

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Indonesia dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan agama, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, perlu menerapkan metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa dapat optimal. Secara umum, metode pembelajaran dipahami sebagai cara atau strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemilihan metode yang sesuai sangat menentukan, karena setiap metode memiliki karakteristik dan kelebihan masing-masing dalam memengaruhi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Menurut Susanto (2021), keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode yang relevan dengan materi, kondisi siswa, serta lingkungan belajar. Dalam konteks Akidah Akhlak, guru dapat menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, maupun metode inovatif seperti *problem-based learning* dan *cooperative learning* yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Hilmansah & Komariyah, 2024). Dengan demikian, metode pembelajaran yang dipilih secara tepat akan berkontribusi besar terhadap pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan di sekolah adalah melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik (Hanafy, 2014). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat menentukan keberhasilan suatu proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyosari (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif mencakup kualitas pembelajaran, tingkat pembelajaran yang memadai, ganjaran, dan waktu, yang semuanya sangat dipengaruhi oleh metode yang diterapkan oleh guru.

Metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar mereka (Slameto, 2010). Terlebih lagi dalam pembelajaran di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi agar

mudah dipahami dan menarik bagi siswa (Hidayat, 2022). Karena pada usia ini, siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun mudah merasa bosan jika pendekatan yang digunakan bersifat monoton (Santrock, 2013).

Hal ini menjadi semakin penting dalam konteks pembelajaran di MI/SD yang merupakan jenjang pendidikan dasar tempat peletakan fondasi ilmu pengetahuan dan pembentukan karakter dimulai (Utami dkk., 2024). Pada jenjang ini, pembelajaran harus dirancang secara menarik dan menyenangkan agar siswa dapat menerima materi dengan baik dan tidak merasa terbebani.

Dalam konteks pendidikan agama Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak memegang peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai ketauhidan serta membentuk akhlak mulia sejak dini (Rifa'i & Hayati, 2019). Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak seringkali masih bersifat monoton, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan keaktifan siswa (Siregar, 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang mulai dilirik sebagai solusi dari berbagai permasalahan dalam proses belajar-mengajar, seperti kurangnya motivasi belajar siswa, rendahnya partisipasi aktif, dan suasana kelas yang monoton, adalah metode *edutainment*. Istilah *edutainment* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan), yang menggambarkan suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang agar menyenangkan dengan mengintegrasikan unsur-unsur edukatif dan hiburan secara seimbang (Hoar, dkk 2022). Metode ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami serta mengingat materi yang diajarkan.

Dalam penerapannya, *edutainment* menyisipkan berbagai aktivitas menarik seperti permainan edukatif, simulasi, drama, lagu-lagu tematik, hingga cerita inspiratif yang sesuai dengan konten pelajaran. Dengan cara ini, siswa diajak untuk belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, bukan sekadar menjadi pendengar pasif di dalam kelas. Menurut Yanuardianto (2020) menyatakan bahwa pendekatan

ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Selain itu, edutainment juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis, karena siswa dilibatkan dalam berbagai aktivitas yang menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik.

Dengan demikian, edutainment menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti Akidah Akhlak. Di tingkat ini, siswa masih berada pada tahap perkembangan yang sangat menyukai bermain dan aktivitas visual-auditori, sehingga pendekatan yang menyenangkan akan jauh lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional yang monoton.

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif siswa yang rendah serta nilai hasil belajar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan temuan ini, penerapan metode *edutainment* dipandang sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar tersebut.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Penelitian oleh Adelia Rachima Dani (2017) membuktikan bahwa penerapan *edutainment* dapat meningkatkan ketuntasan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 5 Metro Utara dari 46,43% menjadi 71,43. Sementara itu, Naila Aminatul Azizi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan edutainment pada mata pelajaran PPKn kelas III MI NU Pucangrejo memberikan peningkatan signifikan, dengan koefisien korelasi biserial 0,786 dan kontribusi sebesar 61,78% terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian lainnya juga menunjukkan dampak positif metode *edutainment*. Vian Tanjung Istianing (2023) melalui pendekatan kualitatif membuktikan bahwa edutainment model *Picture and Picture* mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I dari 65,95% menjadi 84,61. Seluruh temuan ini

mengindikasikan bahwa *edutainment* merupakan metode yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa penting untuk mengkaji dan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul: "Penerapan Metode *Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas V".

## **B. Rumusan Masalah**

Untuk membatasi pokok bahasan dalam penelitian ini, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran akidah akhlak sebelum menggunakan metode *edutainment* ?
2. Bagaimana proses pembelajaran siswa kelas V pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan metode *edutainment* di setiap siklus?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V setelah menggunakan metode *edutainment* pada setiap siklus?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V setelah menggunakan metode *edutainment* pada seluruh siklus?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran akidah akhlak sebelum menggunakan metode *edutainment*
2. Mengetahui proses pembelajaran siswa kelas V pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan metode *edutainment* di setiap siklus
3. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V setelah menggunakan metode *edutainment* pada setiap siklus
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V setelah menggunakan metode *edutainment* pada seluruh siklus

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung mau pun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru bagi penulis dan umumnya bagi pembaca tentang penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan kognitif akidah akhlak pada siswa kelas v.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, Penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya perbaikan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak. Dan memberikan gambaran tentang metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu metode *edutainment*.
- b. Bagi Pendidik, ini dijadikan suatu acuan untuk pendidik dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan sebagai alternatif pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran akidah akhlak sehingga menambah pemahaman dan pengetahuan pada siswa dan mampu mengimplementasikannya.
- d. Bagi Peneliti menambah pengetahuan dan pengalaman secara langsung di lapangan terhadap kemampuan kognitif pelajaran akidah akhlak siswa.

#### **E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Dengan adanya batasan penelitian yang dilaksanakan menjadi terarah. Adapun batasan penelitiannya adalah:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V di salah satu madrasah/sekolah dasar pada semester ganjil tahun ajaran tertentu.
2. Objek penelitian difokuskan pada hasil belajar siswa dan proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *edutainment*, yaitu pendekatan yang menyenangkan, edukatif, dan menghibur.

4. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.
5. Indikator hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif yang diukur melalui evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan metode edutainment.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Hasil belajar siswa merupakan cerminan dari keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan seberapa jauh siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna (Arifin (2022)). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari proses pembelajaran yang terstruktur. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, hasil belajar menjadi penting karena tujuan dari mata pelajaran ini tidak hanya mengasah kecerdasan intelektual, tetapi juga membentuk karakter dan spiritualitas siswa sejak dini.

Pentingnya hasil belajar dalam konteks pendidikan dasar sangatlah krusial. Hasil belajar menjadi salah satu indikator dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran, relevansi materi, dan kualitas pengajaran yang diterapkan di sekolah. Siswa yang memiliki hasil belajar baik umumnya menunjukkan pemahaman yang menyeluruh dan sikap positif terhadap materi pelajaran. Dalam kaitannya dengan pembelajaran Akidah Akhlak, hasil belajar yang optimal dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai keimanan dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penentuan keberlanjutan pembelajaran siswa di tingkat berikutnya.

Siswa pada jenjang kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah (kelas I–III) memiliki karakteristik kognitif yang masih berkembang secara konkret. Mereka belajar melalui pengalaman langsung dan cenderung merespons terhadap rangsangan visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, hasil belajar siswa pada jenjang ini sangat dipengaruhi oleh metode yang melibatkan aktivitas motorik,



permainan, serta media belajar yang menarik. Menurut Wuryani (2022) menyatakan bahwa anak usia kelas rendah membutuhkan pembelajaran berbasis aktivitas yang menyenangkan agar mampu menyerap informasi dengan baik.

Sementara itu, siswa di kelas tinggi (kelas IV–VI) telah menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir abstrak dan logis. Mereka mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat, membuat generalisasi, dan menilai konsep berdasarkan nilai. Namun, meskipun perkembangan kognitif siswa kelas tinggi lebih matang, mereka tetap memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah, dapat menurunkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Menurut Damayanti & Rakhmawati (2023) menyatakan bahwa siswa kelas tinggi tetap membutuhkan media belajar yang interaktif dan kreatif agar tetap termotivasi. Dalam hal ini, metode *edutainment* menjadi solusi yang tepat untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami nilai-nilai akidah dan akhlak.

Hasil belajar terdiri dari beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi, aspek afektif terkait dengan sikap, nilai, dan perasaan yang ditanamkan selama pembelajaran, sementara aspek psikomotorik mengarah pada keterampilan fisik dan tindakan nyata. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, ketiga aspek tersebut sangat penting karena pembelajaran agama tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga bertujuan untuk membentuk perilaku dan karakter siswa. Menurut Fitriana & Nurdin (2023) Menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif tidak akan cukup membentuk pribadi yang religius dan berakhlak mulia, sehingga pendekatan pembelajaran yang mampu menyentuh ketiga ranah tersebut secara seimbang sangat dibutuhkan.

Dengan demikian, metode *edutainment* yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI kelas V. *Edutainment* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta dapat

mengaktifkan ketiga aspek hasil belajar secara simultan. Pendekatan ini juga sejalan dengan kebutuhan perkembangan siswa kelas tinggi MI yang membutuhkan pembelajaran variatif, kreatif, dan menyentuh kehidupan nyata.

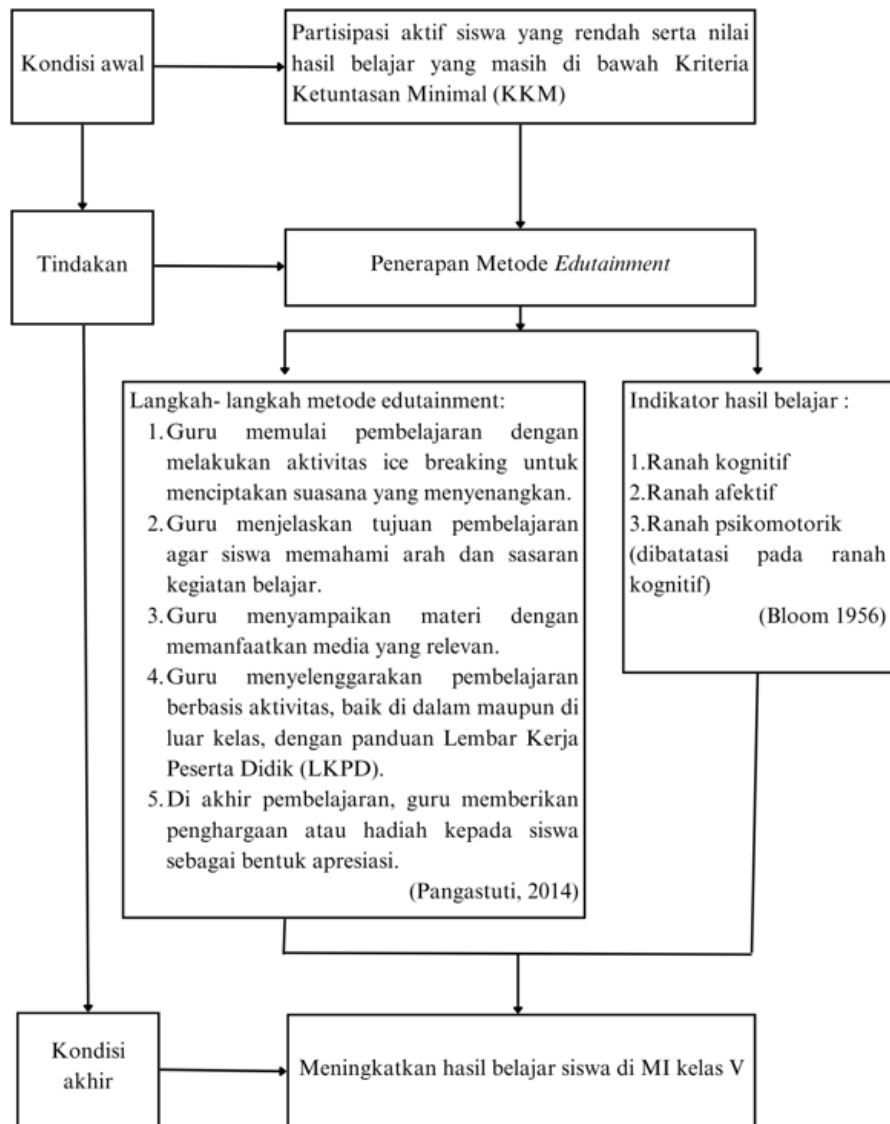
Pelaksanaan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran dilakukan secara sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa. Proses ini diawali dengan kegiatan ice breaking, yang bertujuan membangun antusiasme dan kesiapan belajar siswa sejak awal sesi. Setelah itu, pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran secara kontekstual, agar siswa dapat memahami relevansi materi dengan kehidupan nyata. kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berbasis tugas atau praktik langsung, baik di dalam kelas maupun di luar ruangan, menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memandu eksplorasi siswa. Pada akhir sesi, guru memberikan apresiasi dalam bentuk penghargaan atau pujian sebagai bentuk penguatan positif dan dorongan semangat belajar (Yuliana & Wahyuni, 2023; Ramadhani & Putri, 2022).

Metode *edutainment* dipopulerkan oleh Muji Santoso Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *edutainment* menurut dalam kegiatan pembelajaran diantaranya sebagai berikut (Pangastuti, 2014):

1. Guru memulai pembelajaran dengan melakukan aktivitas *ice breaking* untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah dan sasaran kegiatan belajar.
3. Guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan media yang relevan.
4. Guru menyelenggarakan pembelajaran berbasis aktivitas, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan panduan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
5. Di akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan atau hadiah kepada siswa sebagai bentuk apresiasi.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka pemikiran untuk penelitian ini digambarkan sebagai berikut:





**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**

### G. Hipotesis

Penerapan Metode *Edutainment* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MI kelas V

### H. Penelitian Terdahulu

1. penelitian yang dilakukan oleh Adelia Rachima Dani dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017” menemukan bahwa penggunaan

pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 5 Metro Utara. Pada siklus I, rata-rata ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 46,43%. Namun, pada siklus II, rata-rata ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 71,43%, mengalami kenaikan sebesar 25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di sekolah tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Rizky Alawiyah, mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, dengan judul "Efektivitas Penggunaan Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan", menunjukkan bahwa penggunaan metode *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 3 Jatibaru Tanjung Bintang Lampung Selatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai effect size  $d = 0,64$  yang berada dalam kategori sedang, serta nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik di kelas tersebut.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Naila Aminatul azizi mahasiswa UIN Walisongo Semarang dengan judul "Pengaruh penggunaan metode *edutainment* Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa kelas III MI NU Pucangrejo Gemuh kendal Sebelum perlakuan, rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 31,5 dan kelas kontrol 29. Setelah diberi perlakuan menggunakan metode *Edutainment*, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Hasil uji t menunjukkan nilai  $2,144 > 2,024$  yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan, sementara koefisien korelasi biserial sebesar  $0,786 > 0,312$  menunjukkan hubungan yang kuat antara metode *Edutainment* dan hasil belajar siswa. Selain itu, koefisien determinasi sebesar 61,78% menunjukkan bahwa

metode ini berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian Tiara Mudi Azzahra tahun 2024 yang berjudul “pengaruh metode *Edutainment* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa kelas V di SD IT Bina Insan Qur’ani, Garut”. Dilatarbelakangi rendahnya kemampuan berbicara siswa, dengan 47% dari 45 siswa mendapat nilai di bawah KKM, salah satunya karena metode belajar yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain dua kelas: kelas eksperimen (V-A) menggunakan metode *Edutainment*, dan kelas kontrol (V-B) menggunakan metode *Jigsaw*, dilakukan selama empat kali pertemuan. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 75 dan kelas kontrol 73,25, lalu meningkat setelah perlakuan, dengan skor *N-gain* kelas eksperimen 0,31 (sedang) dan kelas kontrol 0,18 (rendah). Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $< 0,05$ ), yang berarti metode *Edutainment* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan metode *Jigsaw*.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Inas Abikhoir dengan judul “Penerapan metode *edutainmen* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas 5 di SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Sidorejo Lor 1 Salatiga. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 64 pada tahap pra-siklus, menjadi 68 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84 pada siklus II. Kesimpulannya, metode *edutainment* cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
6. Penelitian yang dilakukan Vian Tanjung Istianing dengan judul “Penerapan Gerakan Literasi Menggunakan Metode *Edutainment* Model Picture and Picture Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas I di SD Negeri KembangArum 03 Semarang” bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode tersebut memengaruhi keterampilan membaca siswa

kelas I. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada siswa SD Negeri Kembang Arum 03 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment model Picture and Picture dalam Gerakan Literasi Sekolah berjalan lancar dan berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa, yang awalnya 65,95% meningkat menjadi 84,61% dari 26 peserta didik. Selain itu, siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap metode ini. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti edutainment model Picture and Picture untuk mengembangkan keterampilan membaca dan memperoleh respon positif dari peserta didik.



