



## **Edutainment sebagai Strategi Inovatif: Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fikih PAI di Madrasah**

**Nur Raafitta Suci, Muhammad Turmudhi Abror, Didik Andriawan**

Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

[nengfita127@gmail.com](mailto:nengfita127@gmail.com) [muhamadturmudiabror@gmail.com](mailto:muhammadturmudiabror@gmail.com) [Didikandiawani@uit-lirboyo.ac.id](mailto:Didikandiawani@uit-lirboyo.ac.id)

Received : 03-11-2025

Revised : 16-12-2025

Accepted : 24-01-2026

**Abstract :** This article explores the application of the edutainment model as an innovative strategy to develop student learning creativity in PAI Fiqh learning at MT's Raudlatut Tholabah Kolak Ngadiluwih. Using a qualitative case study approach, data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and document analysis. The findings indicate that edutainment effectively enhances student participation and creativity through educational games, role-playing, interactive quizzes, and creative media production. Evaluation indicates observable qualitative improvements in creativity indicators such as fluency, flexibility, originality, and elaboration. Implications include positive impacts on learning processes, teacher roles, and school environments, although challenges like limited facilities persist. This study contributes to educational innovation in Islamic religious education, emphasizing the need for engaging and creative teaching methods.

**Keywords:** Edutainment, learning creativity, PAI Fiqh, madrasah, innovative learning.

**Abstrak.** Artikel ini mengeksplorasi penerapan model edutainment sebagai strategi inovatif untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Fikih PAI di MTs Raudlatut Tholabah Kolak Ngadiluwih. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Temuan menunjukkan bahwa edutainment efektif meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa melalui permainan edukatif, role-playing, kuis interaktif, dan produksi media kreatif. Evaluasi menunjukkan peningkatan yang dapat diamati secara kualitatif pada indikator kreativitas belajar siswa, meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Implikasi meliputi dampak positif pada proses pembelajaran, peran guru, dan lingkungan sekolah, meskipun tantangan seperti keterbatasan fasilitas masih ada. Kajian ini berkontribusi pada inovasi pendidikan dalam pendidikan agama Islam, menekankan perlunya metode pengajaran yang menarik dan kreatif.

**Kata Kunci:** Edutainment, kreativitas belajar, Fikih PAI, madrasah, pembelajaran inovatif.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada mata pelajaran Fikih, tidak hanya bertujuan mentransmisikan pengetahuan normatif keagamaan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan

kreativitas peserta didik dalam memahami serta mengamalkan ajaran Islam secara kontekstual. Dalam perspektif pendidikan Islam klasik, tujuan pendidikan dipahami sebagai proses penyempurnaan akal dan pembinaan akhlak agar manusia mampu mengaktualisasikan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan nyata (Al-Ghazali, *Ihya' Ulum al-Din*). Oleh karena itu, pembelajaran Fikih idealnya tidak bersifat verbalistik dan hafalan semata, melainkan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Seiring dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka, kreativitas menjadi salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang bermakna, partisipatif, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan Ibn Khaldun dalam *Muqaddimah*, yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus memperhatikan kesiapan peserta didik, tahapan berpikir, serta metode yang tidak memberatkan, agar potensi intelektual dan kreativitas dapat berkembang secara optimal. Namun, realitas di banyak madrasah menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih PAI masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang cenderung menjadikan siswa pasif serta kurang memiliki ruang untuk mengekspresikan ide dan pemahaman secara kreatif.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah model edutainment, yaitu pendekatan yang memadukan unsur pendidikan (education) dan hiburan (entertainment). Model ini menekankan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif, role-playing, kuis interaktif, dan produksi media kreatif. Secara filosofis, pendekatan ini selaras dengan gagasan Ibn Sina yang menekankan pentingnya metode pembelajaran yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan psikologis peserta didik, sehingga proses belajar berlangsung secara alami dan tidak menekan. Dengan demikian, edutainment dapat dipandang sebagai strategi pedagogis yang tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan Islam, melainkan sebagai sarana untuk mengoptimalkan potensi fitrah peserta didik.

Berbagai penelitian kontemporer menunjukkan bahwa penerapan edutainment dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Namun, sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada aspek motivasional atau hasil belajar kognitif, serta belum secara spesifik menelaah pengembangan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Fikih PAI. Padahal, dalam perspektif pendidikan Islam, kreativitas dapat dipahami sebagai bagian dari ijtihad fikri, yaitu kemampuan olah pikir yang lahir dari proses reflektif dan pemahaman mendalam terhadap ajaran agama (Al-Farabi, Ara' Ahl al-Madinah al-Fadhilah).

Berdasarkan pemetaan kajian tersebut, research gap dalam penelitian ini terletak pada minimnya studi yang secara mendalam mengkaji implementasi model edutainment dalam pembelajaran Fikih PAI dengan fokus pada pengembangan kreativitas belajar siswa, khususnya di lingkungan madrasah. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengaitkan penerapan edutainment dengan indikator kreativitas belajar seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dalam kerangka pendidikan Islam yang memadukan perspektif klasik dan kontemporer.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan, evaluasi, dan implikasi model edutainment dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran Fikih PAI di MTs Raudlatut Tholabah Kolak Ngadiluwih. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pedagogik Pendidikan Agama Islam melalui integrasi pendekatan pembelajaran inovatif dengan landasan filosofis pendidikan Islam. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan Islam dalam merancang pembelajaran Fikih yang kreatif, humanis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi model

edutainment dalam pembelajaran Fikih PAI serta implikasinya terhadap kreativitas belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di MTs Raudlatut Tholabah Kolak Ngadiluwih pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

### **Subjek dan Informan Penelitian**

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VII C yang mengikuti pembelajaran Fikih PAI dengan penerapan model edutainment. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria tertentu, yaitu memiliki keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dan memahami implementasi model edutainment di kelas. Informan utama dalam penelitian ini meliputi guru mata pelajaran Fikih, siswa kelas VII C, wali kelas, dan kepala madrasah.

Untuk memperjelas subjek penelitian, rincian informan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Informan Penelitian

No	Informan	Jumlah	Kriteria Pemilihan Informan
1	Guru Fikih	1 orang	Mengampu mata pelajaran Fikih dan menerapkan model edutainment
2	Siswa Kelas VII C	8 orang	Aktif mengikuti pembelajaran edutainment dan mewakili variasi kemampuan belajar
3	Wali Kelas	1 orang	Memahami karakter dan perkembangan siswa
4	Kepala Madrasah	1 orang	Memiliki kewenangan kebijakan dan memahami implementasi pembelajaran di madrasah
	<b>Total Informan</b>	<b>11 orang</b>	

### **Posisi dan Peran Peneliti**

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer-participant dengan posisi sebagai outsider, yaitu tidak terlibat langsung sebagai pengajar di kelas yang diteliti. Peneliti berperan mengamati secara langsung proses pembelajaran, melakukan wawancara mendalam dengan informan, serta mengumpulkan dokumen pendukung seperti RPP, hasil karya siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Posisi ini memungkinkan peneliti menjaga

objektivitas, sekaligus memperoleh pemahaman kontekstual yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran Fikih PAI, wawancara mendalam dengan informan penelitian, dan analisis dokumen yang meliputi perangkat pembelajaran serta hasil karya siswa. Ketiga teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi.

### **Teknik Analisis dan Keabsahan Data**

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, sehingga temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang memadai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **A. Implementasi Model Edutainment dalam Pembelajaran Fikih PAI**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model edutainment dalam pembelajaran Fikih PAI di MTs Raudlatut Tholabah Kolak Ngadiluwih dilakukan secara terencana dan terintegrasi dalam perangkat pembelajaran. Guru menyusun RPP dengan memasukkan unsur hiburan edukatif seperti permainan kelompok, simulasi praktik ibadah, kuis interaktif, serta penggunaan media visual sederhana. Pendekatan ini diterapkan secara konsisten pada beberapa pertemuan pembelajaran Fikih, khususnya pada materi praktik ibadah. Observasi kelas menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran konvensional, sejalan dengan karakteristik edutainment yang menekankan pembelajaran menyenangkan dan partisipatif (Faisal & Mukromin, 2020).

Pada tahap awal pembelajaran, guru menggunakan ice breaking berupa pertanyaan ringan dan kuis singkat untuk membangun kesiapan belajar siswa. Strategi ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Salah satu siswa menyampaikan, “Kalau diawali kuis atau permainan, kami jadi lebih semangat dan tidak ngantuk saat pelajaran Fikih” (Wawancara Siswa A, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa edutainment berfungsi sebagai pemantik motivasi belajar sekaligus membuka ruang partisipasi aktif siswa sejak awal proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menerapkan berbagai aktivitas edutainment seperti role-playing praktik shalat berjamaah, diskusi kelompok berbasis permainan kartu materi Fikih, serta pembuatan poster edukatif. Aktivitas ini mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing). Guru Fikih menyatakan, “Anak-anak lebih cepat paham kalau langsung praktik atau bermain peran dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan” (Wawancara Guru Fikih, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa edutainment memfasilitasi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan karakteristik materi Fikih.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat dalam kelompok. Tidak hanya siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi. Wali kelas mengungkapkan, “Siswa yang biasanya diam sekarang mulai berani bicara dan tampil saat pembelajaran” (Wawancara Wali Kelas, 2025). Temuan ini mengindikasikan bahwa model edutainment memberikan ruang inklusif bagi seluruh siswa.

Meskipun demikian, pelaksanaan edutainment tidak lepas dari kendala. Keterbatasan fasilitas seperti media teknologi dan waktu pembelajaran menjadi tantangan utama. Guru menyiasati keterbatasan tersebut dengan memanfaatkan alat sederhana dan membagi waktu secara proporsional. Kepala madrasah

menyampaikan, “Kami mendukung inovasi pembelajaran, meskipun sarana masih terbatas, yang penting kreativitas guru tetap jalan” (Wawancara Kepala Madrasah, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa dukungan institusional berperan penting dalam keberhasilan implementasi edutainment.

## B. Hasil Evaluasi Kreativitas Belajar Siswa

Evaluasi kreativitas belajar siswa dilakukan melalui observasi aktivitas pembelajaran, analisis hasil karya siswa, dan wawancara. Indikator kreativitas yang digunakan mengacu pada aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi (Torrance, 2012). Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dan bermakna secara kualitatif pada keempat indikator tersebut setelah penerapan model edutainment. Siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide, menggunakan pendekatan yang beragam, serta menampilkan karya yang lebih kreatif dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Pada indikator kelancaran (fluency), siswa mampu menyampaikan lebih banyak gagasan dalam diskusi dan tugas kelompok. Observasi menunjukkan bahwa dalam satu sesi diskusi, sebagian besar siswa dapat menyampaikan lebih dari lima ide terkait materi Fikih. Seorang siswa menyatakan, “Kalau diskusi sambil bermain, ide-ide jadi cepat muncul” (Wawancara Siswa B, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mendorong kelancaran berpikir siswa.

Indikator keluwesan (flexibility) terlihat dari kemampuan siswa menggunakan berbagai cara dalam menyelesaikan tugas, seperti mengaitkan materi Fikih dengan pengalaman sehari-hari. Orisinalitas (originality) tampak pada karya poster dan drama pendek yang dibuat siswa dengan gaya dan ide yang berbeda-beda. Sementara itu, indikator elaborasi (elaboration) tercermin dari kemampuan siswa mengembangkan ide secara lebih rinci dalam presentasi kelompok dan hasil karya tertulis.

Untuk memperjelas hasil evaluasi, ringkasan indikator kreativitas siswa disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Indikator Kreativitas Belajar Siswa

Indikator Kreativitas	Temuan Utama
Kelancaran	Siswa mampu menghasilkan banyak ide dalam diskusi
Keluwesan	Siswa menggunakan pendekatan beragam dalam memahami materi
Orisinalitas	Karya siswa bervariasi dan unik
Elaborasi	Ide dikembangkan secara rinci dan mendalam

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model edutainment berdampak positif terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Fikih PAI. Meskipun masih terdapat keterbatasan sarana dan waktu, model ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa.

## Pembahasan

### A. Edutainment dalam Perspektif Teori Pembelajaran dan PAI

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa edutainment selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar (Maulida & Nadiyah, 2019). Dalam konteks PAI, pendekatan ini relevan karena memungkinkan siswa memahami ajaran Fikih tidak hanya secara konseptual, tetapi juga aplikatif.

Dari perspektif psikologi pendidikan Islam, edutainment sejalan dengan pandangan Ibn Sina yang menekankan pentingnya metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan membantu menjaga kesiapan mental dan emosional siswa, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang menekankan hasil belajar kognitif (Arifin, 2020; Bz & Firdausiyah, 2023), penelitian ini memperkuat temuan bahwa edutainment juga berdampak pada aspek kreativitas belajar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas fokus kajian edutainment dalam PAI.

## Diskusi Kritis: Kelebihan, Keterbatasan, dan Implikasi PAI

Kelebihan utama edutainment terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang inklusif dan partisipatif. Namun, keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru menjadi tantangan yang perlu diantisipasi agar implementasi edutainment berkelanjutan. Secara kritis, edutainment berpotensi menjadi kurang efektif jika tidak dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Oleh karena itu, guru PAI perlu memastikan bahwa unsur hiburan tetap terarah pada pencapaian kompetensi Fikih.

Implikasi bagi pembelajaran PAI menunjukkan bahwa edutainment dapat menjadi alternatif strategis untuk mengembangkan kreativitas siswa tanpa mengabaikan nilai-nilai keislaman. Pendekatan ini mendukung pembelajaran Fikih yang lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa edutainment bukan sekadar variasi metode, tetapi strategi pedagogis yang relevan untuk pengembangan kreativitas belajar dalam pendidikan agama Islam, khususnya pada pembelajaran Fikih PAI di madrasah.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model edutainment dalam pembelajaran Fikih PAI di MTs Raudlatut Tholabah Kolak Ngadiluwih mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui aktivitas seperti permainan edukatif, role-playing, dan produksi media kreatif, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan yang jelas secara kualitatif pada indikator kreativitas belajar, meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Temuan ini menegaskan bahwa edutainment tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk mengembangkan kreativitas belajar dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pedagogik PAI dengan memperluas pemahaman tentang model edutainment sebagai pendekatan pembelajaran yang selaras dengan teori

konstruktivistik dan prinsip pendidikan Islam humanistik. Integrasi edutainment dalam pembelajaran Fikih PAI menunjukkan bahwa nilai-nilai keislaman dapat diajarkan secara kontekstual dan kreatif tanpa mengurangi substansi ajaran, sehingga memperkaya diskursus teori pembelajaran PAI yang selama ini cenderung berorientasi kognitif dan normatif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dan satu madrasah, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga belum mengukur secara kuantitatif tingkat peningkatan kreativitas belajar siswa. Selain itu, keterbatasan sarana dan waktu pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi optimalisasi penerapan model edutainment.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan edutainment dalam pembelajaran PAI pada konteks madrasah atau sekolah yang lebih beragam, serta menggunakan pendekatan mixed methods atau kuantitatif untuk mengukur peningkatan kreativitas secara lebih terukur. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan model edutainment berbasis nilai-nilai keislaman lokal atau pesantren, sehingga memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan teori dan praktik Pendidikan Agama Islam.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustriana, N., & Wahyuni, D. (2025). *Stimulasi Kemampuan Berbahasa melalui Kegiatan Edutainment “WordWall” untuk Anak Usia Dini*. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.871>
- Arifin, S. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMPN 35 Surabaya*. TADARUS, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.30651/td.v9i1.5453>
- Basyah, N. A., Razak, A., & Zulfadhli. (2020). *Metode Kualitatif Dalam Riset Bisnis: Satu Tinjauan*. Jurnal Economica Didactica, 2(01), Article 01. <https://doi.org/10.17529/jed.v2i01.18369>

- Bz, Z., & Firdausiyah, F. (2023). *Model Pembelajaran Edutainment Melalui Media Gambar 3 Dimensi dalam Mengembangkan Konten Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Curahdami Bondowoso*. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.673>
- Darmawan, W., Kurniawati, T., & Rusmiati, D. (2020). *Penerapan Pembelajaran Edutainment Model If History dalam Program Penugasan Dosen (PDS) Di SMAN 8 Bandung*. FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.738>
- Diawati, Amril, A., & Suarni, S. (2023). *Eksperimen Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. RELIGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(2), Article 2. <http://journal.umkendari.ac.id/index.php/religi/article/view/620>
- Faisal, V. I. A., & Mukromin, M. (2020). *Konsep Dan Aplikasi Model Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v3i1.1435>
- Fitri, W., Abdi, A. W., & Yulianti, F. (2025). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Babul Maghfirah*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi, 10(1), Article 1.
- Gunawan, A. W. (2013). *Born to be a Genius*. Gramedia Pustaka Utama.
- HAMRUNI, N. 04 3 445 / S. (2008). *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam* [Doctoral, Uin Sunan Kalijaga]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/14612/>
- Hardianti, T. (2025). *Proses dan Tahapan Akreditasi Untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar dan Menengah (PDM)*. Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi, 5(1). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i1.1161>
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., Rakhman, C. U., Ratnaningsih, P. W., Inanna, Mattunruang, A. A., Herman, Nursaeni, Yusriani, Nahriana, Silalahi, D. E., Hasyim, S. H., Rahmat, A., Ulfah, Y. F., & Arisah, N. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Penerbit Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/182>

- Imanina, K. (2020). *Penggunaan Metode Kualitatif Dengan Pendekatan Deskriptif Analitis Dalam Paud*. Jurnal AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3728>
- Kamil;, M. (2012). *Model pendidikan dan pelatihan (konsep dan aplikasi)* (Bandung). Alfabeta.
- Lutfina Aribah, N. : 23204011009. (2025). *Studi Komparasi Penerapan Metode Role Playing, Metode Edutainment Dan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Min 2 Sleman Yogyakarta* [Masters, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/70695/>
- Maulida, M. L., & Nadiyah, N. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dan Tematik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Aisyiah Mutiara Ummi Kalasan Yogyakarta*. JEA (Jurnal Edukasi AUD), 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.18592/jea.v5i2.3202>
- Mulyani, N. (2014). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, 3(1), 133–147. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v9i2.5093>
- Pintauli, S., & Simanjuntak, E. (2023). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Laps-Heuristik Berbantuan Edutainment di SMA Negeri 1 Tarabintang*. Journal on Education, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1035>
- Pratama, L. R. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter PAUD*. Jambura Early Childhood Education Journal, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1125>
- Risda, S. W. (2018). *Konsep dan Pengembangan Pembelajaran Inovatif*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/1526/>
- Sulastri, E. (2022). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SDN 010 SAMARINDA SEBERANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020*. Maktabah Borneo, 1(1), Article 1.
- Telupun, D. (2020). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran secara Daring di Masa Pandemi*

- Covid-19. Jurnal Syntax Transformation, 1(6), 254–262.  
<https://doi.org/10.46799/jst>
- Torrance, E. P. (2012). *Torrance Tests of Creative Thinking* [Dataset].  
<https://doi.org/10.1037/t05532-000>
- Treffinger, D. J., Young, G. C., Selby, E. C., & Shepardson, C. (2002). *Assessing Creativity: A Guide for Educators*. National Research Center on the Gifted and Talented. <https://eric.ed.gov/?id=ED505548>
- Al-Farabi. (1985). *Ara' abl al-madinah al-fadhilah*. Beirut: Dar al-Masyriq.
- Al-Ghazali. (2005). *Ihya' 'ulum al-din* (Jilid I–IV). Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Ibn Khaldun. (2004). *Muqaddimah Ibn Khaldun*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Ibn Sina. (1999). *Al-shifa': Al-nafs*. Cairo: Al-Hay'ah al-'Ammah li Shu'un al-Mathabi' al-Amiriyyah.