

**HUBUNGAN PENERAPAN PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*  
TERHADAP PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN INKLUSI  
DI SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 16 SURABAYA**

Ratna Nur Azizah<sup>1</sup>, Sita Diniasih<sup>2</sup>, Nunung Sunari<sup>3</sup>,  
Eriska Aufha Nurani<sup>4</sup>, Jamilah<sup>5</sup>, Sati<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon

Alamat e-mail : (<sup>1</sup>[razizah351@gmail.com](mailto:razizah351@gmail.com), <sup>2</sup>[diniasihcita@gmail.com](mailto:diniasihcita@gmail.com),

<sup>3</sup>[nunungsunari007@gmail.com](mailto:nunungsunari007@gmail.com), <sup>4</sup>[aufhaeriska@gmail.com](mailto:aufhaeriska@gmail.com),

<sup>5</sup>[jamilahjamilah220@gmail.com](mailto:jamilahjamilah220@gmail.com), <sup>6</sup>[sati@umc.ac.id](mailto:sati@umc.ac.id),

**ABSTRACT**

*Inclusive education at the Creative School of Muhammadiyah 16 Elementary School, Surabaya aims to provide equal learning opportunities for all students, including students with special needs. Therefore, it is necessary to implement edutainment learning that combines education and entertainment, so that it can improve the quality of inclusive education at the school. This study aims to determine the relationship between the implementation of edutainment learning and improving the quality of inclusive education at the Creative School of Muhammadiyah 16 Elementary School, Surabaya. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of this study include teachers, students, parents, and principals. The results of the study indicate that the implementation of edutainment learning can improve student motivation, understanding, and involvement. Teachers apply educational games, videos, and projects to adjust the material to students' needs. The implementation of this learning also helps students with special needs adapt and improve social skills. Challenges faced in implementing this learning include limited facilities and teacher readiness. To overcome this, the school held teacher training and collaborated with the education community. In conclusion, the implementation of edutainment learning is effective in improving the quality of inclusive education. With further support, this learning can be implemented in more schools. Keywords: edutainment, inclusive education, interactive learning.*

*Keywords: Edutainment Learning and Inclusive Education.*

**ABSTRAK**

Pendidikan inklusi di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya bertujuan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi semua siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pembelajaran *edutainment* yang menggabungkan edukasi dan hiburan, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan inklusi di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui hubungan penerapan pembelajaran *edutainment* terhadap peningkatan mutu pendidikan inklusi di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini meliputi guru, siswa, orangtua, dan kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Guru menerapkan permainan edukatif, video, dan proyek untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. Penerapan pembelajaran ini juga membantu siswa berkebutuhan khusus dalam beradaptasi dan meningkatkan keterampilan sosial. Tantangan yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran ini meliputi keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru. Untuk mengatasinya, sekolah mengadakan pelatihan guru dan bekerja sama dengan komunitas pendidikan. Kesimpulannya, penerapan pembelajaran *edutainment* efektif terhadap peningkatan mutu pendidikan inklusi. Dengan dukungan lebih lanjut, pembelajaran ini dapat diterapkan di lebih banyak sekolah.

Kata Kunci: Pembelajaran *Edutainment* dan Pendidikan Inklusi.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan inklusi di Indonesia telah menjadi bagian dari kebijakan nasional yang bertujuan untuk memberikan akses pendidikan yang setara bagi semua anak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Pemerintah telah mengatur pendidikan inklusi melalui berbagai peraturan, salah satunya yaitu Permendiknas RI Nomor 70 Tahun 2009 tentang pendidikan inklusif. Tujuan utama kebijakan ini untuk memastikan bahwa siswa dengan kebutuhan khusus dapat belajar bersama dengan siswa reguler dalam satu lingkungan yang sama, serta menumbuhkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman dalam masyarakat (Agustina dan Rahaju, 2021 dalam Nurfadhillah, *et al.*, 2022). Namun, meskipun regulasi telah ada, implementasi pendidikan inklusi masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya pelatihan

guru, keterbatasan fasilitas, serta minimnya sumber daya yang mendukung pembelajaran inklusif (Minsih, *et al.*, 2021 dalam Sulistyaningsih dan Handayani, 2022 dalam Endu, *et al.*, 2023).

Salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan pendidikan inklusi yaitu rendahnya pemahaman dan kesadaran di kalangan pendidik serta masyarakat terhadap pentingnya inklusi dalam dunia pendidikan (Romadhoni dan Nugroho, 2023). Banyak guru yang belum memiliki pelatihan yang cukup dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus, sehingga mengalami kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang tepat (Fibrianto, *et al.*, 2022 dalam Budi, 2022). Selain itu, dalam lingkungan kelas yang heterogen, di mana siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus belajar bersama, sering kali muncul tantangan dalam menciptakan

suasana pembelajaran yang kondusif. Ketidakseimbangan jumlah siswa dalam kelas juga dapat menyebabkan ketidaknyamanan serta memunculkan stigma terhadap anak berkebutuhan khusus (Nazarudin dan Widiyono, 2024).

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam penerapan pembelajaran agar pendidikan inklusi dapat berjalan lebih efektif. Salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran *edutainment*. Pembelajaran *edutainment* adalah pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus (Kholisoh, *et al.*, 2023 dalam Mudayan *et al.*, 2024). Melalui pembelajaran *edutainment*, materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk yang lebih bervariasi, seperti permainan edukatif, simulasi, media digital interaktif, serta aktivitas berbasis proyek. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Janah, *et al.*, 2020 dalam Setyowati dan Lailatullailia, 2020).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *edutainment* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan inklusi.

Pembelajaran yang berbasis pada pengalaman dan interaksi sosial memungkinkan siswa berkebutuhan khusus untuk lebih mudah memahami materi, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka (Nurfadhillah, *et al.*, 2022 dalam Abdullah, 2023). Selain itu, pembelajaran ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan strategi pengajaran agar dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa dalam satu kelas (Suyitno dan Jannah, 2023 dalam Wulandari, *et al.*, 2023).

Salah satu sekolah yang telah berhasil menerapkan pembelajaran *edutainment* terhadap pendidikan inklusi yaitu Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Sebagai sekolah inklusi, SD Muhammadiyah 16 Surabaya telah mengembangkan kurikulum yang mengakomodasi kebutuhan siswa berkebutuhan khusus dengan pendekatan berbasis pengalaman. Sekolah ini menerapkan berbagai bentuk pembelajaran interaktif, seperti penggunaan media digital, eksperimen sains, drama edukatif, serta permainan edukatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang atau kondisi mereka (Abdullah, 2023 dalam Kholisoh *et al.*, 2023 dalam Agustina dan Rahaju, 2021).

Keberhasilan SD Muhammadiyah 16 Surabaya dalam menerapkan pembelajaran *edutainment* juga didukung oleh keterlibatan guru, orangtua, serta komunitas dalam menciptakan

lingkungan belajar yang inklusif. Guru diberikan pelatihan untuk menerapkan pembelajaran ini secara efektif, sementara sekolah secara aktif melibatkan orangtua dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa pembelajaran *edutainment* dapat diterapkan dengan baik di dalam maupun di luar kelas (Nurfadhillah, *et al.*, 2022 dalam Nazarudin dan Widiyono, 2024). Meskipun telah menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat berbagai tantangan dalam menerapkan pembelajaran ini, seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan guru, serta kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih adaptif bagi siswa dengan kebutuhan khusus (Endu, *et al.*, 2023 dalam Parwoto, *et al.*, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penerapan pembelajaran *edutainment* terhadap peningkatan mutu pendidikan inklusi di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, karena untuk mengetahui hubungan penerapan pembelajaran *edutainment* terhadap peningkatan mutu pendidikan inklusi di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini meliputi guru, siswa, orangtua, dan kepala sekolah. Guru diwawancarai

untuk mengetahui penerapan pembelajaran *edutainment*, siswa diamati dan diwawancarai untuk memahami pengalaman mereka dalam pembelajaran, orangtua juga dimintai pendapat tentang pengaruh pembelajaran ini terhadap perkembangan anak mereka, sedangkan kepala sekolah memberikan informasi terkait kebijakan dan dukungan sekolah terhadap pembelajaran *edutainment*.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung di kelas untuk melihat penerapan pembelajaran *edutainment* serta keterlibatan siswa, terutama siswa berkebutuhan khusus. Wawancara dilakukan dengan guru, siswa, orangtua, dan kepala sekolah untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam. Dokumentasi berupa foto kegiatan, Modul Ajar berbasis *edutainment*, serta hasil asesmen siswa digunakan untuk mendukung temuan penelitian. Analisis data menggunakan metode *Miles* dan *Huberman*, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh disusun dalam bentuk narasi deskriptif, kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas serta tantangan dalam penerapan pembelajaran *edutainment*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang penerapan pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan mutu pendidikan inklusi di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16

Surabaya dan dapat dijadikan referensi bagi sekolah lain yang ingin menerapkan pembelajaran serupa.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penerapan pembelajaran *edutainment* di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya telah memberikan dampak yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi semua siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran ini diterapkan melalui berbagai pendekatan, seperti penggunaan media visual, permainan edukatif, serta pembelajaran berbasis proyek. Guru berusaha menciptakan suasana kelas yang dinamis dan inklusif, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan gaya dan kemampuan mereka. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan inklusi yang menekankan bahwa setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam penerapan pembelajaran *edutainment*, guru menggunakan berbagai alat bantu seperti video pembelajaran, simulasi, dan permainan berbasis teknologi. Penggunaan media ini membantu siswa berkebutuhan khusus dalam memahami materi dengan lebih baik, karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Selain itu, pembelajaran ini juga membantu mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih

antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Guru juga menerapkan pendekatan multisensori, seperti kombinasi antara mendengarkan, melihat, dan melakukan aktivitas langsung, yang sangat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda.

Pembelajaran *edutainment* di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya juga diterapkan melalui pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi, berlatih komunikasi, serta mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting bagi siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, proyek-proyek yang diberikan juga dirancang untuk menyesuaikan kemampuan setiap siswa, sehingga mereka dapat menyelesaikannya sesuai dengan potensi masing-masing.

Siswa berkebutuhan khusus menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar setelah diterapkannya pembelajaran *edutainment*. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka merasa lebih senang dan lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Interaksi dalam kelas juga menjadi lebih aktif karena siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi melalui berbagai media pembelajaran yang mereka sukai, seperti menggambar, bercerita, atau menggunakan alat bantu teknologi

dalam menjelaskan pemahaman mereka.

Orangtua siswa juga merasakan manfaat dari pembelajaran *edutainment* ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orangtua, mereka menyatakan bahwa anak-anak mereka lebih bersemangat untuk belajar di rumah dan sering membicarakan aktivitas menarik yang dilakukan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *edutainment* tidak hanya berdampak pada suasana kelas, tetapi juga pada pola belajar siswa di luar sekolah. Orangtua juga lebih mudah dalam mendukung pembelajaran anak mereka karena pembelajaran yang diterapkan di sekolah lebih fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Selain itu, penerapan pembelajaran *edutainment* juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa berkebutuhan khusus. Melalui berbagai aktivitas kelompok dan permainan edukatif, mereka lebih mudah beradaptasi dengan teman-teman sekelasnya. Proses interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar membantu siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Guru juga mengamati bahwa siswa berkebutuhan khusus yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif untuk berbicara dan mengemukakan pendapat mereka.

Selain itu, penerapan pembelajaran *edutainment* terdapat tantangan juga bagi guru. Salah satunya, yaitu keterbatasan fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi dan media pembelajaran interaktif. Meskipun guru telah berusaha menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia, masih terdapat keterbatasan dalam penyediaan alat bantu yang dapat menunjang pembelajaran *edutainment* secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam penyediaan sarana yang lebih memadai.

Selain keterbatasan fasilitas, kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran *edutainment* juga menjadi tantangan tersendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, mereka menyatakan bahwa belum semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan teknologi dan merancang pembelajaran *edutainment*. Beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan pembelajaran ini dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka lebih siap dalam menerapkan pembelajaran ini dengan lebih efektif.

Meskipun demikian, SD Muhammadiyah 16 Surabaya telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi tantangan tersebut. Salah satunya dengan mengadakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah

juga membangun kerja sama dengan komunitas pendidikan dan lembaga yang bergerak di bidang teknologi pendidikan untuk mengembangkan materi ajar yang lebih inovatif. Dengan adanya upaya ini, diharapkan pembelajaran *edutainment* dapat diterapkan dengan lebih maksimal.

Selain tantangan, terdapat juga kendala dalam penerapan pembelajaran *edutainment* yaitu dalam hal adaptasi bagi siswa berkebutuhan khusus dengan kondisi tertentu. Beberapa siswa yang memiliki gangguan sensorik atau kesulitan dalam menerima rangsangan tertentu membutuhkan pendekatan yang lebih spesifik dalam penerapan pembelajaran ini. Oleh karena itu, guru perlu lebih fleksibel dalam menyesuaikan pembelajaran *edutainment* agar tetap dapat diakses oleh semua siswa tanpa terkecuali.

Penerapan pembelajaran *edutainment* juga membutuhkan keterlibatan orangtua yang lebih aktif. Meskipun banyak orangtua yang telah memberikan dukungan, namun masih terdapat beberapa orangtua yang kurang memahami penerapan pembelajaran ini di rumah. Oleh karena itu, sekolah perlu mengadakan sosialisasi dan pelatihan bagi orangtua agar mereka dapat lebih berperan dalam mendukung pembelajaran anak-anak mereka di luar sekolah.

Selain manfaat bagi siswa berkebutuhan khusus, pembelajaran *edutainment* juga memberikan dampak positif bagi siswa reguler. Pembelajaran yang lebih menarik dan

interaktif membuat mereka lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, dengan adanya interaksi yang lebih baik antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus, suasana kelas menjadi lebih inklusif dan harmonis.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran *edutainment* juga membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Mereka lebih sering diajak untuk menyelesaikan masalah melalui diskusi, eksperimen, atau simulasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam. Hal ini sangat penting dalam membangun pola pikir yang lebih analitis dan inovatif sejak dini.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran *edutainment* di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan inklusi. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan dan kendala dalam penerapannya. Upaya yang telah dilakukan oleh sekolah dalam mengembangkan pembelajaran ini, yaitu dengan menerapkan pembelajaran ini menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi semua siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Dengan dukungan yang lebih baik dari pihak sekolah, orangtua, dan pemerintah, pembelajaran ini berpotensi untuk diterapkan di lebih banyak sekolah inklusi di Indonesia.

Keberhasilan pembelajaran *edutainment* terhadap peningkatan mutu pendidikan inklusi menunjukkan bahwa pembelajaran yang inovatif dan berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ada penelitian lebih lanjut dalam mengoptimalkan penerapan pembelajaran ini agar dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung pendidikan inklusi di Indonesia.

#### **E. Kesimpulan**

Penerapan pembelajaran *edutainment* di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi semua siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Pembelajaran ini meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterampilan sosial siswa melalui media pembelajaran yang variatif seperti permainan, video, dan proyek kelompok.

Dampak positif juga dirasakan oleh guru dan orangtua, meskipun masih ada tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru dalam menerapkan metode ini. Upaya yang dilakukan, yaitu dengan pelatihan guru dan kerja sama dengan komunitas pendidikan telah membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran *edutainment* terhadap peningkatan mutu pendidikan inklusi.

Dengan dukungan yang lebih baik dari berbagai pihak, pembelajaran ini berpotensi

diterapkan di lebih banyak sekolah inklusi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengoptimalkan pembelajaran *edutainment* agar semakin efektif dalam mendukung pendidikan inklusi di Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, H. (2023). Penerapan Kelas Inklusi Melalui Pendamping Guru Shadow untuk Meningkatkan Prestasi Siswa ABK di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya. *Studia Religia Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 7(2), 220-228.  
<https://doi.org/10.30651/sr.v7i2.20533>
- Agustina, R., dan Rahaju, T. (2021). Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di Kota Surabaya. *Publika*, 9(3), 109-124.  
<https://doi.org/10.26740/publika.v9n3.p109-124>
- Budi, N. (2022). Perilaku Asertif Kepala Sekolah Perempuan Menunjang Mutu Pendidikan dan Kinerja Guru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(2), 197-211.  
<https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.197-211>
- Endu, E., Bate, N., Wau, M., dan Laksana, D. (2023). Implementasi Prinsip Layanan Pendidikan ABK untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(1), 88-98.

- <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i1.2120>  
Fibrianto, A., Yuniar, A., dan Apriadi, D. (2022). Membangun Karakter Inklusif Sejak Dini (Penanaman Sikap Toleransi Terhadap Perbedaan Bagi Siswa SD). *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 5(2), 54.  
<https://doi.org/10.17977/um032v5i2p54-60>
- Indarwati, E. (2020). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah. *Teacher in Educational Research*, 2(1), 1.  
<https://doi.org/10.33292/ter.v2i1.60>
- Jaliah, J., Fitria, H., dan Martha, A. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Manajemen Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Journal of Education Research*, 1(2), 146-153.  
<https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.14>
- Janah, M., Seftika, S., dan Fitria, N. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter di Lingkungan Lembaga Pendidikan Muhammadiyah: Studi Kasus di SD Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung. *Jurnal Fokus Konseling*, 6(1), 1-11.  
<https://doi.org/10.52657/jfk.v6i1.984>
- Kholisoh, I., El-Islamy, V., dan Ahid, N. (2023). Manajemen Sumber Daya Pendukung Keberhasilan Kurikulum di SD Muhammadiyah 1 Ngadiluwih Kediri. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10795-10801.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2358>
- Minsih, M., Taufik, M., dan Tadzkiroh, U. (2021). Urgensi Pendidikan Inklusif dalam Membangun Efikasi Diri Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 192-204.  
<https://doi.org/10.38048/jpicb.v8i2.352>
- Mudayan, A., MZ, A., Putri, R., dan Sururi, H. (2024). Sosialisasi Landasan Pendidikan di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka di MI Muhammadiyah 16 Karangasem. *Jurnal Interaktif Warta Pengabdian Pendidikan*, 4(1), 53-59.  
<https://doi.org/10.29303/interaktif.v4i1.148>
- Muh, A., dan Uslan, U. (2020). Evaluasi Program Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar Abdi Kasih Bangsa. *Musamus Journal of Primary Education*, 102-112.  
<https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2536>
- Nazarudin, A., dan Widiyono, A. (2024). Analisis Pembentukan Nilai dan AMP; Karakter Anak dalam Aspek Kemandirian dan Religius di SD Muhammadiyah Kriyan. *Ide Guru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1058-1066.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.881>

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D., Haq, A., Andriyanto, A., dan Ramdhan, F. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Inklusi di SD Negeri Poris Gaga 2 Kota Tangerang. *Masaliq*, 2(6), 764-775.  
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i6.646>
- Parwoto, P., Susilawati, D., dan Utami, A. (2021). Data Envelopment Analysis (DEA): Efisiensi Kinerja SD Muhammadiyah di Kabupaten dengan Akuntabilitas "A". *JATI- Jurnal Akuntansi Terapan Indonesia*, 4(2).  
<https://doi.org/10.18196/jati.v4i2.11504>
- Ramadhana, R. (2020). *Tantangan Pendidikan Inklusi dalam Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*.  
<https://doi.org/10.31219/osf.io/n8rxu>
- Romadhoni, S., dan Nugroho, A. (2023). Analisis Kepekaan Sosial Siswa Terhadap Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *Ide Guru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 157-164.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.777>
- Saleh, M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Inklusi. *Hikmah Journal of Islamic Studies*, 17(2), 101.  
<https://doi.org/10.47466/hikmah.v17i2.198>
- Setyowati, A., dan Lailatullailia, D. (2020). Literasi Keuangan Syariah Melalui Media Edukatif untuk Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Surabaya. *Humanism Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).  
<https://doi.org/10.30651/hm.v1i1.4542>
- Solekha, S., dan Suyatno, S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 328-340.  
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.4966>
- Sulistiyarningsih, R., dan Handayani, M. (2022). Analisis Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Berdasarkan Index For Inclusion. *Happiness Journal of Psychology and Islamic Science*, 2(2), 67-81.  
<https://doi.org/10.30762/happiness.v2i2.341>
- Suyitno, S., dan Jannah, F. (2023). Implementasi Pendidikan Antikorupsi Nilai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2603-2613.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5967>
- Wulandari, M., Sayekti, I., Purwanti, O., Kusuma, R., Fadillah, R., Enikmawati, A., dan Nadia, H. (2023). Penguatan Guru SD dalam Psikoedukasi Pendidikan Seks pada Anak. *Jurnal Ilmiah Kampus*

Mengajar, 123-132.  
[https://doi.org/10.56972/jikm.v  
3i2.126](https://doi.org/10.56972/jikm.v3i2.126)