

# Penerapan metode *edutainment* berbasis *guided discovery learning* (GDL) untuk meningkatkan keterampilan menyimpulkan pada pembelajaran IPA

R Nurdianti<sup>1</sup>, I R W Atmojo<sup>2</sup>, and Sularmi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No.449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146, Indonesia

[\\*rizkynurdianti76@gmail.com](mailto:rizkynurdianti76@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to improve the concluding skills in natural science learning using Edutainment methods based on Guided Discovery Learning (GDL). The type of research is classroom action research. The subject of the research were the 3<sup>rd</sup> grade student of SD N Kerten II No. 243 Surakarta in the 2019/2020 academic year, totalling 12 student. Data collection techniques using observation, interviews, concluding skills test, and documentation. Data validity techniques using content validity and triangulation. Data analysis techniques using the interactive analysis model of Miles-Huberman. The result showed the percentage of the first indicator of the pre-cycle stage was 0,00%, increased in the first cycle to be 45,45%, and increased in the second cycle to be 91,67%. The percentage on the second indicator shows the pre-cycle stage was 0,00%, increased in the first cycle to be 27,27%, and increased in the second cycle to be 100%. Based on the result of the study, it can be concluded that the implementation of edutainment method based on guided discovery learning can improve the concluding skills of natural science learning in 3<sup>rd</sup> grade students of SD N Kerten II No. 243 Surakarta in the academic year 2019/2020.*

**Keywords:** *Concluding Skills, Edutainment Method, Guided Discovery Learning, Natural Science, Elementary School*

## 1. Pendahuluan

Implementasi kurikulum 2013 telah mengubah paradigma dari proses pembelajaran *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* [1]. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Mata pelajaran IPA pada kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri terdapat pada kelas tinggi sekolah dasar, sedangkan pada rendah mata pelajaran IPA terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun tidak berdiri sendiri akan tetapi prinsip-prinsip dalam pembelajaran IPA tetap ditonjolkan dalam kegiatannya salah satunya dengan adanya kegiatan eksperimen. Hal ini sesuai dengan hakikat IPA sebagai suatu proses, produk dan sikap [2]. Pembelajaran IPA sebagai suatu proses senada dengan pengimplementasian kurikulum 2013 yang menekankan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sama dengan teori pembelajaran konstruktivisme. Teori pembelajaran konstruktivisme berprinsip bahwa peserta didik sebagai pelaku aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka membangun pengetahuan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh [3][4]. Proses untuk membangun pengetahuan dalam pembelajaran IPA membutuhkan suatu keterampilan-keterampilan yang disebut dengan keterampilan proses sains (*process sains skills*). Keterampilan proses sains merupakan keterampilan dasar yang dimiliki oleh ilmuwan untuk menemukan fakta, konsep, dan teori [2].

Berdasarkan hasil observasi awal pada saat magang kependidikan 3 pada hari Jumat, 4 Oktober 2019 dan 11 Oktober 2019, peneliti menerapkan pembelajaran IPA menggunakan kegiatan eksperimen, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah kegiatan eksperimen dengan baik akan tetapi pada tahap menyimpulkan peserta didik merasa kesulitan. Hal tersebut diketahui dari banyaknya peserta didik yang bertanya cara menyimpulkan hasil percobaan, padahal pada buku siswa kelas III pembelajaran IPA telah didesain untuk melakukan kegiatan eksperimen dan membuat kesimpulan sederhana. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggali penyebab permasalahan ini lebih mendalam dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III. Bersumber dari hasil wawancara bersama guru kelas III pada hari Selasa, 15 Oktober 2019, mengungkapkan bahwa keterampilan menyimpulkan hasil percobaan peserta didik masih rendah, hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan guru selama ini belum pernah dilakukan kegiatan eksperimen, hal tersebut dilakukan karena guru menganggap kegiatan eksperimen akan menyita banyak waktu yang dikhawatirkan dapat memotong waktu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lain. Pembelajaran selama ini juga jarang menerapkan pembelajaran berkelompok. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik kelas III pada hari Jumat, 18 Oktober 2019, mengungkapkan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA. Hal tersebut karena mereka merasa banyak teori yang harus dihafalkan. Pembelajaran yang dirasakan selama ini oleh peserta didik yaitu peserta didik diberikan penjelasan oleh guru kemudian diberikan contoh, latihan soal, serta terkadang diminta untuk maju ke depan. Pembelajaran yang dilakukan tidak pernah berkelompok. Hasil observasi dan wawancara di atas juga diperkuat dengan hasil tes pratindakan yang dilakukan kepada peserta didik pada hari Jumat, 25 Oktober 2019, yang menunjukkan bahwa persentase frekuensi pada kategori merumuskan kesimpulan sebanyak 0 peserta didik (0,00%) yang memperoleh kategori sangat terampil. Hal tersebut mengindikasikan bahwa tidak terdapat peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan. Selanjutnya pada indikator penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca sebanyak 0 peserta didik (0,00%) yang memperoleh kategori sangat terampil. Hal tersebut juga mengindikasikan bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai indikator kinerja penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diadakan suatu tindakan untuk memperbaiki keterampilan menyimpulkan yaitu dengan menggunakan metode *edutainment* berbasis GDL. Metode *edutainment* berbasis GDL merupakan gabungan dari metode *edutainment* dan model *guided discovery learning*. Konsep pembelajaran ini didasarkan pada karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yaitu senang bermain, senang belajar dari lingkungan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan gemar berkelompok dengan teman sebaya [2] serta didasarkan pada hakikat pembelajaran IPA. Salah satu hakikat pembelajaran IPA yaitu sebagai proses. Pembelajaran IPA sebagai proses berarti mengutamakan proses peserta didik dalam memperoleh suatu ilmu pengetahuan yang dapat dilakukan melalui kegiatan penyelidikan atau eksperimen. Pembelajaran menggunakan model GDL dapat mendukung pembelajaran sesuai dengan hakikat dalam pembelajaran IPA karena sintaks pada model tersebut mengarahkan pada kegiatan eksperimen. Sintaks pada model GDL ini telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan menyimpulkan dalam keterampilan proses sains berdasarkan hasil penelitian oleh Destrini, dkk [5]. Selain itu, berdasarkan penelitian oleh Ishartono [6] model GDL juga terbukti dapat mengurangi proses belajar peserta didik dengan cara hafalan. Penelitian oleh Permatasari, dkk [7] juga menunjukkan bahwa kemampuan terintegrasi peserta didik dan kemandirian belajar dapat meningkat melalui model GDL. Penelitian oleh Pratiwi, dkk [8] mengenai metode *edutainment* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kerja sama. Selain itu, kelebihan metode *edutainment* yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta sangat baik untuk perkembangan jiwa, emosi, karakter, dan mental peserta didik [9][10][11].

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengimplementasikan metode *edutainment* berbasis GDL untuk meningkatkan keterampilan menyimpulkan pada pembelajaran IPA kelas III SD N Kerten II No. 243 Surakarta tahun ajaran 2019/2020. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan di sekolah dasar tempat penelitian ini dilakukan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan yang berkenaan dengan upaya peningkatan keterampilan menyimpulkan dalam pembelajaran IPA.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SD N Kerten II No. 243 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 12 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes keterampilan menyimpulkan, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data berupa validasi isi dan triangulasi. Teknik analisis data penelitian ini menerapkan model analisis interaktif Miles-Huberman. Indikator kinerja penelitian ini yaitu sebanyak 80% (10 peserta didik) mencapai kategori sangat terampil.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil tes keterampilan menyimpulkan tahap pratindakan menunjukkan bahwa keterampilan menyimpulkan peserta didik masih rendah dengan 0 peserta didik yang mencapai kategori sangat terampil. Data nilai keterampilan menyimpulkan tahap pratindakan disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Data Nilai Keterampilan Menyimpulkan Tahap Pratindakan

No	Interval	Indikator 1		Indikator 2	
		Fi	(%)	Fi	(%)
1	0-49	9	75,00	2	16,67
2	50-69	2	16,67	7	58,33
3	70-89	1	8,33	3	25,00
4	90-100	0	0,00	0	0,00
Jumlah		12	100	12	100

Tabel 1 menunjukkan data frekuensi indikator 1 dan 2. Indikator 1 yaitu merumuskan kesimpulan, sedangkan indikator 2 yaitu penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca. Bersumber pada data tabel dapat diketahui nilai tertinggi tahap pratindakan pada indikator 1 sebesar 75, sedangkan nilai terendah 0. Frekuensi peserta didik pada kategori sangat terampil mencapai 0 peserta didik (0,00%), sedangkan yang mencapai kategori tidak terampil, kurang terampil, dan terampil sebanyak 12 peserta didik (100%). Nilai tertinggi tahap pratindakan indikator 2 sebesar 75, sedangkan nilai terendah 0. Frekuensi peserta didik pada kategori sangat terampil mencapai 0 peserta didik (0,00%), sedangkan yang mencapai kategori tidak terampil, kurang terampil, dan terampil mencapai 12 peserta didik (100%). Selanjutnya pada siklus I proses pembelajaran dengan menerapkan metode *edutainment* berbasis GDL yang menunjukkan adanya peningkatan frekuensi secara bertahap. Data nilai keterampilan menyimpulkan siklus I disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Data Nilai Keterampilan Menyimpulkan Siklus I

No	Interval	Indikator 1				Indikator 2			
		P1		P2		P1		P2	
		Fi	(%)	Fi	(%)	Fi	(%)	Fi	(%)
1	0-49	4	36,36	1	9,09	2	18,18	0	0,00
2	50-69	1	9,09	3	27,27	3	27,27	1	9,09
3	70-89	5	45,45	2	18,18	5	45,45	7	63,63
4	90-100	1	9,09	5	45,45	1	9,09	3	27,27
Jumlah		11	100	11	100	11	100	11	100

Tabel 2 menunjukkan data frekuensi indikator 1 dan 2. Indikator 1 yaitu merumuskan kesimpulan, sedangkan indikator 2 yaitu penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca. Bersumber pada data tabel dapat diketahui bahwa frekuensi pada siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahap pratindakan. Nilai tertinggi pada indikator 1, pertemuan I mencapai 100, sedangkan nilai terendah mencapai 0. Nilai tertinggi pada pertemuan II mencapai 100, sedangkan nilai terendah mencapai 25. Frekuensi peserta didik pada indikator 1, pertemuan I mencapai 1 peserta didik (9,09%) kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 5 peserta didik (45,45%). Nilai tertinggi pada indikator 2, pertemuan I mencapai 10, sedangkan nilai terendah 25. Nilai tertinggi pertemuan II mencapai 100,

sedangkan nilai terendah mencapai 50. Frekuensi peserta didik pada indikator 2, pertemuan I mencapai 1 peserta didik (9,09%) kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 3 peserta didik (27,27%). Berdasarkan hasil tindakan siklus I, frekuensi keterampilan menyimpulkan peserta didik belum mencapai indikator kinerja penelitian. Selanjutnya, dilaksanakan siklus II. Data nilai keterampilan menyimpulkan siklus II disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Data Nilai Keterampilan Menyimpulkan Siklus II

No	Interval	Indikator 1				Indikator 2			
		P1		P2		P1		P2	
		Fi	(%)	Fi	(%)	Fi	(%)	Fi	(%)
1	0-49	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
2	50-69	3	25,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
3	70-89	1	8,33	1	8,33	7	58,33	0	0,00
4	90-100	8	66,67	11	91,67	5	41,67	12	100
Jumlah		11	100	11	100	11	100	11	100

Tabel 3 menunjukkan data frekuensi indikator 1 dan 2. Indikator 1 yaitu merumuskan kesimpulan, sedangkan indikator 2 yaitu penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca. Bersumber pada data tabel dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan frekuensi yang cukup signifikan pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Nilai tertinggi pada indikator 1, pertemuan I mencapai 100, sedangkan nilai terendah mencapai 50. Nilai tertinggi pada pertemuan II mencapai 100, sedangkan nilai terendah mencapai 75. Frekuensi peserta didik pada indikator 1, pertemuan I mencapai 8 peserta didik (66,67%) kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 11 peserta didik (91,67%). Nilai tertinggi pada indikator 2, pertemuan I mencapai 100 dan nilai terendah 75, sedangkan nilai tertinggi pertemuan II mencapai 100 dan nilai terendah mencapai 100. Frekuensi peserta didik pada indikator 2, pertemuan I mencapai 5 peserta didik (41,67%) kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 12 peserta didik (100%). Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, frekuensi pada masing-masing indikator keterampilan menyimpulkan telah mencapai indikator kinerja penelitian dengan capaian melebihi 80% peserta didik yang tergolong kategori sangat terampil, yaitu pada indikator 1 sebanyak 11 peserta didik (91,67%) dan pada indikator 2 sebanyak 12 peserta didik (100%). Berdasarkan hal tersebut penelitian dihentikan pada siklus II. Data perbandingan nilai antarsiklus disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Data Perbandingan Frekuensi Indikator Merumuskan Kesimpulan Antarsiklus

Keterangan	Pratindakan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
Nilai Terendah	0	0	25	50	75
Nilai Tertinggi	75	100	100	100	100
Frekuensi Ketercapaian	0	1	5	8	11
Persentase Ketercapaian	0,00%	9,09%	45,45%	66,67%	91,67%

Tabel 4 menunjukkan data perbandingan frekuensi indikator merumuskan kesimpulan tahap pratindakan dengan persentase ketercapaian sebesar 0,00%. Berdasarkan kondisi tersebut, diadakan suatu tindakan dengan menerapkan metode *edutainment* berbasis GDL. Hasil tindakan meningkat menjadi sebanyak 1 peserta didik (9,09%) pada siklus I pertemuan I dibandingkan tahap pratindakan. Kemudian meningkat menjadi sebanyak 5 peserta didik (45,45%) pada siklus I pertemuan II. Hasil tindakan pada siklus I terhadap indikator merumuskan kesimpulan belum dapat mencapai indikator kinerja penelitian, sehingga dilaksanakan siklus II. Hasil tindakan menunjukkan peningkatan menjadi 8 peserta didik (66,67%) pada siklus II pertemuan I dibandingkan siklus I. Kemudian meningkat menjadi sebanyak 11 peserta didik (91,67%) pada siklus II pertemuan II. Hasil akhir tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa persentase frekuensi peserta didik pada indikator merumuskan kesimpulan telah mencapai indikator kinerja penelitian yang melebihi 80% (10 peserta didik). Data perbandingan frekuensi indikator penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca antarsiklus disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Data Perbandingan Frekuensi Indikator Penggunaan Ejaan, Huruf, dan Tanda Baca Antarsiklus

Keterangan	Pratindakan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
Nilai Terendah	25	25	50	75	100
Nilai Tertinggi	75	100	100	100	100
Frekuensi Ketercapaian	0	1	3	5	12
Persentase Ketercapaian	0,00%	9,09%	27,27%	41,67%	100%

Tabel 5 menunjukkan data perbandingan frekuensi indikator penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca tahap pratindakan dengan persentase ketercapaian sebesar 0,00%. Berdasarkan kondisi tersebut, diadakan suatu tindakan dengan menerapkan metode *edutainment* berbasis GDL. Hasil tindakan meningkat menjadi sebanyak 1 peserta didik (9,09%) pada siklus I pertemuan 1 dibandingkan tahap pratindakan. Kemudian meningkat menjadi sebanyak 3 peserta didik (27,27%) pada siklus I pertemuan II. Hasil tindakan pada siklus I terhadap indikator penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca belum dapat mencapai indikator kinerja penelitian, sehingga dilaksanakan siklus II. Hasil tindakan menunjukkan peningkatan menjadi 5 peserta didik (41,67%) pada siklus II pertemuan I dibandingkan siklus I. Kemudian meningkat menjadi sebanyak 12 peserta didik (100%) pada siklus II pertemuan II. Hasil akhir tindakan siklus II menunjukkan bahwa persentase frekuensi peserta didik pada indikator penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca telah mencapai indikator kinerja penelitian yang melebihi 80% (10 peserta didik).

Bersumber pada data hasil tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa penerapan metode *edutainment* berbasis GDL dapat meningkatkan keterampilan menyimpulkan pada pembelajaran IPA peserta didik kelas III SD N Kerten II No. 243 Surakarta tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tindakan yang memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan menyimpulkan hingga hampir seluruh peserta didik mencapai kriteria ketuntasan. Penggunaan instruksi melalui kertas gulungan pada metode *edutainment* berbasis GDL menunjukkan hasil yang efektif untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam proses menyimpulkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramanujan, dkk [12] yang menunjukkan bahwa penggunaan instruksi penemuan terbimbing dan pemberian tugas terstruktur dapat memberikan pemahaman yang lebih baik daripada penggunaan instruksi penemuan dilakukan melalui pengajaran tradisional berbasis ceramah. Selain itu, metode *edutainment* berbasis GDL dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimpulkan karena sintaks pada metode *edutainment* berbasis GDL memiliki kesamaan prinsip dengan teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut pandangan konstruktivisme, Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Pemahaman yang dimiliki peserta didik akan semakin kuat dan mendalam apabila selalu diuji dengan berbagai pengalaman baru. Selain itu, Vygotsky juga mengemukakan bahwa aspek interaksi sosial juga tidak kalah penting untuk membangun suatu pengetahuan baru, hal ini karena pada proses interaksi sosial dapat mendorong terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual peserta didik [4].

Penelitian yang relevan yaitu penelitian oleh Destrini, dkk [5] mengenai keterampilan menyimpulkan dengan menerapkan model *guided discovery learning*. Penelitian oleh Ardianti, dkk [13] mengenai metode *edutainment* yang dimodifikasi menjadi *E-JAS Science Edutainment* untuk meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, penelitian dari PGSD yang relevan yaitu penelitian oleh Arumingtyas [14] mengenai keterampilan menyimpulkan dengan menerapkan model *guided inquiry*, penelitian oleh Maharani, dkk [15] melalui pengimplementasian model *learning cycle 5E* untuk meningkatkan keterampilan menyimpulkan, serta penelitian oleh Khusnasani [16] mengenai metode *edutainment* pernah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimpulkan.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan metode *edutainment* berbasis GDL dapat meningkatkan keterampilan menyimpulkan pada pembelajaran IPA peserta didik kelas III SD N Kerten II No. 243 Surakarta tahun ajaran 2019/2020. Hasil tersebut dapat dilihat dari meningkatnya persentase frekuensi hasil tes keterampilan menyimpulkan pada masing-masing indikator secara bertahap dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil tes indikator merumuskan kesimpulan tahap

pratincladkan menunjukkan persentase sebesar 0,00%, meningkat pada siklus I menjadi 45,45%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 91,67%. Hasil tes pada indikator penggunaan ejaan, huruf, dan tanda baca tahap pratincladkan menunjukkan persentase sebesar 0,00%, meningkat menjadi 27,27% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100%. Hasil pada siklus II telah mencapai indikator kinerja penelitian. Implikasi teoritis penelitian ini yaitu sebagai penambah pengetahuan, pemahaman, serta dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan untuk penelitian yang selanjutnya. Implikasi praktis penelitian ini yaitu dengan menerapkan metode *edutainment* berbasis GDL dapat meningkatkan keterampilan menyimpulkan.

## 5. Referensi

- [1] N. Hanifah dan Julia, *Prosiding Seminat Nasional Pendidikan Dasar "Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik."* Sumedang: UPI Sumedang Press, 2014.
- [2] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- [3] R. A. Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.
- [4] Baharuddin dan E. N. Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- [5] H. Destrini, Nirwana, dan I. Sakti, "Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing ( Guided Discovery Learning ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa," *J. Kumparan Fis.*, vol. 1, hal. 13–21, 2018.
- [6] N. Ishartono, A. Nurcahyo, dan I. D. Setyono, "Guided discovery: an alternative teaching method to reduce students ' rote learning behavior in studying geometric transformation," *J. Phys.*, 2019.
- [7] D. Permatasari dan E. W. Laksono, "Exploring Guided Discovery Learning: The Effect on Students ' Integrated Ability and Self-Regulated in Chemistry Exploring Guided Discovery," *J. Phys.*, no. 1–11, 2019.
- [8] I. A. Pratiwi, S. D. Ardianti, dan M. Kanzunudin, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *J. Refleks. Edukatika*, vol. 8, no. 2, hal. 178–182, 2018.
- [9] B. M. Asti, *Fun Games For Kids; 100 Jenis Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, Pertama. Jogjakarta: Power Books (IHDINA), 2009.
- [10] F. Aulia, "Penguatan Karakter Berbahasa Pada Anak di SDIT," *J. Konseling Pendidik.*, vol. 2, no. 2, hal. 31–43, 2018.
- [11] S. Syafarina, Muntaha, dan E. B. Somantri, "Peningkatan Pemerolehan Kemampuan Mengenal Banyak dan Sedikit Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Pontianak Barat," hal. 64–74, 2019.
- [12] D. Ramanujan, N. Zhou, dan K. Ramani, "Integrating environmental sustainability in undergraduate mechanical engineering courses using guided discovery instruction American Society of Mechanical Engineering," *J. Clean. Prod.*, vol. 207, hal. 190–203, 2019.
- [13] S. D. Ardianti, S. Wanabuliandari, dan S. Rahardjo, "The Implementation of E-JAS Science Edutainment to Improve Elementary School Student's Conceptual Understanding," *Unnes Sci. Educ. J.*, vol. 8, no. 1, hal. 1–6, 2019.
- [14] P. Arumingtyas, "Peningkatan Keterampilan Menyimpulkan melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) pada Siswa Sekolah Dasar," hal. 2017–2018, 2018.
- [15] A. D. Maharani, P. Rintayati, dan M. I. Sriyanto, "Peningkatan Keterampilan Menyimpulkan Hasil Percobaan Tentang Gaya Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Didakt. Dwija Indira*, 2017.
- [16] I. Khusnasani, R. Winarni, dan Riyadi, "Penerapan Metode Edutainment Berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Didakt. Dwija Indira*, 2017.