



# Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Edutainment (Education And Entertainment) “Moesaik” Pada Materi Perpajakan Untuk Siswa Kelas Xi Iis Di Sma Negeri 8 Malang

Siti Nur Hidayatun Fadhillah  
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

---

## A B S T R A C T

---

The purpose of this research is to produce an Edutainment-Based Economic Module on Tax Materials. In addition, to test the feasibility and attractiveness of the economic module that has been developed. This research is a development research using the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. According to experts, the feasibility of the product in the form of an Edutainment-Based Economic Module is a percentage of 90.45% with the equivalent of "Very Eligible or Valid" for use in learning, too. Based on the results of the questionnaire validation of material experts 1, material experts 2 (teachers), module experts, and users of small group trials and large group trials, it can be concluded that the Edutainment-Based Economics Module is able to foster student enthusiasm in accepting learning and helping students to understand a critical concept and expert validation proves that the module that has been developed has an attractive appearance, makes learning more focused, motivating, and not boring.

**Keywords:** teaching materials, economic module, edutainment, taxation

---

## A B S T R A K

---

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Modul Ekonomi Materi Pajak Berbasis Edutainment. Selain itu, untuk menguji kelayakan dan daya tarik modul ekonomi yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Menurut para ahli, kelayakan produk berupa Modul Ekonomi Berbasis Edutainment ini persentasenya sebesar 90,45% setara dengan “Sangat Layak atau Valid” untuk digunakan dalam pembelajaran juga. Berdasarkan hasil validasi angket ahli materi 1, ahli materi 2 (guru), ahli modul, dan pengguna uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan bahwa Modul Ekonomi Berbasis Edutainment mampu membina siswa Antusiasme dalam menerima pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami suatu konsep kritis dan validasi ahli membuktikan bahwa modul yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, menjadikan pembelajaran lebih fokus, memotivasi, dan tidak membosankan.

**Kata kunci:** bahan ajar, modul ekonomi, edutainment, perpajakan

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai oleh setiap orang untuk mengembangkan kemampuan dirinya sehingga dapat bermanfaat untuk kepentingan hidup. Dalam mencapai tujuan pembelajaran tentunya harus ada landasan yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran berupa kurikulum. Kurikulum yang digunakan di pendidikan Indonesia saat ini menggunakan Sistem Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial (IIS), terdapat materi tentang perpajakan pada Kompetensi Dasar (KD) 3.7 yaitu menganalisis perpajakan dalam pembangunan ekonomi. Materi yang dimaksud adalah materi yang didalamnya mengandung pembahasan



tentang permasalahan perpajakan sehingga dapat membantu peserta didik berpikir kritis. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan salah satu alat yang memungkinkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari suatu kompetensi dasar sehingga mampu menguasai kompetensi secara menyeluruh. Menurut Toharudin, dkk dalam Aji, dkk (2017:39) menyatakan bahwa bahan ajar dapat menjembatani, bahkan memadukan antara pengalaman dan pengetahuan peserta didik. Pada hakekatnya bahan ajar merupakan kumpulan isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan ketentuan dan standar kompetensi kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 8 Malang dan hasil wawancara yang dilakukan pada guru ekonomi terhadap permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Permasalahan yang terjadi yaitu dalam proses pembelajaran masih terdapat keterbatasan ketersediaan bahan ajar Ekonomi yang mendukung proses pembelajaran yang berlangsung sebagai bahan pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi keberlangsungan proses belajar peserta didik. Permasalahan lain yang ditemukan dalam observasi diketahui bahwa antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi masih kurang, dikarenakan sumber bahan ajar yang tersedia terbatas dan kurang interaktif sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran terlihat pasif dan merasa bosan. Hal tersebut berdampak terhadap pemahaman konsep dasar materi perpajakan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan bahan ajar berupa modul Ekonomi berbasis edutainment pada materi perpajakan. Edutainment terdiri dari dua kata yaitu education and entertainment yang berarti pendidikan dan hiburan. Menurut Setiawan dalam Santoso (2018:63) pengertian edutainment secara terminology, edutainment sebagai bentuk hiburan dalam pembelajaran yang dirancang untuk mendidik. Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa konsep edutainment memungkinkan peserta didik dapat belajar melalui permainan yang menarik. Modul ini dimaksudkan agar antusias peserta didik dalam menerima pembelajaran ekonomi akan meningkat. Selain itu, adanya modul yang telah dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep dasar materi perpajakan.

## **METODE**

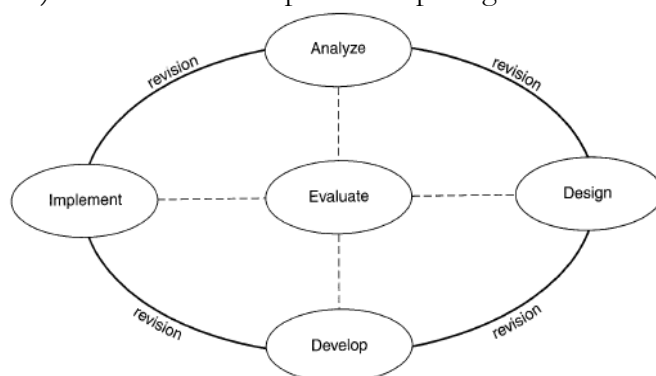
Metode penelitian yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (research and development) model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Pemilihan model penelitian dan pengembangan ADDIE ini didasari oleh beberapa pertimbangan antara lain yaitu karena langkah-langkah pelaksanaannya yang sistematis, mudah dan jelas sehingga akan mudah diaplikasikan di lapangan. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Pemilihan model penelitian dan pengembangan ADDIE ini didasari oleh beberapa pertimbangan antara lain yaitu karena langkah-langkah pelaksanaannya yang sistematis, mudah dan jelas sehingga akan mudah diaplikasikan di lapangan.

Penelitian dan pengembangan modul pada mata pelajaran Ekonomi materi tentang Perpajakan dilakukan pada tanggal 5 Februari 2020 sampai dengan 6 Februari 2020 di SMA Negeri 8 Malang. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 8 Malang tahun ajaran 2019/2020. Uji coba dilakukan di kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 8 Malang dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 peserta didik kelas XI IIS 3 yang dipilih secara heterogen dengan melihat nilai mata pelajaran Ekonomi. Sedangkan untuk uji coba kelompok kecil

dilakukan kepada 29 peserta didik kelas XI IIS 3. Data penelitian ini dikumpulkan melalui hasil angket validasi ahli materi 1, ahli materi 2 (guru), ahli modul, dan angket respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

Uji coba produk merupakan langkah yang harus dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang telah kita kembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk hasil pengembangan yang berupa modul Ekonomi dengan materi perpajakan harus dilakukan uji coba, dengan tujuan untuk mengetahui validasi isi yang meliputi validasi deskripsi isi, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, tampilan, dan validasi empiris yang berupa uji keterbacaan bahan ajar.

Adapun tahapan yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan (research and development) model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1 Tahapan Model ADDIE**

Menurut Pribadi (2009:128) hasil dari tahapan analisis terdapat 2 (dua) tahapan kegiatan yang harus dilakukan, yaitu: analisis kerja dan analisis kebutuhan, dimana hal-hal tersebut akan menjadi bahan atau input untuk tahapan design. Pada tahap design, input akan ditransformasikan dalam spesifikasi untuk pelajaran. Selanjutnya, spesifikasi design tersebut digunakan sebagai input pada tahapan development atau pengembangan dari suatu bahan ajar yang telah dirancang, dimana input digunakan sebagai panduan untuk memilih atau memproduksi materi dan aktivitas pembelajaran. Dalam tahapan implementasi hasil dari tahapan pengembangan, rancangan dan metode yang telah dikembangkan akan diterapkan di dalam kelas. Setelah penggunaannya, maka akan dilakukan tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui ketercapaian suatu rencana pembelajaran yang telah dibuat.

Berdasarkan lima tahapan penelitian dan pengembangan (research and development) model ADDIE, maka prosedur pengembangan bahan ajar Ekonomi kelas XI IIS adalah sebagai berikut.

### 1. **Analyze (Analisis)**

#### a. Analisis Kebutuhan

Melakukan observasi dan wawancara kepada guru Ekonomi kelas XI IIS di SMA Negeri 8 Malang terkait kebutuhan, menganalisis kurikulum, menganalisis sumber belajar yang digunakan dan permasalahan siswa yang menghambat tercapainya proses pembelajaran.

#### b. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi dilakukan untuk mengidentifikasi kurikulum 2013 yang digunakan di SMA Negeri 8 Malang dalam mata pelajaran Ekonomi kelas XI IIS. Melakukan observasi terhadap peserta didik kelas XI IIS di SMA Negeri 8 Malang yaitu Bapak Achmad Ridwan, S.Pd., M.Pd. Identifikasi kurikulum dilakukan untuk memetakan Kompetensi Dasar



(KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang berkaitan dengan menulis resensi dalam kurikulum sebagai dasar untuk pembuatan indikator dan tujuan pembelajaran pada modul.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui tentang materi apa yang telah dipelajari dan dirasa paling sulit untuk dipahami, proses pembelajaran ekonomi saat di kelas, sumber belajar yang digunakan, kendala saat proses pembelajaran ekonomi, dan harapan mengenai sumber belajar ekonomi dengan melakukan wawancara kepada peserta didik kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 8 Malang. Wawancara dilakukan kepada 6 peserta didik yang dipilih secara heterogen dari total 35 siswa di kelas XI IIS 3.

## 2. Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan perancangan bahan ajar ekonomi berdasarkan telaah pada tahap analisis. Pada tahap ini dalam merencanakan penulisan modul, terlebih dahulu peneliti harus menyusun garis besar isi modul, menyiapkan buku referensi, menentukan spesifikasi modul dan menyusun instrumen penilaian modul. Garis besar isi modul yang dimaksud berisi tentang tujuan umum, materi pelajaran, evaluasi, metode yang digunakan, dan penilaian diri (refleksi diri).

## 3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses lanjutan dari tahapan sebelumnya. Setelah desain validasi oleh ahli 1 (materi) dan ahli 2 (modul), maka dilakukan realisasi desain modul berbasis edutainment dalam bentuk nyata. Pelaksanaan tahap pengembangan ini membutuhkan adanya tahap evaluasi agar produk yang akan dikembangkan dapat bekerja secara optimal.

## 4. Implementation (Implementasi)

Setelah produk divalidasi pada tahap development, bahan ajar berupa modul Ekonomi berbasis edutainment siap untuk diuji coba, yaitu untuk menguji tingkat kelayakan modul. Pada tahap ini juga, bahan ajar berupa modul Ekonomi berbasis edutainment akan diimplementasikan pada peserta didik kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 8 Malang.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk bahan ajar berupa modul berbasis edutainment yang akan dikembangkan. Selain itu, pada tahap evaluasi juga dilaksanakan uji coba untuk mendapatkan hasil akhir dari pengembangan produk yang telah dikembangkan. Uji coba yang akan dilakukan meliputi uji review oleh ahli materi 1, ahli materi 2, ahli modul, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada peserta didik kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 8 Malang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu berupa angket yang nantinya akan diberikan kepada setiap validasi ahli materi 1, ahli materi 2 (guru), ahli modul, maupun pengguna uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Skala yang digunakan dalam angket pada kegiatan validasi dan uji coba modul edutainment yang dikembangkan adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Skala yang digunakan adalah 1-5 dengan bentuk checklist yang dijabarkan menjadi lima opsi jawaban, yaitu (1) skor 1 yang berarti sangat tidak setuju, (2) skor 2 yang berarti tidak setuju, (3) skor 3 yang berarti ragu-ragu, (4) skor 4 yang berarti setuju, dan (5) yang berarti sangat setuju.



Analisis data yang digunakan merupakan data yang diperoleh dari data kuantitatif dan data kualitatif yang didapat dari hasil angket oleh masing-masing validasi ahli dan pengguna modul. Teknik analisis data yang digunakan dalam data kuantitatif berupa skor angket penilaian untuk validator ahli dan pengguna modul yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif presentase yaitu dengan menghitung presentase jawaban. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan kritik dari validator ahli dan pengguna.

Setelah diketahui hasil analisis, maka akan diketahui mengenai kesimpulan tentang kelayakan modul berbasis edutainment dengan berdasarkan likert dengan kriteria validasi seperti yang dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Kriteria Presentase Validasi**

<b>Presentase</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Ekuivalen</b>
80%-100%	Sangat Valid	Sangat Layak
66%-79%	Valid	Layak
56%-65%	Cukup Valid	Cukup Layak
40%-55%	Kurang Valid	Kurang Layak
0%-40%	Tidak Valid	Tidak Layak

Tabel skala presentase validasi digunakan untuk menentukan nilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Nilai kelayakan untuk produk pengembangan modul ekonomi berbasis edutainment ini ditetapkan kriteria kelayakan minimal layak atau mencapai presentase minimal 66%. Namun, apabila tingkat persentase kurang dari 66%, disarankan tidak dipergunakan di dalam proses pembelajaran dan atau harus diperbaiki ulang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu bahan ajar berupa modul ekonomi berbasis edutainment dengan menggunakan sistem barcode yang dikemas dalam game ular tangga. Pembuatan game ular tangga dalam penelitian ini menggunakan aplikasi bernama unity dan microsoft visual studio community. Tahap yang dilakukan sebelum membuat media berupa game ular tangga adalah dengan membuat design dari setiap menu pada game tersebut. Sedangkan untuk pembuatan barcode yang ada pada modul Ekonomi berbasis edutainment menggunakan aplikasi internet melalui laman [www.the-qr-code-generator.com](http://www.the-qr-code-generator.com) yang secara otomatis akan menampilkan free text yang akan kita buat sesuai dengan kode barcode.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Selain itu, dalam penelitian dan pengembangan modul berbasis edutainment telah dilakukan validasi untuk memperoleh tingkat kelayakan produk berupa Modul Ekonomi Berbasis Edutainment oleh validator ahli materi 1 yaitu Ibu Vidya Purnamasari, S.E., M.Sc selaku dosen Jurusan Ekonomi Pembangunan untuk menguji aspek kelayakan isi dan aspek penyajian materi. Validator ahli materi 2 yaitu Bapak Achmad Ridwan, S.Pd., M.Pd selaku guru Ekonomi kelas XI IIS di SMA Negeri 8 Malang untuk menguji aspek kelayakan isi dan aspek penyajian materi. Sedangkan untuk validator ahli modul yaitu Eka Pramono Adi, S.I.P., M.Si selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan untuk menguji aspek kebahasaan dan aspek kegrafisan.

Dalam penyajian data validasi ahli ini, selanjutnya akan dipaparkan mengenai perolehan angket dari setiap validasi ahli maupun dari angket pengguna modul ekonomi berbasis edutainment yaitu peserta didik kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 8 Malang yang didapat dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Angket pengguna meliputi aspek



kelayakan isi dan aspek kemenarikan, dimana setiap indikator yang terdapat dalam angket mencakup aspek materi dan aspek pada modul.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi 1, ahli materi 2 (guru), ahli modul, dan pengguna uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar baik dari aspek kelayakan isi, aspek penyajian materi, aspek kebahasaan, aspek kegrafisan, dan aspek kemenarikan disajikan pada tabel hasil angket validasi gabungan yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Validasi Gabungan Data**

No.	Komponen Penilaian	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Modul	User Examination of Small Ex	Pengguna Uji Kel Besar	Validasi Gabungan	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Isi	69,09%	78,33%	-	-	-	73,71%	Layak
2.	Penyajian Materi	80%	88,88%	-	-	-	84,44%	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	-	-	100%	-	-	100%	Sangat Layak
4.	Kegrafisan	-	-	98,45%	-	-	98,45%	Sangat Layak
5.	Materi	-	-	-	95%	90,75%	92,87%	Sangat Layak
6.	Ketertarikan	-	-	-	93,70%	92,79%	93,24%	Sangat Layak
	<b>Hasil Validasi</b>	<b>74,28%</b>	<b>83,60%</b>	<b>95%</b>	<b>94,35%</b>	<b>91,77%</b>	<b>90,45%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil validasi gabungan dari ahli materi 1, ahli materi 2 (guru), ahli modul, dan pengguna uji coba kelompok kecil dan uji cobe kelompok besar didapatkan skor rata-rata yaitu sebesar 90,45% dengan ekuivalen sangat layak atau sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan dalam produk yang telah dikembangkan menghasilkan bahan ajar berupa Modul Ekonomi Berbasis Edutainment yang dibuat dalam game ular tangga dengan sistem barcode untuk menghubungkan ke dalam unsur edutainment. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (research and development) pada Modul Ekonomi Berbasis Edutainment yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan antara lain: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Setiap tahapan yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE terdapat tahapan revisi, sehingga setiap tahapan yang dilakukan lebih runtut dan terarah.

Modul yang dikembangkan merupakan jenis bahan ajar cetak yang dibuat secara menarik pada Kompetensi Dasar (KD) 3.7 menganalisis perpajakan dalam pembangunan Ekonomi dengan jumlah delapan indikator untuk siswa kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial (IIS) di



SMA Negeri 8 Malang, dimana pada setiap indikator terdapat lembar kerja siswa yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dan berpikir kritis. Modul Ekonomi Berbasis Edutainment digunakan untuk menambah antusias peserta didik dalam belajar Ekonomi dan membantu peserta didik memahami suatu konsep materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil validasi angket ahli materi 1, ahli materi 2 (guru), ahli modul, dan pengguna uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa Modul Ekonomi Berbasis Edutainment mampu menumbuhkan antusias peserta didik dalam menerima pembelajaran maupun membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep secara kritis. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi ahli maupun pengguna yang memperoleh angka sebesar 90,45%, sehingga dapat dikatakan bahwa Modul Ekonomi Berbasis Edutainment sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli membuktikan bahwa modul yang telah dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, membuat belajar lebih terarah, memberikan motivasi, dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Santoso (2018:63) bahwa konsep edutainment sendiri memberikan strategi dan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran dimana peserta didik dibuat nyaman mungkin dan senang terhadap apa yang diajarkan oleh seorang guru (pendidik).

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aji, D.S., dkk. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Science Education Journal* Vol. 1 No. 1. (online), (<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/sej>), diakses tanggal 14 September 2019.
- Aksakal, Nalan. 2014. Theoretical View to The Approach Of The Edutainment. Turkey: Sports Science Faculty Anadolu University, (online), (<http://sciencedirect.com>), diakses 16 September 2019.
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BNSP. 2016. Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor: 0041/P/BSNP//VII/2016. Jakarta Selatan: Mendikdasmen.
- Daryanto. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, dan Bahan Ajar). Yogyakarta: Gaya Media.
- Depdiknas. 2006b. Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008a. Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran. (online), (<http://www.dostoc.com/does/1991556/4.270228>), diakses tanggal 16 September 2019.
- Fadlillah, M., dkk. 2014. Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan. (online), ([https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TFFADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=jurnal+teori+edutainment&ots=jShPmNHk6U&sig=E8uD6XcJd7uL9-5UJAqxt5th5c&redir\\_esc=y#v=onepage&q=jurnal%20teori%20edutainment&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TFFADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=jurnal+teori+edutainment&ots=jShPmNHk6U&sig=E8uD6XcJd7uL9-5UJAqxt5th5c&redir_esc=y#v=onepage&q=jurnal%20teori%20edutainment&f=false)), diakses tanggal 18 Februari 2020.
- Fahmi, Nadia. 2018. Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga. Skripsi diterbitkan. Purwokerto: FTIK Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Isa, A. 2013. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran. (online),



- (<http://isaansori888.blogspot.co.id/2013/03/prosedur-pengembangan-media-pembelajaran.html>), diakses tanggal 13 Februari 2020.
- Kurniawati Tri., Kusumaningsih C., Rhamadiyanti N. 2015. Pengembangan Draft Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Basic Reading Program Studi Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa* Vol. 4 No. 2. (online), (<http://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/96>), diakses tanggal 21 September 2019.
- Kurniawan, Deny., dkk. 2015. Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 3 No. 6. (online), (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/10273/7103>), diakses tanggal 13 Februari 2020.
- Lasmiati & Harta Idris. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 9 No. 2. (online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/viewFile/9077/pdf>), diakses tanggal 5 November 2019.
- Lestari, I. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Jakarta: Akademia Permata.
- Majid. 2016. Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standart Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pargito. 2010. Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan. Universitas Lampung: Program Pasca Sarjana Pendidikan IPS.
- PPKI. 2017. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prastowo, A. 2013. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Pres.
- Pribadi A. Denny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prince Edward Island Departemen of Education. 2008. Evaluation and Selection of Learning Resources: A Guide. (online), ([www.gov.pe.ca](http://www.gov.pe.ca)), diakses tanggal 18 Februari 2020.
- Ruhimat, Toto dkk. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusydi, N Alfyfadhilah. 2017. Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XXI-I Mamajang. Skripsi diterbitkan. Makasar: Program Pascasarjana UNM, (online), (<http://eprints.unm.ac.id/4380/1/Nur%20Alfyfadhilah%20rusydi.pdf>).
- Sadjati, M.I. 2012. Pengembangan Bahan Ajar. In: Hakikat Bahan Ajar. Jakarta: Universitas Terbuka, (online), (<http://repository.ut.ac.id/4157/>), diakses tanggal 21 September 2019.
- Sanaky, H.A.H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Santoso. 2018. Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol 1 No. 1. (online), (<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2376>), diakses tanggal 19 September 2019.
- Setyaningrum, Wahyu., Waryanto, Nur. 2017. Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* Oktober 2017. Vol 2 No. 1, (online), (<http://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/369>), diakses tanggal 22 September 2019.



- Setiyaningsih. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Edutainment Pada Pokok Bahasan Bangun Datar. Skripsi diterbitkan. Lampung: FTK Universitas Negeri Raden Intan, (online), (<http://repository.radenintan.ac.id/6311/1/skripsi%20pdf.pdf>), diakses 16 September 2019.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. 2008. Mengembangkan Bahan Ajar Bahasa Indonesia. Jogjakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tufiq, M., dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Mei 2014. Vol. 3 No. 2. (online), (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>), diakses tanggal 24 Februari 2020.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia. Vol. 8 No. 2. (online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun>), diakses tanggal 24 Februari 2020.
- Mulyatiningsih, E. 2013. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Muqodas Z. Rizal., Sumardi, Kamin., Tawali, Ega. 2015. Desain dan Pembuatan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Sistem dan Instansi Refrigerasi. Journal of Mechanical Engineering Education Juni 2015. Vol. 2 No. 1. (online), (<http://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/1160>), diakses tanggal 21 September 2019.