

Edutainment Sebagai Strategi Membangun Sekolah Ramah Anak yang Menyenangkan dan Aman di MI Raden Rahmat

Elinda Arismawanti*, Lilik Zumaroh, Moh Aan Sulton

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan edutainment sebagai strategi menciptakan lingkungan belajar yang ramah, aman, dan menyenangkan di MI Raden Rahmat. Dengan metode kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini menemukan bahwa media kreatif seperti video animasi interaktif, happy notes, dan kegiatan kolaboratif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep siswa. Suasana kelas menjadi lebih nyaman, komunikatif, dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. Penelitian menyimpulkan bahwa edutainment efektif meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat karakter siswa, sehingga relevan untuk diintegrasikan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Edutainment, Sekolah Ramah Anak, Pembelajaran Aktif, Motivasi Belajar.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2206>

*Correspondence: Elinda Arismawanti

Email: elindaarismawanti11@gmail.com

Received: 30-09-2025

Accepted: 30-10-2025

Published: 30-11-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to analyze the use of edutainment as a strategy to create a friendly, safe, and engaging learning environment at MI Raden Rahmat. Using a descriptive qualitative method through observation, interviews, and documentation, the study found that creative media such as interactive animated videos, happy notes, and collaborative activities enhance students' motivation, participation, and conceptual understanding. The classroom atmosphere became more comfortable, communicative, and supportive of socio-emotional development. The study concludes that edutainment effectively improves learning quality and student character, making it relevant for integration within the Merdeka Curriculum.

Keywords: Edutainment, Child-Friendly School, Active Learning, Learning Motivation.

Pendahuluan

Perkembangan integrasi media pembelajaran digital semakin intens dalam konteks Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, karena kurikulum ini memberi kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan adaptif (Tuah et al, 2023). Banyak guru menghadapi kesulitan dalam memilih dan mengembangkan media digital yang menarik sekaligus edukatif (Aulia et al, 2024). Selain itu, digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu strategi utama untuk menghidupkan pembelajaran di era Society 5.0, di mana edutainment dapat menjadi jembatan antara hiburan dan Pendidikan (Rahmi et al, 2024a). Namun demikian, kompetensi digital guru masih perlu ditingkatkan agar mampu

memanfaatkan media interaktif dan inovatif secara optimal dalam Kurikulum Merdeka (Manurung et al, 2025).

Meskipun edutainment telah dikenal sebagai metode untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nurâ, 2022), belum banyak penelitian yang mengeksplorasi program pelatihan dan pendampingan guru SD khusus untuk menerapkan edutainment sesuai dengan filosofi Kurikulum Merdeka (Nugroho et al, 2025). Penelitian (Ardianti & Wanabuliandari, 2023) menunjukkan bahwa pelatihan "*Smart Module Ethno-Edutainment*" meningkatkan keterampilan mengajar guru, tetapi cakupannya masih terbatas. Demikian pula, penelitian (Rahma et al., 2024) (Purworejo) menyoroti perlunya pendampingan berkelanjutan agar guru lebih percaya diri dalam mengimplementasikan edutainment di kelas. Dengan demikian, ada gap antara potensi teoretis edutainment dan praktik nyata di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode edutainment memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Hamdan, 2022) menemukan bahwa edutainment secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah karena memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Selaras dengan itu, (Wicaksono et al., 2023) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital membantu guru SD dalam mengembangkan materi ajar yang kreatif dan interaktif sesuai paradigma Merdeka Belajar, sehingga kompetensi digital guru meningkat dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Sementara itu, (Rahmi et al, 2024b) menegaskan bahwa Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai fasilitator dalam proses *self-regulated learning*, di mana siswa diarahkan untuk mandiri dalam memahami dan mengelola proses belajar, menunjukkan bahwa pembelajaran modern menekankan peran aktif siswa. Selanjutnya, penelitian (Dewi et al, 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme melalui media *Asmblr* 3D pada materi fotosintesis mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam karena siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi digital. Sejalan dengan itu, (Puspitoningrum et al, 2024) menemukan bahwa penggunaan e-learning pada Kurikulum Merdeka di SD dan MI memperluas akses siswa terhadap sumber belajar dan meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, meskipun memerlukan kesiapan guru dan dukungan infrastruktur. Secara keseluruhan, kelima penelitian ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi baik edutainment, media digital, maupun e-learning memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan kemandirian belajar siswa.

Kesenjangan penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun banyak studi edutainment berfokus pada media (seperti modul, permainan, animasi), masih sedikit yang menganalisis aspek pelatihan guru dalam konteks Kurikulum Merdeka secara komprehensif (Putri et al, 2025). Banyak penelitian edutainment terdahulu hanya bersifat pengembangan media atau evaluasi dampak pembelajaran tanpa intervensi pelatihan formal untuk guru (Sumadyo et al, 2024). Selain itu, literatur mengenai digitalisasi pembelajaran di Kurikulum Merdeka sering membahas platform umum atau e-learning, tetapi belum mengaitkannya langsung dengan pendekatan edutainment yang kontekstual dan lokal (Sihotang & Harahap, 2025). Kebutuhan untuk mengisi gap ini sangat penting

agar keberlanjutan implementasi edutainment tidak bergantung hanya pada inisiatif guru individual.

Urgensi penelitian ini menjadi semakin besar karena peningkatan literasi digital dan kapasitas pedagogis guru akan membantu penerapan Kurikulum Merdeka yang lebih efektif dan bermakna (Aini et al, 2023). Dengan melaksanakan pelatihan dan pendampingan yang fokus pada penggunaan media edutainment, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mencerminkan profil Pelajar Pancasila dan karakter lokal (Listyowati et al, 2023). Di sisi kebijakan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi dinas pendidikan dan pemangku kebijakan sekolah untuk merancang program pengembangan profesional bagi guru terkait inovasi media pembelajaran (Wansit et al, 2024). Secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai integrasi edutainment dalam kurikulum kontekstual di Indonesia.

MI Raden Rahmat sebagai lembaga pendidikan dasar Islam menerapkan prinsip-prinsip ramah anak melalui metode pembelajaran yang menarik dan kreatif. Para guru di MI Raden Rahmat memanfaatkan alat seperti video animasi interaktif (VAI), catatan bahagia, dan proyek kolaboratif dalam proses belajar (Zakiyah & Firdausiyah, 2023). Metode ini tidak hanya memperbaiki pemahaman akademik, tetapi juga memperkuat interaksi sosial antar siswa dan menciptakan suasana yang aman serta bebas dari kekerasan (Hasugian, 2024).

Tujuan penelitian ini adalah merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pelatihan dan pendampingan guru SD dalam pembuatan dan pemanfaatan media edutainment yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka (Dishinta & Hadi, 2025). Lebih spesifik, penelitian akan mengukur sejauh mana pelatihan ini meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep edutainment, kualitas produk media yang dihasilkan, dan efektivitas penerapannya dalam pembelajaran (Siswanti et al, 2024). Manfaat yang diharapkan antara lain peningkatan kompetensi profesional guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, serta pengembangan model pelatihan yang bisa direplikasi di sekolah lain (Widiati et al, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dan kebijakan pendidikan serta menambah pemahaman akademis tentang implementasi edutainment dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menampilkan secara rinci fenomena penerapan edutainment di MI Raden Rahmat. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara langsung proses dan pengalaman belajar siswa melalui observasi dan wawancara. Data dikumpulkan dengan beberapa cara, yaitu: (1) mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas, (2) melakukan wawancara dengan guru dan siswa tentang pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis edutainment dan (3) mengumpulkan dokumentasi kegiatan, seperti foto, dan video pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan model yang dikemukakan oleh (Miles, 1994), yang terdiri dari tiga langkah: reduksi data, yaitu proses penyaringan dan pemilihan data

yang relevan, penyajian data, melalui narasi hasil observasi dan wawancara serta penarikan kesimpulan, yang bertujuan untuk menginterpretasikan hasil temuan terkait efektivitas penerapan edutainment dalam menciptakan lingkungan sekolah yang ramah bagi anak. Keaslian data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode, yakni dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan kesimpulan yang valid dan dapat dipercaya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan edutainment di MI Raden Rahmat menghasilkan peningkatan signifikan terhadap partisipasi, motivasi, dan kenyamanan belajar siswa. Data observasi menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Video Animasi Interaktif (VAI) pada materi metamorfosis membuat siswa lebih fokus, aktif bertanya, dan lebih mudah memahami konsep. Siswa mampu menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri, menunjukkan bahwa proses internalisasi konsep berjalan dengan baik. Pada kegiatan lain, penggunaan *happy notes* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menghasilkan peningkatan interaksi sosial, empati, serta pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Visualisasi data berupa foto dokumentasi menunjukkan ekspresi antusias siswa, sedangkan catatan observasi mengonfirmasi bahwa interaksi antarsiswa berlangsung harmonis dan setara.

Secara ringkas, hasil penelitian memperlihatkan tiga temuan utama: (1) edutainment meningkatkan fokus dan pemahaman konsep siswa melalui media visual; (2) kegiatan kolaboratif memperkuat interaksi sosial dan karakter empati; (3) suasana kelas menjadi lebih aman, nyaman, dan bebas tekanan. Ketiga temuan ini menunjukkan bahwa penerapan edutainment tidak hanya menghasilkan capaian kognitif, tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial-emosional siswa.

Analisis mendalam menunjukkan bahwa temuan penelitian ini konsisten dengan teori edutainment yang memadukan unsur hiburan dan pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Teori ini menegaskan bahwa emosi positif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman (Hidayati, 2024), yang terbukti melalui peningkatan antusiasme dan pemahaman konsep siswa pada penggunaan VAI. Penerapan edutainment di MI Raden Rahmat juga sesuai dengan pendekatan humanistik dalam pendidikan, di mana guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing perkembangan kognitif dan sosial siswa. Hal ini tampak dari cara guru memberikan ruang ekspresi, dorongan, dan interaksi tanpa tekanan, sehingga menciptakan lingkungan yang ramah anak.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas edutainment dalam meningkatkan minat belajar. (Hamdan, 2022) menemukan bahwa edutainment mampu menghilangkan rasa bosan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, konsisten dengan temuan bahwa siswa di MI Raden Rahmat tampak lebih aktif dan lebih mudah memahami materi. Selain itu, penelitian (Ardianti & Wanabuliandari, 2023) menegaskan bahwa media edutainment berbasis modul dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, mendukung temuan bahwa guru di MI Raden Rahmat mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran kreatif yang meningkatkan interaksi

sosial. Penelitian (Rahmi et al, 2024a) mengenai pelatihan media interaktif juga memperkuat bahwa penguasaan media digital oleh guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik, sebagaimana ditemukan dalam penelitian ini.

Implikasi temuan ini penting dalam konteks Kurikulum Merdeka, karena pendekatan edutainment mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), meningkatkan kemandirian, kreativitas, dan self-regulated learning. Temuan juga berimplikasi pada pengembangan sekolah ramah anak, karena lingkungan kelas menjadi lebih aman, suportif, dan bebas intimidasi, sesuai prinsip *child-friendly school*. Keunggulan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya menganalisis penggunaan media edutainment, tetapi juga pada bagaimana edutainment membentuk suasana kelas yang humanis dan ramah anak, sebuah aspek yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, yang cenderung berfokus pada pengembangan media atau hasil belajar akademik (Sumadyo et al, 2024).

Lebih jauh, kebaruan penelitian ini terlihat pada integrasi edutainment dengan pembentukan karakter sosial-emosional melalui *happy notes*, sebuah strategi yang relatif jarang dianalisis dalam literatur edutainment. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga menawarkan sudut pandang baru mengenai peran edutainment dalam penguatan budaya sekolah ramah anak.

Simpulan

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan edutainment di MI Raden Rahmat mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kenyamanan belajar siswa, sekaligus menjawab tujuan penelitian bahwa strategi ini efektif menciptakan lingkungan sekolah yang ramah, aman, dan menyenangkan; hasil tersebut menunjukkan bahwa edutainment tidak hanya berdampak positif pada pemahaman konsep, tetapi juga pada perkembangan sosial-emosional siswa melalui interaksi yang lebih harmonis dan kegiatan kolaboratif, sehingga memberikan implikasi penting bagi pengembangan model pembelajaran yang humanis dan berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka; temuan ini merekomendasikan penerapan edutainment secara lebih luas dengan dukungan penguatan kompetensi guru serta kebijakan sekolah yang kondusif, sementara penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam model pelatihan guru, pengukuran dampak jangka panjang, dan integrasi edutainment dengan teknologi pembelajaran yang lebih beragam.

Daftar Pustaka

- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic Bagi Guru Sdn Kebunagung II Sumenep. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622–1635.
- Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Smart Module Ethno-Edutainment untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru SD. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 25–30.

- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum merdeka: Problematik guru dalam implementasi teknologi informasi pada proses pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65–70.
- Dewi, C. Y., Zaiti, A., Latipah, J., & Wibisono, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kuin Cerucuk 4. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 428–437.
- Dishinta, D. D., & Hadi, M. S. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 8(1), 212–221.
- Hamdan, D. (2022). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 227–236.
- Hasugian, P. M. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Guru Sekolah Dasar Putri Deli Namorambe. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(01), 1–5.
- Hidayati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Edutainment Di Madrasah Ibtidaiyah. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(1).
- Listyowati, A., Rosidah, C. T., & Nadhifah, V. (2023). Edutainment Sunkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa Dan Profil Pelajar Pancasila Siswa Transisi Paud Ke Sd. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 210–216.
- Manurung, Y. H., Nasution, D. K., Izar, S. L., & Dharmawati, D. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Ketrampilan Digital Guru SMA Swasta Al-Maksum Medan. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(4), 1383–1388.
- Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.
- Nugroho, A. A., Agustina, T. N., Maarif, D. R. F., Dewi, S. K., Afifa, A. M. H., Indrawati, E., & Musyarofah, D. (2025). Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4371–4383.
- Nurâ, I. (2022). Penerapan edutainment dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.
- Puspitoningrum, E., Resya, K. N. P., Syamsuri, S., Pratiwi, E. Y. R., & Mere, K. (2024). Penerapan E-Learning Sebagai Sumber dan Media Belajar pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 197–205.
- Putri, M. E., Zulhuda, R., & Putri, D. A. E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1).
- Rahma, F. S. A., Ngazizah, N., Syarivah, K., Prahadita, I. N., & Adilah, N. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kabupaten Purworejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 422–429.

- Rahmi, R., Hamdunah, H., & Fitri, D. Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Kurikulum Merdeka Bagi Guru SMPN 31 Padang. *Damhil: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 55–65.
- Sihotang, R. F., & Harahap, H. J. P. (2025). Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Media Digital Dalam Inovasi Pembelajaran. *Journal of Education Transportation and Business*, 2(1), 335–339.
- Siswanti, S., Kusumaningrum, A., Setiyowati, S., & Sandradewi, K. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1638–1644.
- Sumadyo, B., Prameswari, J. Y., & Susanti, D. I. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dalam Kurikulum Merdeka di SDS IT Nurul Yaqin. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 391–396.
- Tuah, Y. A. E., Ege, B., Bustami, Y., Huda, F. A., & Anyan, A. (2023). Digitalisasi pembelajaran kurikulum merdeka melalui pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA di SMP. *JPPM: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 93–98.
- Wansit, A. P., Anisa, F., Agustin, P., & Sabrina, S. N. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Media Digital dalam Inovasi Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3244–3252.
- Wicaksono, V. D., Yusuf, A., Paksi, H. P., Windasari, W., & Pramana, A. (2023). Pelatihan pengembangan modul digital berbasis kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Widiati, I., Qudsi, R., & Istikomah, E. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru-Guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 7(1), 1–14.
- Zakiyah, B. Z., & Firdausiyah, F. (2023). Model Pembelajaran Edutainment Melalui Media Gambar 3 Dimensi dalam Mengembangkan Konten Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Curahdami Bondowoso. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2785–2794.