

PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA
Fakultas Agama Islam UMSU
syafiqah2011@yahoo.co.id

Abstract: The curriculum of education is a basic reference in preparing to implement the learning process. Teacher is the one that carry out a predetermined curriculum. The ability of educators to use educating learning model could determine whether the student will be motivated to learn or not. Edutainment is a learning process designed with a combination of education and entertainment contents in harmony, so that learning takes place in a fun activity. Edutainment-based learning is an instructional model that contains a series of learning theory which invites students to perform learning activities to be fun and not boring. Some edutainment-based learning models that can be used by teacher are cooperative learning, learning multiple intelligences, active and creative learning, learning quantum Learning and CTL (*Contextual Teaching Learning*)

Keyword: learning, edutainment, active, student

Abstrak : Kurikulum pendidikan merupakan acuan dasar dalam mempersiapkan diri untuk melaksanakan proses pembelajaran. Guru merupakan pelaksana dalam menjalankan kurikulum yang telah ditetapkan. Kemampuan pendidik menggunakan model pembelajaran dalam mendidik dapat menjadi penentu apakah siswa akan termotivasi dalam belajar atau tidak. *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan model pembelajaran yang berisi serangkaian teori pembelajaran yang mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Beberapa model pembelajaran berbasis *edutainment* yang dapat digunakan guru adalah pembelajaran kooperatif, pembelajaran *multiple intelligences*, pembelajaran PAKEM, Pembelajaran quantum learning dan CTL (*Contextual Teaching Learning*)

Keyword : pembelajaran, edutainment, aktif, siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang berilmu, berbudaya, berkarakter, bertakwa serta mampu menghadapi tantangan masa depan. Dengan pendidikan tersebut juga akan melahirkan generasi yang cerdas serta memiliki kompetensi dan *skill* untuk dikembangkan ditengah-tengah masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan peserta didik dalam pendidikan. Beberapa faktor penentunya adalah kurikulum, pengajar/guru, sarana dan prasarana yang tersedia serta administrasi pendidikan ataupun manajemen pendidikan. Kurikulum pendidikan merupakan acuan dasar dalam mempersiapkan diri untuk melaksanakan proses pembelajaran. Guru merupakan pelaksana dalam menjalankan kurikulum yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, sarana dan

prasarana serta model pembelajaran merupakan unsur yang mutlak sebagai penunjang keberhasilan dalam belajar. Kemampuan pendidik menggunakan model pembelajaran dalam mendidik dapat menjadi penentu apakah siswa akan termotivasi dalam belajar atau tidak.

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan dan menambah ilmu semata. Tetapi belajar juga proses perkembangan watak dan mental yang terjadi di dalam diri seseorang, yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu yang lain dan antara individu dengan lingkungannya. Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun (Rusman, 2013) . Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat

dipisahkan dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, di sekolah dan di masyarakat, baik disadari maupun tidak disadari, baik disengaja maupun tidak disengaja. Dan untuk melihat apakah seorang siswa itu belajar atau tidak akan tampak dari perubahan perilakunya yaitu keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan maksimal yang terlihat dari proses pembelajaran yang aktif. Dalam hal ini, untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang baik, seorang pendidik perlu mengetahui dan memahami teori-teori pembelajaran. Sebab dengan mengetahui teori pembelajaran, seorang pendidik akan lebih mengerti bagaimana melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Dalam kegiatan pembelajaran, sebuah teori dimaksudkan sebagai acuan bagaimana melaksanakan pembelajaran. Untuk itu, sangat penting seorang pendidik memahami tentang teori-teori pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan model pembelajaran yang berisi serangkaian teori pembelajaran yang mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Artinya teori-teori tersebut menekankan pada pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran tersebut, pembelajaran yang efektif bisa terlaksana bila suasana hati peserta didik dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga jika peserta didik dalam kondisi yang menyenangkan, bahagia maka dengan sendirinya para peserta didik akan turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Fadillah, (2014) bahwa *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* ini para peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, sehingga tujuan

pembelajaran dapat lebih mudah tercapai. Hal ini disebabkan para peserta didik dapat belajar dengan aktif, senang, dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

a. Definisi *Edutainment*

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*, dimana *education* berarti pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan, jadi menurut tinjauan arti bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menyenangkan (Fadillah, 2014). Sedangkan secara terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*, maksudnya adalah *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan (Hamruni, 2009). Jika ditelaah lebih lanjut, seseorang yang senang terhadap suatu hal maka dengan berbagai hal akan dilakukan untuk mendapatkan hal yang disenangnya itu. Begitu juga dalam sebuah proses pembelajaran, jika para peserta didik senang terhadap proses pembelajaran tersebut maka dengan sendirinya peserta didik akan mencari, dan menguasai materi yang dipelajari sehingga tujuan dari pembelajaran dengan sendirinya akan tercapai.

b. Konsep Dasar *Edutainment*

Ada beberapa hal yang menjadi landasan munculnya konsep *edutainment*, yaitu :

1. Perasaan positif (senang/gembira). Jika siswa dalam keadaan senang dan gembira maka akan mempercepat proses pembelajaran, sedangkan perasaan negative seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan proses belajar. Oleh karena itu konsep *edutainment* memadukan antara pendidikan dan hiburan agar proses pembelajaran dapat

- bermangung menyenangkan dan mengembirakan.
2. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara efektif, maka akan menghasilkan prestasi belajar yang baik
 3. Apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai setiap gaya belajar siswa, maka setiap siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal
- c. Model-model pembelajaran berbasis *Edutainment*

Dalam proses pembelajaran seorang *pendidik* harus menentukan jenis model pembelajaran apa yang harus diterapkan untuk para siswa agar siswa termotivasi untuk belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dibawah ini beberapa model

pembelajaran berbasis *edutainment*, antara lain :

1. Pembelajaran kooperatif. (*Cooperative Learning*)
Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Tujuan dibentuknya kelompok ini untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Ada beberapa variasi dalam pembelajaran kooperatif, yaitu (dalam Al-Tabany, 2015):

	STAD	JIGSAW	INVESTASI KELOMPOK	PENDEKATAN STRUKTURAL
Tujuan Kognitif	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik tingkat tinggi & keterampilan inkuiri	Informasi akademik sederhana
Tujuan Sosial	Kerj kelompok & kerja sama	Kerja kelompok & kerja sama	Kerjasama dalam kelompok kompleks	Keterampilan kelompok & keterampilan sosial
Struktur Tim	Kelompok belajar heterogen dengan 4-5 orang anggota	Kelompok belajar heterogen dengan 5-6 anggota menggunakan pola kelompok "asal" & kelompok "ahli"	Kelompok belajar heterogen dengan 5-6 anggota homogen	Bervariasi, berdua, bertiga kelompok dengan 4-5 orang anggota
Pemilihan Topik	Biasanya guru	Biasanya guru	Biasanya siswa	Biasanya guru
Tugas Utama	Siswa dapat menggunakan lembar kegiatan & saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya	Siswa mempelajari materi dalam kelompok "ahli" kemudian membantu anggota kelompok asal mempelajari materi itu	Siswa menyelesaikan inkuiri kompleks	Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara sosial dan kognitif
Penilaian	Tes mingguan	Bervariasi, dapat berupa tes mingguan	Menyelesaikan proyek & menulis	Bervariasi

			laporan, dapat menggunakan tes esai	
Pengakuan	Lembar pengetahuan dan publikasi lain	Publikasi lain	Lembar pengakuan & publikasi lain	Bervariasi

2. Pembelajaran PAKEM

Istilah PAKEM diambil dari partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang mengacu pada empat pilar pendidikan yang telah dicanangkan oleh UNESCO, yaitu : *learning to know* yang artinya mempelajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif dalam pembelajaran, *learning to do* yang artinya belajar melakukan yang merupakan aspek pengalaman dan pelaksanaannya, *learning to be* yang artinya belajar menjadi diri sendiri berupa aspek kepribadian dan kesesuaian dengan diri anak, *learning to life together* yang artinya belajar hidup dalam kebersamaan yang merupakan aspek kesosialan anak, bagaimana anak bersosialisasi dan bagaimana hidup toleransi dalam keberagaman yang ada di sekeliling siswa. Istilah PAKEM itu sendiri berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (student center learning) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (learning is fun), agar siswa termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa harus diperintah dan agar siswa tidak merasa terbebani atau merasa takut. (Fadillah, 2012).

3. Pembelajaran *Multiple Intelligences* (MI)

Istilah *Multiple Intelligence* pertama kali diperkenalkan oleh Dr.Howard Gardner, seorang psikolog dari Project Zero Harvard University pada tahun 1983. Gardner menganggap bahwasanya kecerdasan tidak hanya dibatasi oleh angka yang selama ini dilakukan dengan menggunakan tes IQ. Lebih jauh Gardner berpendapat bahwasanya manusia lahir memiliki kecerdasan yang dapat dilihat dari karakteristik perilaku yang ia tunjukkan. Adapun

beberapa kecerdasan menurut Gardner adalah : kecerdasan Kinestetik (gerak tubuh), kecerdasan linguistik (bahasa), kecerdasan logika-matematika (pemecahan masalah), kecerdasan visual-spasial (ruang), kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal (*social smart*), kecerdasan intrapersonal (*self smart*), kecerdasan natural & kecerdasan eksistensial. Dalam pembelajaran *multiple intelligence* seorang pendidik menyampaikan materi yang diajarkan menyesuaikan dengan kecenderungan kecerdasan anak, dengan harapan anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, aktif dan menyenangkan sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal sesuai yang telah ditetapkan.

4. *Quantum learning*

Quantum learning berasal dari bahasa asing *Quantum* dan *learning*, yang artinya kiat, petunjuk, strategi & seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman & daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan & bermanfaat (Bobbi dePorter & Mike Hernacki, 1999). *Quantum learning* memiliki beberapa tujuan, antara lain :

- a. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif
- b. Untuk menciptakan proses belajar menyenangkan
- c. Untuk menyesuaikan kemampuan otak dengan apa yang dibutuhkan oleh otak
- d. Untuk membantu meningkatkan keberhasilan hidup & karir
- e. Untuk membantu mempercepat dalam pembelajaran

Pembelajaran quantum sebagai salah satu model, strategi, dan pendekatan Pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan

mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menginspirasi, dan memiliki keterampilan hidup (Bobbi DePorter, 1999)

5. *Contextual Teaching and Learning*

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, dan tenaga kerja. Pembelajaran kontekstual terjadi apabila siswa menerpakan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggungjawab mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, siswa dan tenaga kerja (university of Washongton, 2001 dalam Trianto, 2011).

Pendekatan CTL memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (constructivism), inkuiri (inquiry), bertanya (questioning), masyarakat belajar (learning community), pemodelan (modeling), refleksi (reflection), penilaian sebenarnya (authentic assessment) (Trianto, 2011), dan sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan CTL jika menerpakan ketujuh prinsip tersebut dalam pembelajarannya.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Belajar

Skinner (dalam Hergenhahn, 2010) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut (1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang

menimbulkan respon si pebelajar, (2) Respon si pebelajar, (3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Contohnya : perilaku respon si pebelajar yang baik diberikan hadiah. Sedangkan Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh si pebelajar.

Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melalui pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu : kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar. Sedangkan Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang (dalam Hergenhahn, 2010).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas mengenai belajar maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan suatu perubahan perilaku yang positif

b. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar terdiri dari (dalam Rusman, 2013) :

1. Perhatian dan motivasi. Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul apabila bahan ajarannya sesuai dengan kebutuhan siswa. Sedangkan motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri dan motivasi ekstrinsik adalah motivasi

- yang berasal dari luar diri atau lingkungan.
2. Keaktifan. Kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri.
 3. Keterlibatan langsung / berpengalaman. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Keterlibatan siswa bukan hanya keterlibatan fisik semata tetapi juga mental dan emosional.
 4. Pengulangan. Daya-daya yang ada pada manusia terdiri dari mengamati, menangkap, mengingat, menghayal, merasakan, berfikir dan sebagainya. Dengan adanya pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.
 5. Tantangan/hambatan. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan tersebut telah teratasi artinya tujuan belajar telah tercapai, maka ia akan masuk ke dalam medan baru dan tujuan baru. Demikian seterusnya.
 6. Balikan dan Penguatan. Siswa akan belajar dengan lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik terhadap usaha belajar selanjutnya.
 7. Perbedaan Individual. Siswa merupakan individual yang unik

artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis. Sistem pendidikan klasikal yang dilakukan di sekolah kita kurang memperhatikan masalah perbedaan individual, umumnya pelaksanaan pembelajaran dikelas dengan melihat siswa sebagai individu yang kemampuannya rata-rata. Pembelajaran yang bersifat klasikal yang mengabaikan perbedaan individual dapat diperbaiki dengan beberapa cara. Antara lain penggunaan metode atau strategi belajar-mengajar yang bervariasi sehingga perbedaan-perbedaan kemampuan siswa dapat terlayani.

c. Pengertian Keaktifan Belajar

Kata keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat atau sibuk. Kata keaktifan sama artinya dengan kegiatan dan kesibukan. Aktif menurut Hornby (dalam Jauhar, 2011) adalah "*in the habit of doing things, energetic*" artinya terbiasa berbuat segala hal dengan menggunakan segala daya. Aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan dan melakukan kegiatan yang memberikan pengalaman langsung sehingga belajar merupakan proses yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima bukan hanya sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*" yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial" (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Dengan demikian, belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik fisik maupun psikis. Aktivitas fisik dengan giat-aktif menggunakan seluruh anggota tubuh, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja tidak hanya sekedar duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Aktifitas psikis jika jiwanya berfungsi selama proses belajar. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan agar daya tetap aktif untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal sekaligus mengikuti proses belajar secara aktif seperti mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan, dan sebagainya.

KESIMPULAN

Kegiatan belajar mengajar dapat terwujud karena adanya interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik, dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai jika hasil belajar yang diperoleh para siswa mencapai nilai yang optimal. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dibutuhkan kemampuan seorang pendidik dalam membuat pembelajaran yang efektif, sebab jika pembelajaran yang dilakukan guru baik dan sesuai maka akan muncul keinginan dari siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik untuk menciptakan suasana belajar-mengajar yang aktif, dan menyenangkan sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan guru dan biasanya materi pembelajaran juga tidak akan masuk ke dalam otak dengan maksimal, melainkan dengan pembelajaran berbasis *edutainment* suasana proses belajar menjadi lebih hidup dan lebih bergairah sehingga akan terciptak proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Beberapa model pembelajaran berbasis *edutainment* yang dapat digunakan guru adalah pembelajaran kooperatif, pembelajaran *multiple intelligences*, pembelajaran PAKEM, Pembelajaran quantum learning dan CTL (*Contextual Teaching Learning*)

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany T.I.B. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Kencana
- Deporter, Bobbi & Mike Hernacki. 1999. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman & Menyenangkan*. Bandung : Penerbit KAIFA
- Fadillah Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : AR-Ruzz Media
- Faillah Muhammad., dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Gardner Howard. 2003. *Multiple Intelligences(terjemahan)*. Batam : Interaksara
- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori –teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan kalijaga
- Rusman, 2013. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu. Model-model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Press
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana