

## Pembelajaran *Edutainment* untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Anak-Anak OAP di PKBM Jehova Jireh

Ivyentine Datu Palittin\*<sup>1</sup>, Trinovianto George Reinhard Hallatu<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Fisika, Universitas Musamus, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus, Indonesia

\*e-mail: [ivyvalentine@gmail.com](mailto:ivyvalentine@gmail.com)<sup>1</sup>, [ophan\\_ambon@yahoo.co.id](mailto:ophan_ambon@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan calistung adalah anak-anak yang tidak mengenyam bangku pendidikan formal. Hal inilah yang terjadi pada anak-anak Orang Asli Papua (OAP) di PKBM Jehova Jireh. Untuk meningkatkan kemampuan calistung mereka, maka dibuatlah pengabdian pembelajaran *edutainment*. Kegiatan ini didukung oleh mitra, yakni PKBM Jehova Jireh dengan memberikan tempat untuk pelaksanaan pengabdian, serta mendapat dukungan penuh dari para orang tua anak-anak tersebut. Pengabdian ini dilakukan kurang lebih 4 bulan, dengan tahapan pretest, pembelajaran menggunakan model *edutainment*, dan post-test. Pembelajaran dibagi menjadi dua kelas berdasarkan umurnya, yaitu kelas anak dan kelas tanggung. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengaplikasikan beberapa permainan dalam proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dari hasil perhitungan pretest maupun post-test, diperoleh bahwa ada perubahan kemampuan calistung anak-anak OAP. Hal ini dibuktikan dari perhitungan *n-gain* untuk kelas anak memperoleh nilai 0,36 (kategori sedang) dan untuk kelas tanggung adalah 0,4 (kategori sedang). Hal yang menjadi kendala adalah medan yang sulit ditempuh, fokus anak yang terbiasa bermain, serta tidak ada pengalaman bersekolah. Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang menarik, agar anak-anak lebih fokus untuk mengikuti proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Calistung, *Edutainment*, Merauke, OAP

### Abstract

One of the causes of low reading, writing, and counting ability is children who do not receive formal education. This is what happened to Indigenous Papuan (OAP) children at PKBM Jehova Jireh. To improve their reading, writing, and counting skills, an *edutainment* learning service was made. Our mitra, namely OKBM Jehova Jireh, give their support with give us place and also their parents. This service is carried out for approximately 4 months, with the stages of pretest, learning using the *edutainment* model, and post-test. Learning is divided into two classes based on age: the children's class and the teenager's class. The learning process is carried out by applying several games in the learning process and using interesting learning media. From the result of pretest and posstest calculations, it was found that there was a change in their listing ability. This is proven of the *n-gain* calculation for the children's class obtaining a value of 0,36 (medium category) and teenager's class is 0,4 (medium category). The obstacles are the difficult terrain, the focus of children who are used to playing, and no experience of going to school. To overcome some of these problems, learning models and the use of interesting learning media are needed, so that children are more focused on participating in the learning process.

**Keywords:** *Edutainment*, Listing Lessons, Merauke, OAP

## 1. PENDAHULUAN

Literasi dan numerasi adalah kemampuan yang bersifat umum dan mendasar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif di masa depan. Kemampuan literasi dan numerasi (atau yang lebih familiar dengan calistung) diperlukan dalam berbagai konteks, baik personal, sosial maupun professional. Badan Pusat Statistik melaporkan angka melek huruf umur 15-59 tahun di Provinsi Papua tahun 2022 sebesar 81,53, masih berada jauh di bawah rata-rata nasional sebesar 98,49. Ini berarti masih ada sekitar 18% penduduk Papua berusia di atas 15 tahun yang belum memiliki kemampuan membaca dan menulis kalimat sederhana. Indeks pembangunan literasi masyarakat (IPLM) di Provinsi Papua tahun 2022 berada di angka 20,02, jauh di bawah rata-rata IPLM nasional 64,48 (Statistik 2022).

Hasil asesmen nasional tentang capaian hasil belajar pada kemampuan literasi dan numerasi di Provinsi Papua menunjukkan hasil yang belum menggembirakan. Lebih dari 50% siswa SD belum mencapai batas minimum kompetensi literasi dan numerasi. Secara lebih khusus, capaian hasil belajar pada kemampuan literasi dan numerasi di Kabupaten Merauke juga masih rendah. Lebih dari 50% siswa belum memenuhi batas kriteria minimum kompetensi literasi dan numerasi (Kemdikbud 2022). Padahal kompetensi literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dalam mewujudkan sumberdaya manusia yang unggul dan berdaya saing global.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan literasi pada anak usia sekolah adalah rendahnya kemampuan baca, tulis, dan hitung karena tidak menempuh bangku pendidikan. Di Merauke sendiri, masih banyak terdapat anak-anak yang tidak bersekolah karena berbagai alasan, salah satunya adalah masalah ekonomi.

Salah satu sudut Merauke yang menampilkan anak-anak yang tidak dapat menempuh pendidikan adalah di kawasan Jalan Onggatmit (Wenirkay). Kawasan ini merupakan tempat bermukimnya masyarakat Orang Asli Papua (OAP), khususnya dari daerah Asmat. Jumlah KK pada kawasan ini kurang lebih sebanyak 15 KK. Di kawasan ini, sebagian besar anak-anaknya tidak bersekolah. Kesulitan hidup untuk mencari uang merupakan penyebab hingga anak-anak di sini tidak bersekolah. Hal ini merupakan sesuatu yang sangat miris jika dibandingkan dengan perkembangan kota Merauke saat ini.

Namun begitu, ada sebuah PKBM, yakni PKBM Jehova Jireh. PKBM ini telah beroperasi sejak 2020 dan fokus pada masyarakat OAP di kawasan Wenirkay tersebut. PKBM ini mendampingi masyarakat di sana dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, PKBM ini mengajarkan anak-anak dari umur 7 hingga 15 tahun dalam belajar, terutama baca tulis. Tidak hanya anak-anak, orang tua yang belum bisa baca tulis pun menjadi sasaran pengabdian mereka.

Kegiatan yang dilakukan oleh PKBM Jehova Jireh tidak berjalan dengan lancar karena beberapa alasan. Hal pertama yang menjadi masalah adalah kurangnya sumber daya manusia, dalam hal ini adalah pengajar yang berkompeten. Pengajar di sana adalah seorang guru dan juga seorang mama yang memiliki kemampuan baca tulis yang cukup. Mereka pun harus mengajar kurang lebih 50 anak setiap dua kali dalam seminggu. Kesulitan yang dialami para pengajar tersebut adalah sulit mengajar anak-anak yang jumlahnya cukup banyak dengan berbagai karakter. Oleh karena itu, terkadang pembelajaran yang dilakukan tidak berjalan maksimal.

Hal kedua yang menjadi masalah adalah kurangnya fasilitas, baik itu tempat belajar dan juga perlengkapan belajar seperti papan tulis dan alat tulis. Selama ini pembelajaran dilakukan di rumah seorang warga, yaitu mama yang mengajar tersebut, dengan ukuran rumah yang cukup kecil. Kurang memadainya ruangan belajar ini, menjadi salah satu penyebab tidak berjalannya pembelajaran dengan baik. Selain itu, mereka hanya memiliki sebuah papan tulis kecil berukuran 60 x 90 cm untuk belajar. Anak-anak OAP di sana pun memiliki alat tulis yang sangat terbatas.

Dari permasalahan yang diuraikan, dapat diketahui bahwa masalah yang dihadapi oleh PKBM Jehova Jireh adalah kurangnya pengajar/pendidik dan juga fasilitas yang kurang memadai untuk menunjang proses pembelajaran. Akibat yang ditimbulkan dari masalah ini adalah tidak maksimalnya proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran itu tidak dapat dicapai. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang mudah dan menarik untuk anak-anak OAP di PKBM tersebut. Tujuan penggunaan model pembelajaran yang mudah dan menarik adalah agar mudah diterapkan oleh pengajar dan juga menarik minat dan perhatian anak-anak OAP tersebut. Dengan begitu, kemampuan baca tulis anak OAP di PKBM tersebut dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran *edutainment*, yaitu pembelajaran yang menerapkan konsep menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan. Pembelajaran ini didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Santoso 2018). Pembelajaran ini juga merupakan metode yang dapat digunakan untuk menyiasati siswa yang kurang aktif dalam belajar, sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan (Krisdayani, Antara, and Tirtayani 2016). Proses pembelajaran *edutainment* dapat

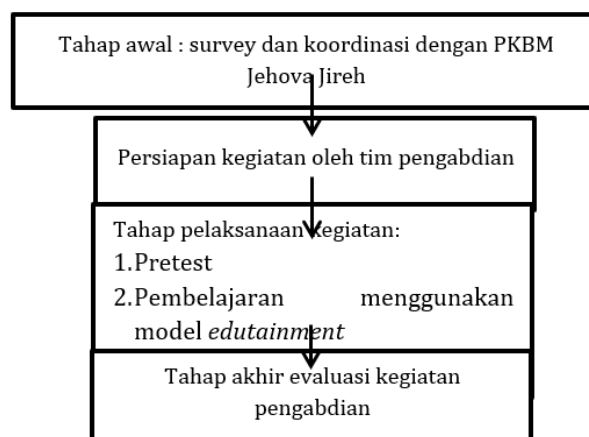
dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran, dan juga demonstrasi (Shodiqin 2016). Konsep pembelajaran ini berupaya untuk mengajarkan dan memfasilitasi interaksi sosial siswa dengan materi pembelajaran (Abidin 2021).

Pembelajaran *edutainment* telah diterapkan di beberapa sekolah dan memiliki hasil yang baik terhadap kemampuan siswa. Salah satunya adalah Kelompok Bermain Aisyiah Mutiara, Yogyakarta. Guru di sekolah tersebut menggunakan pembelajaran *edutainment* seperti bermain sambil belajar, memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih permainannya, dan menggunakan bahan-bahan alam sebagai media permainan dan pembelajaran. Hasil dari itu semua adalah kemampuan kognitif dan kreativitas siswa meningkat (Maulida and Nadiyah 2019). Sama halnya dengan pembelajaran agama Islam yang dilakukan di SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Pembelajaran tersebut menggunakan model *edutainment* dan terbukti berhasil memberikan perubahan yang lebih aktif, responsive, dan kreatif, serta dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran (Abidin 2021).

Kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran *edutainment*, dirasa cocok oleh tim pengabdian untuk menyelesaikan permasalahan terkait rendahnya kemampuan calistung di PKBM Jehova Jireh. Oleh karena itu, pada pengabdian ini dilakukan pembelajaran *edutainment* dengan melakukan permainan-permainan sambil belajar dan penggunaan media-media yang menarik.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pelaksanaan pembelajaran *edutainment* dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan baca tulis hitung anak-anak OAP di PKBM Jehova Jireh. Pengabdian ini dilakukan dalam kurun waktu 4 bulan, yakni dari bulan Juli 2023 hingga Oktober 2023. Adapun alur pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilakukan kepada semua anak-anak yang ada di PKBM Jehova Jireh sebanyak 43 anak. Usia anak-anak ini pun beragam, yaitu dari usia 6 tahun hingga 15 tahun. Sebagian besar anak-anak yang ada di PKBM ini adalah anak-anak yang tidak bersekolah.

### 2.1. Kegiatan Survey dan Koordinasi

Kegiatan awal yang dilakukan adalah kegiatan survey, yaitu melakukan observasi ke PKBM Jehova Jireh untuk melihat keadaan lingkungan di sana. Selain itu juga meminta data terkait anak-anak yang belajar di tempat tersebut, serta kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh pihak PKBM untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran.

### 2.2. Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

- a. *Pretest*, yaitu tes yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. *Pretest* dilaksanakan dengan memberikan soal tentang menebak huruf, angka, dan juga berhitung. Tujuan dari pelaksanaan *pretest* ini adalah mengukur kemampuan calistung awal anak-anak sebelum dilakukan pembelajaran.
- b. Pelaksanaan pembelajaran, dilakukan sebanyak 2 kali dalam seminggu yaitu pada hari jumat dan sabtu sore, selama kurang lebih 2 jam. Pada kegiatan ini, anak-anak diajarkan belajar sambil bermain, yaitu belajar mengenal huruf dan angka, belajar membaca, serta berhitung. Pembelajaran juga menggunakan media menarik seperti kartu angka dan kartu huruf. Di setiap akhir pembelajaran pada hari sabtu, anak-anak diberikan tugas (PR) dengan tujuan agar anak-anak tersebut tetap belajar dan bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan. Pembagian kelas pada pengabdian ini adalah menjadi dua kelas, yakni kelas anak dan kelas tanggung. Pembagian didasarkan pada umur dan pengalaman anak-anak bersekolah. Kelas anak menampung 26 anak dengan rentan usia 6-9 tahun dan belum pernah bersekolah. Sedangkan untuk kelas tanggung berisi 17 anak dengan usia 10-15 tahun dan pernah bersekolah.
- c. *Post-test*, yaitu test akhir setelah rangkaian pembelajaran dilaksanakan. Test ini bertujuan untuk melihat perubahan kemampuan calistung anak-anak di PKBM tersebut.

Untuk melihat adanya peningkatan kemampuan calistung anak-anak, digunakan perhitungan *n-gain*, yaitu perhitungan untuk melihat perubahan kemampuan siswa antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan (Sugiyono 2015b). Adapun perhitungan *n-gain* menggunakan persamaan 1 berikut,

$$n - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \quad (1)$$

Setelah menghitung *n-gain*, akan ditentukan perubahan yang terjadi berdasarkan Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pembagian Skor Gain (Sugiyono 2015a)	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

### 2.3. Evaluasi Kegiatan

Pada kegiatan akhir pengabdian, dilakukan evaluasi secara menyeluruh dengan melibatkan pemilik PKBM. Tujuan evaluasi ini adalah menilai kelebihan dan kekurangan implementasi pembelajaran *edutainment*, serta perencanaan kelanjutan kegiatan pengabdian ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan survey dan perijinan pada PKBM Jehova Jireh, mitra dalam pengabdian ini. Hasil survey menunjukkan bahwa anak-anak yang berada di naungan PKBM ini adalah anak-anak yang tidak bersekolah, baik yang memang tidak pernah merasakan bangku sekolah ataupun mereka yang putus sekolah. Hal ini dikarenakan kemampuan ekonomi orangtua mereka yang hanya bekerja serabutan. Semua anak-anak yang ada di PKBM ini adalah anak-anak asli Papua yang berasal dari daerah Merauke dan Asmat. Jumlah anak-anak di PKBM ini adalah 43 anak dengan rentang usia 6 hingga 15 tahun. Selain itu, tim pengabdian juga meminta izin kepada pihak PKBM untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran, dan mereka mengijinkannya.

Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali dalam seminggu, yaitu pada hari jumat dan sabtu sore. Pada kegiatan ini, anak-anak dibagi menjadi 2 kelas, yakni kelas tanggung (berusia 10-15 tahun) dengan jumlah 17 anak. Selain itu ada kelas anak (berusia 6-9 tahun) dengan jumlah 26 anak. Pada kelas anak, dibagi lagi menjadi 3 kelompok, di mana dalam setiap

kelompok berisi 8 hingga 9 anak. Pembagian kelompok ini dilakukan untuk menghindari keributan dalam setiap proses pembelajaran.



Gambar 2 Pembagian kelas menjadi kelas anak (sebelah kiri) dan kelas tanggung (sebelah kanan)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest* kepada semua anak. Dari hasil *pretest* diperoleh data bahwa pada kelas tanggung, anak-anak yang telah lancar menulis, berhitung, dan membaca hanya 5 orang, sedangkan yang lainnya masih sulit untuk membaca dan berhitung juga menulis. Di kelas kecil, hanya 3 orang yang dapat mengenal huruf dan angka, selebihnya belum bisa melakukan apa-apa.

Setelah melakukan *pretest*, pembelajaran pun dilakukan. Pada kelas kecil, pembelajaran difokuskan pada pengenalan huruf dan angka, menuliskan nama mereka masing-masing, dan membaca. Terkadang, pembelajaran dilakukan hanya dengan menggambar atau mewarnai. Pembelajaran diawali dengan pengenalan angka dan huruf menggunakan kartu angka dan huruf. Setelah dikenalkan, anak-anak diajak bermain dengan cara menebak angka dan huruf yang diberikan. Bagi mereka yang menebak dengan benar, akan diberikan hadiah berupa snack. Pemberian hadiah ini dilakukan untuk memberikan motivasi lebih kepada semuanya, agar mereka tertarik dengan pembelajaran tersebut. Setelah mengenal angka dan huruf, mereka diajarkan untuk menuliskan nama mereka masing-masing dan juga diajarkan untuk membaca.



Gambar 3. Kartu huruf dan angka yang digunakan dalam pembelajaran

Selain pembelajaran menggunakan media kartu huruf dan angka, anak-anak juga diajarkan sambil bernyanyi. Lagu-lagu yang diajarkan adalah lagu yang berhubungan dengan pembelajaran, salah satunya adalah lagu kebun huruf. Pada lagu ini, anak-anak akan dikenalkan pada setiap huruf. Pembelajaran yang dilakukan tidak selalu tentang mengenal angka dan huruf, tetapi juga mereka diajarkan untuk menggambar dan mewarnai. Pada kegiatan tersebut, mereka akan diberikan buku gambar dan diberi kebebasan untuk menggambar apapun yang mereka mau, setelah itu menceritakan apa yang mereka gambar kepada teman-temannya.





Gambar 4. Suasana pembelajara di kelas anak

Pembelajaran di kelas tanggung difokuskan pada kemampuan membaca dan berhitung, karena sebagian besar telah lancar menulis. Pembelajaran *edutainment* yang dilakukan adalah dalam bentuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kuis. Anak-anak antusias mengikuti pembelajaran, terutama ketika pembelajaran dilakukan seperti mengadakan kuis. Mereka akan diberikan hadiah berupa kue ataupun alat tulis, jika mereka dapat menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 5. Suasana pembelajaran di kelas tanggung

Kegiatan *post-test* dilakukan pada pertemuan akhir. Dari hasil *post-test* diperoleh data bahwa terjadi peningkatan kemampuan calistung baik pada kelas anak maupun kelas tanggung. Hasil *post-test* memperlihatkan bahwa ada peningkatan baik di kelas tanggung maupun di kelas kecil, walaupun peningkatannya sangat kecil. Jumlah anak yang kemampuannya meningkat di kelas tanggung menjadi 10 orang, sedangkan di kelas kecil menjadi 10 orang juga. Secara rinci, hasil *post-test* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Perubahan Kemampuan Calistung

No	Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	<i>n-gain</i>	Kategori
1	Anak	45	65	0,36	Sedang
2	Tanggung	50	70	0,4	Sedang

Tabel 2 menunjukkan hasil perubahan kemampuan calistung anak-anak OAP. Dari perhitungan *n-gain* tersebut terlihat bahwa perubahan kemampuan anak-anak masuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *edutainment* yang dilakukan berhasil meningkatkan kemampuan calistung anak-anak, walaupun perubahannya tidak besar. Pembelajaran *edutainment* mampu meningkatkan minat dan motivasi serta kreativitas anak-anak (Bahri et al. 2017). Inipun yang terjadi pada anak-anak OAP di PKBM Jehova Jireh,

Walaupun menyenangkan, ada beberapa kendala yang dihadapi selama kegiatan pengabdian berlangsung. Pertama, medan yang ditempuh agak sulit, terutama ketika hujan.

Kedua, dalam mengatur kelas kecil, diperlukan usaha yang ekstra, karena mereka lebih cenderung untuk bermain. Ketiga, beberapa anak di kelas tanggung, mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung, karena mereka sebelumnya tidak pernah mengalami sekolah formal.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran *edutainment* yang dilakukan pada anak-anak OAP di PKBM Jehova Jireh dapat meningkatkan kemampuan calistung mereka. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata *post-test* untuk setiap kelas, yakni kelas kecil adalah 65 dengan *n-gain* 0,36, dan kelas besar adalah 70 dengan nilai *n-gain* sebesar 0,4. Walaupun peningkatannya sangat kecil, namun anak-anak merasa senang dan antusias dalam pembelajaran. Rencana tindak lanjut atas hasil dan evaluasi yang dilakukan selama pembelajaran adalah mengajarkan anak-anak OAP tersebut menggunakan model maupun media yang lebih menarik, dan memberikan fasilitas pembelajaran yang lebih lengkap, seperti alat-alat tulis dan papan tulis.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak LPPM Universitas Musamus yang telah memberikan dukungan financial terhadap pengabdian ini. Kegiatan ini dibiayai oleh DIPA Universitas Musamus tahun 2022.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M.Z. 2021. "Implementasi Pendekatan Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya". *Studia Religia Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 5(1): 91-103.
- Bahri, Husnul, Jln Raden, Fatah Pagar, and Dewa Bengkulu. 2017. "Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini." *Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini* X(1): 60-66.
- Kemdikbud. 2022. "Rapor Pendidikan Publik." <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id> (March 3, 2023).
- Krisdayani, L. W., P.A. Antara, and L.A. Tirtayani. 2016. "Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VII Kecamatan Buleleng." *Jurnal Cakrawala* 4(2): 1-10.
- Maulida, Maulida Lida, and Nadiyah Nadiyah. 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): 96-109.
- Santoso. 2018. "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)." *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1(1): 61-68. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>.
- Shodiqin, Rahmat. 2016. "Pembelajaran Berbasis Edutainment." *Jurnal Al-Maqoyis* IV: 36-52. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>.
- Statistik, Badan Pusat. 2022. "Statistik Daerah Kabupaten Merauke." *Badan Pusat Statistik Merauke*.
- Sugiyono. 2015a. *Educational Research Methods: Quantitative Approach, Qualitative, and R & D*. Jakarta: Alfabeta.
- . 2015b. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. 7 th. ed. Sutopo. Bandung: ALFABETA cv.

## **Halaman Ini Dikосongkan**