & Chandra, 2021).

Poin ketiga pada angket pemahaman tentang konsep *edutainment* dalam aspek mengklasifikasikan dimana tiga Respon (I, II,III) menjawab pernyataan dengan nilai skor 3 karena ada tiga unsur yang melandaskan

agar terjadinya pembelajaran guru yang mendapatkan skor 3 memahaminya dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran agar suasana perasaan gembira, bahagia, menyenangkan dalam pembelajaran. Sedangkan Respon IV menjawab pernyataan dengan nilai skor 4 karena dalam pemahamannya pada saat berlangsung kegiatan pembelajaran guru membangun suasana yang kondusif dengan perasaan gembira, mengembangkan emosi positif anak, serta mengoptimalkan potensi anak secara jitu akan mampu membuat batu loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda.

Poin keempat pada angket pemahaman tentang konsep edutainment dalam aspek menggeneralisasikan dimana tiga Respon (II,III, IV) menjawab pernyataan dengan nilai skor 2 karena pemahaman guru pada saat melakukan pembelajaran dengan praktek langsung. Sedangkan pada Respon (I) menjawab dengan nilai skor 4 dimana pemahaman guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung seseorang menjadi demonstrator yang menunjukkan sesuatu itu bisa terjadi.

Poin kelima pada angket pemahaman tentang konsep edutainment dalam aspek menyimpulkan dimana semua Respon (I, II,III, IV) menjawab pernyataan dengan nilai skor 3 karena pemahaman guru dalam menyimpulkan dengan penggunaan bahasa dimana hasil belajarnya memberikan reaksi sehingga mau melakukan sesuatu secara berulang-ulang.

Poin keenam pada angket pemahaman tentang konsep edutainment dalam aspek membandingkan dimana semua Respon (I, II,III, IV) menjawab pernyataan dengan nilai skor 3 karena pemahaman guru ketika membandingkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan menggunakan gaya belajar visual dengan mengamati dan melihat.

Poin ketujuh pada angket pemahaman tentang konsep edutainment dalam aspek menjelaskan dimana semua Respon (I, II,III, IV) menjawab pernyataan dengan nilai skor 4 karena pemahaman guru dalam menjelaskan melalui tipe belajar melalui respon karena adanya dorongan yang datang dari dalam serta adanya penguatan sehingga seseorang akan melakukannya secara berulang-ulang.

Penelitian Saripudin dilihat pembahasan penelitian bahwa penggunaan strategi edutainment di sekolah tersebut dengan metode melingkupi seperti metode bermain, bercerita, bernyanyi, bermain peran, praktek langsung dan pemanfaatan komputer. Menyenangkan, efektif, dan mendalam dalam suasana pembelajaran maka telah tercipta strategi edutainment (Saripudin & Faujiah, 2018).

Diperkuat dengan berdasarkan pembahasan jurnal yang diteliti oleh Santoso, konsep utama edutainment desain proses pembelajaran yang memperpadukan muatan Pendidikan dengan hiburan secara selaras maka aktivitas pembelajaran berjalan dengan menyenangkan di area indoor maupun outdoor. Guru di kelas B mengelola kegiatan belajar dengan cara bermain sambil belajar sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadikan anak tidak merasa sedang belajar namun sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan tetapi tetap mendapatkan suatu pembelajaran. Di kelas menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman. Sebelum anak memulai kegiatan biasanya guru membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan kondusif dengan selalu menarik perhatian anak dengan menyelipkan humor dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengutarakan pengalaman yang telah dilalui oleh anak sesuai dengan tema kegiatan yang sedang berlangsung dan untuk kegiatan di luar kelas guru biasanya melakukan kegiatan dengan mengenalkan benda yang ada disekitar kepada anak sehingga menambah pengalaman langsung anak (Santoso, 2018).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan penelitian mengenai pemahaman tentang konsep edutainment dalam pembelajaran anak usia dini yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini yaitu : a. Pemahaman guru mengenai Konsep edutainment yang memadukan antara pendidikan dengan hiburan sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Kesimpulan ini diambil berdasarkan

hasil berupa angket pernyataan respon guru adapun jumlah nilai rata-rata skor presentase dari keempat Responden mencapai skor 76% dengan kriteria baik/paham.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dadan Suryana dan Ibu Nenny Mahyuddin selaku Dosen Pengampu yang telah membimbing peneliti dan juga seluruh guru dan kepala sekolah TK Pembina IV yang memberikan dukungan sehingga penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti selesai dilaksanakan, terutama kepada guru yang menjadi responden dalam penelitian *edutainment* tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. (2014). *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan"*. prenadamedia group.
- Anderson, L. W. & K. D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy*. Longman.
- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.22>
- Bahri, H. (2019). Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini. *Nuansa*, 12(1), 30–43. <https://doi.org/10.29300/nuansa.v12i1.2103>
- Bahri, H., Raden, J., Pagar, F., & Bengkulu, D. (2017). Edutainment, strategi meningkatkan kreatifitas anak usia dini. *Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini*, X(1), 60–66.
- Chilingaryan, K., & Zvereva, E. (2020). Edutainment As a New Tool for Development. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, 6(16), 111–119. <https://doi.org/10.18768/10.18768/ijaedu.616015>
- Dani, S. R., & Chandra, A. W. (2021). PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERMAIN SAMBIL BELAJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DIN. *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)*, 4(1), 87–94.
- Moh. Sholeh, H. (2011). *Metode Edutainment*. Diva press.
- Murniati, W. (2018). Edutainment Dalam Pengembangan Multiple Intelligences Teori Howard Gardner Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(2), 301. <https://doi.org/10.21043/thufula.v6i2.4775>
- Nasution. (2017). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bumi Aksara.
- Niemann, P., Bittner, L., Schrögel, P., & Hauser, C. (2020). Science slams as edutainment: A reception study. *Media and Communication*, 8(1), 177–190. <https://doi.org/10.17645/mac.v8i1.2459>
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud (Studi Kasus Pada Tk Di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2637>
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Pustaka Insan Madani.
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 221–242. <https://jie.iain-jember.ac.id/index.php/jie/article/view/11>
- Zamzami, E. M. (2020). Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 985–995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.750>

