



Implementasi Model Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa (Studi Kasus Di SDI Integrasi Muslim Madani Tahun Ajaran 2024/2025)

Junaidi Hartawan Saputra, Muhajirin Ramzi, Lalu Belik Made Dwipa

STKIP Hamzar, Lombok Utara, Indonesia

Abstrak

Received: 06 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 28 Maret 2026

Model edutainment bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian model edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa, dengan menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Subjek penelitiannya mencakup siswa kelas 1-6 dan wali kelas, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta analisis data dengan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian ini adalah : 1). Model edutainment yang dilaksanakan pada siswa di SDI Integrasi Muslim Madani. Pembelajaran berbasis model edutainment di SDI Integrasi Muslim Madani meliputi perencanaan, penyediaan sumber daya, dan kegiatan beragam untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, serta evaluasi informal oleh guru. 2). Dampak dari pembelajaran edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDI Integrasi Muslim Madani. Model edutainment yang di implemetasikan di SDI Integrasi Muslim madani ini berdampak positif dengan meningkatkan kretaitvas, minat belajar siswa, serta interaksi guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. 3). Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian model edutainment di SDI Integrasi Muslim Madani. Model pembelajaran edutainment didukung oleh kegiatan beragam dan sarana yang memadai, namun terhambat oleh jumlah dan kurangnya dukungan dari orang tua.

Kata Kunci: *Model Edutainment, Kreativitas Siswa*

(*) Corresponding Author: hrtwnspr@gmail.com

How to Cite: Saputra, J., Ramzi, M., & Dwipa, L. (2026). Implementasi Model Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.D), 70-81. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14012>.

PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu, tentu saja banyak sekali permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan ini, termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari masih carut marutnya dunia pendidikan nasional kita, baik dari segi kualitas maupun kuantitas, dan tidak sedikit pula yang beranggapan bahwa dunia pendidikan kita masih carut marut dan tertinggal dengan negara lain. Menurut (Mulyasa 2008), pendidikan nasional kita belum berhasil dalam membentuk nilai-nilai karakter bangsa terhadap peserta didik, karena orientasi pendidikan kita lebih menekankan pada ranah kognitif.

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia tumbuh dan berkembang, terutama untuk masa depan. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari banyak unsur yang mempengaruhi pendidikan, seperti kurikulum, sarana dan prasarana, siswa, dan guru. Dalam sistem pendidikan sekolah, kegiatan pada umumnya diselenggarakan oleh guru. Oleh

karena itu, agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan sukses, guru harus mempersiapkan diri terlebih dahulu. menyusun rencana pembelajaran, merencanakan penggunaan strategi pembelajaran, memanfaatkan media hingga melakukan evaluasi. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk mewujudkan cita-cita di bidang pendidikan yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Sulasmi 2021).

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan prioritas dalam kehidupan manusia. Karena pendidikan merupakan jalan atau cara untuk membimbing manusia mencapai tujuan hidupnya. Sejatinya, pendidikan merupakan kewajiban manusia seumur hidup. Sebagaimana dijelaskan dalam Sunnah Nabi Muhammad SAW: Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Inovasi yang berkelanjutan akan mendorong peningkatan kualitas pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam pemecahan masalah. Menghadapi perubahan global dan persaingan pasar bebas, serta tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memerlukan kreativitas. Artinya, orang-orang kreatif akan mampu menghadapi perkembangan teknologi dan memecahkan masalah. Kreativitas dipengaruhi oleh faktor lingkungan, baik dalam keluarga, sekolah, atau lingkungan masyarakat (Hurlock, 1978).

Sebagai tempat berkembangnya peserta didik, sekolah merupakan masyarakat kecil (masyarakat mikro) yang perlu menciptakan lingkungan belajar yang demokratis untuk membentuk proses belajar mengajar yang menyenangkan. Diharapkan pembelajaran tersebut dapat mencetak generasi peserta didik yang mandiri, kritis, rasional, cerdas, kreatif dan siap menghadapi berbagai tantangan. Beberapa negara Barat seperti Amerika Serikat, Inggris, Prancis, Jerman, Swedia dan Australia telah mengembangkan metode pendidikan baru untuk mendidik keturunan mereka. Reformasi kurikulum terus berkembang dan kreativitas mulai diperkenalkan ke dalam kebijakan pendidikan (Feldman dan Benjamin, 2006). Beberapa negara dan kawasan Asia, seperti Cina, Hong Kong, Jepang, Korea Selatan, Taiwan, dan Singapura, juga telah merespons secara kuat tantangan perubahan di bidang pendidikan dengan mereformasi kurikulum pendidikan mereka dan menekankan pengembangan kreativitas (Lin, 2011). Pemerintah Indonesia pun meresponsnya dengan memperbaiki kurikulum pendidikan, dengan menekankan bahwa proses pembelajaran memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan, dan kreativitas agar peserta didik mampu mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam secara ilmiah.

Kreativitas dapat didefinisikan atau dijelaskan sebagai suatu produk atau suatu proses. Sternberg dan Lubart (dalam Lin, 2011) mendefinisikan kreativitas sebagai penciptaan karya yang memiliki nilai kebaruan dan berguna. (Torrace 1965), meyakini bahwa kreativitas merupakan hasil atau nilai dari kepekaan manusia terhadap permasalahan, kekurangan, kesenjangan pengetahuan, ketidaksesuaian, mengidentifikasi kesulitan, mencari pemecahan masalah dan mengomunikasikan hasilnya. Menurut uraian di atas, kreativitas adalah suatu proses menghasilkan hal-hal baru, ide-ide baru, atau objek-objek baru dalam bentuk-bentuk baru atau susunan-susunan baru.

Pendidikan dan kreativitas tidak dapat dipisahkan dari pendidik. Kata “pendidik” atau “guru” dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti orang yang dipatuhi dan/atau orang yang ditiru (Ramayulis, 2008). Peran guru sangat penting karena mereka adalah pelopor pendidikan dan dapat mencapai tujuan atau cita-cita bangsa Indonesia. Guru adalah pelopor pendidikan karena mereka berhadapan langsung dengan siswa dan memberikan pembelajaran (Rigianti, 2020).

Peran pendidik dalam proses pengajaran sangatlah penting. Peran dan tanggung jawab pendidik dalam pendidikan sangat penting, baik sebagai pendidik maupun sebagai guru. Oleh karena itu, pendidik merupakan faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Sebagai pemimpin, pendidik harus mampu membangun sistem kepemimpinan yang menginspirasi minat dan motivasi siswa. Hanya karena ada pendidik dan siswa di kelas, bukan berarti proses pembelajaran akan terjadi secara otomatis. Agar pembelajaran dapat terjadi, para pendidik pertama-tama harus menciptakan lingkungan atau suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang pemikiran siswa. Dengan merangsang pemikiran siswa sebelum proses pembelajaran, siswa akan lebih fokus pada pembelajaran dan lebih termotivasi.

Selama pembelajaran di kelas, siswa sering dipandang sebagai kekosongan yang harus diisi dengan berbagai jenis pengetahuan dan informasi yang diharapkan oleh pendidik. Tidak semua pendidik benar-benar fokus pada tingkat afektif atau emosional jiwa siswa, atau kesiapan fisik dan mental mereka untuk belajar. Kebiasaan belajar yang umum adalah guru memasuki kelas, meminta siswa duduk dengan tenang, lalu langsung mengajar tanpa menanyakan keadaan siswa. Hal ini membuat suasana belajar menjadi kaku dan tegang. Pembelajaran yang dipaksakan ini menciptakan lingkungan belajar yang tidak nyaman dan menghasilkan iklim ketakutan yang bahkan dapat menyebabkan kegagalan. Dilihat dari hasilnya, pembelajaran dalam suasana seperti itu tidak lagi efektif. Sebab, siswa yang dididik dengan metode dan strategi seperti itu justru akan menjadi generasi yang penuh ketegangan, mudah stres, dan tidak mampu menyelesaikan persoalan kehidupan. Banyak siswa yang memiliki kecerdasan tinggi tetapi mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosinya, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk menjalani kehidupan yang lebih bahagia dan menyenangkan. Oleh karena itu, faktor kegembiraan dalam proses belajar sangatlah penting.

Berdasarkan situasi di atas maka lahirlah konsep pembelajaran berbasis kesenangan, yaitu pembelajaran berbasis Edutainment. Konsep ini menjanjikan sebagai solusi terhadap masalah yang sering muncul selama proses pembelajaran. Hamruni menjelaskan bahwa dalam edutainment, kegiatan belajar tidak muncul dalam cara yang menakutkan, melainkan dalam bentuk interaksi pendidikan yang manusiawi dan terbuka serta menyenangkan. Interaksi edukatif yang demikian akan menghasilkan kegiatan belajar yang efektif dan menjadi kunci utama keberhasilan pembelajaran (Hamruni, 2008). Ratna Pangastu berpendapat bahwa konsep dasar edutainment bertujuan untuk menjawab permasalahan tersebut, yaitu konsep menggabungkan kedua unsur yaitu pendidikan dan hiburan (Pangastu, 2014).

Terkait hal tersebut, ada istilah yang tidak asing lagi dalam kegiatan pembelajaran. Istilah-istilah tersebut adalah singkatan, model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode, keterampilan, dan teknik belajar. Suatu model

(dengan tepat) didefinisikan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu. Misalnya, model pesawat terbang yang terbuat dari kayu atau plastik merupakan contoh nyata bentuk pesawat terbang.

Seperti halnya kegiatan pembelajaran, secara umum model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual berupa pola prosedural sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Abdullah 2015). Model pembelajaran berkaitan dengan pemilihan strategi, penciptaan struktur untuk metode pembelajaran, keterampilan, dan deskripsi kegiatan yang dilakukan bersama siswa selama proses pembelajaran. Ketika melihat fitur utama model pembelajaran, ada tata bahasa atau yang biasa disebut fase pembelajaran. Lebih lanjut, model pembelajaran merupakan suatu konsep yang dibangun atas berbagai prinsip dan teori belajar.

Adapun alasan peneliti melakukan penelitian Model Edutainment ini yaitu Model Edutainment dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik melalui edutainment, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi tersebut. Edutainment dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.

Edutainment berasal dari kata education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Pendidikan adalah pendidikan, hiburan adalah hiburan. Jadi, dari sudut pandang linguistik, edutainment berarti pendidikan yang menghibur atau pendidikan yang menyenangkan. Dengan kata lain, ini adalah kegiatan belajar yang dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan. Edutainment adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dengan menggabungkan konten pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karakteristik universal dari keberhasilan penerapan pembelajaran bermain adalah bahwa guru dan siswa mengalami proses pembelajaran sebagai sesuatu yang menyenangkan (Soleh 2014). Pada saat itu, suasana belajar yang menyenangkan diharapkan akan menghadirkan pengalaman yang berbeda. Oleh karena itu, siswa tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik mampu menanamkan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran. Pembelajaran edutainment berbasis peran adalah pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur. Akan tetapi tetap mengutamakan nilai-nilai karakter anak didiknya. Secara singkat pembelajaran edutainment merupakan pembelajaran yang mencakup materi tertentu melalui tahapan pembelajaran yang menyenangkan kemudian disisipkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan bagi peserta didik pada setiap tahapannya (Widiasworo, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDI Integrasi Muslim madani pada hari Senin 3 Februari 2025, pembelajaran dengan menggunakan model edutainment terlihat berlangsung dengan suasana yang hidup dan menyenangkan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang aktif bergerak di antara siswa, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan belajar. Siswa tampak antusias mengikuti setiap rangkaian kegiatan karena pembelajaran dikemas dengan memadukan unsur hiburan dan pendidikan.

Kegiatan pembelajaran edutainment yang diamati meliputi beberapa bentuk, diantaranya: pentas seni kecil di dalam kelas, dimana siswa menampilkan drama pendek tentang materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Misalnya, dalam materi IPA mengenai “Siklus Air”, siswa memerankan peran sebagai matahari, awan, dan hujan. Kegiatan ini membuat siswa lebih memahami konsep secara nyata sekaligus melatih keberanian tampil di depan teman-temannya. Kedua, Permainan Edukatif yang menumbuhkan semangat kompetitif positif. Contohnya, pada pembelajaran Matematika, guru mengadakan permainan tebak cepat angka, sementara dalam Bahasa Indonesia digunakan permainan susunan kata atau teka-teki untuk memperkaya kosakata siswa.

Ketiga, kegiatan bercerita (storytelling) juga bagian dari pembelajaran edutainment. Guru menggunakan lagu sederhana untuk mengingatkan siswa terhadap materi yang baru dipelajari, misalnya lagu tentang nama-nama planet dalam tata surya. Aktivitas ini membuat suasana belajar lebih rileks dan materi lebih mudah diingat oleh siswa. Dampak dari penerapan pembelajaran edutainment terlihat jelas pada perilaku dan motivasi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan kreatif, karena mereka mendapatkan kebebasan berekspresi dalam berbagai kegiatan. Hubungan antara guru dan siswa pun menjadi lebih dekat dan hangat, karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

edukatif. Ini membutuhkan waktu, kreativitas, dan kemampuan mengelola media pembelajaran dengan baik. Beberapa materi pelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks mungkin sulit dikemas dalam bentuk hiburan, sehingga kurang efektif untuk topik-topik tertentu. Karena sifatnya menghibur, siswa bias terlalu terbawa suasana bermain dan kurang memperhatikan inti pelajaran.

Pembelajaran rekreatif merupakan model pembelajaran yang berupaya menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Tujuan utama dari model pembelajaran ini adalah menciptakan suasana belajar yang asyik dan menyenangkan, karena dunia anak masa kini tengah menghadapi tantangan zaman yang semakin berat. Menurut penelitian Hamruni, kemunculan konsep pembelajaran mulai diperkenalkan dalam dunia pendidikan formal pada sekitar tahun 1980-an dan menjadi metode pembelajaran yang sukses dan berpengaruh terhadap dunia pendidikan dan pelatihan di era milenial. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai dengan menyisipkan humor dan permainan. Sasarannya adalah untuk melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang menggembirakan, mengasyikkan, mengasyikkan, namun tetap cerdas. Hamruni kemudian mengatakan bahwa pembelajaran edutainment merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memadukan antara konten hiburan dan konten pendidikan secara harmonis sehingga kegiatan yang berlangsung di dalam kelas menjadi menyenangkan (Hamruni 2009).

Mengingat latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: Implementasi Model Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa (Studi Kasus di SDI Integrasi Muslim Madani) Tahun Ajaran 2024/2025).

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan

pada pengetahuan yang relevan. Metode ini meneliti keadaan objek secara wajar, tanpa ada manipulasi dan menggunakan peneliti sebagai alat utama, yakni mendeskripsikan dan menganalisis fenomena tanpa campur tangan atau manipulasi variabel. Data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk gambar, dan teks lebih berfokus pada proses daripada hasil. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis, jelas, lengkap dan rinci melalui wawancara dan observasi langsung (Tamaulina dkk, 2023 : 22).

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDI Integrasi Muslim Madani, sebuah sekolah dasar yang terletak di kawasan Dusun Gubuk Baru Kecamatan Tanjung Lombok Utara yang dikenal sebagai salah satu institusi pendidikan yang menerapkan program inovatif dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Sekolah ini telah mengintegrasikan berbagai kegiatan kreativitas kurikulumnya, salah satunya melalui penerapan Pentas Seni, drama dan lain-lai sebgainya. SDI Integrasi Muslim Madani dipilih sebagai lokasi penelitian karena komitmennya dalam mengembangkan semangat dan Kreativitas di kalangan siswa, terutama melalui kegiatan yang terstruktur.

Kehadiran Peneliti

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Dengan terjun langsung ke lapangan, peneliti dapat berinteraksi dengan responden dan mengamati fenomena secara alami. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh partisipan atau informan yang lebih relevan dengan topik penelitian dan menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, verifikasi/kesimpulan.

Data dan Sumber Data

Data merupakan hasil catatan peneliti yang berupa fakta atau angka, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk menyusun informasi. Informasi sendiri merupakan hasil pengolahan data yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan tertentu Suharsimi dalam Rahmadi (2011 : 89).

Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan Kepala Sekolah, wali kelas, dan siswa, serta observasi langsung di lingkungan sekolah secara langsung dari sumber asli di lapangan penelitian, atau dari objek yang sedang diteliti (Bungin dalam Rahmadi, 2011 : 71),

Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi sekolah, seperti laporan kegiatan, jadwal pelaksanaan program, materi pembelajaran, arsip evaluasi program, dan dokumentasi visual, serta sumber eksternal seperti jurnal, skripsi, dan buku yang relevan dengan implementasi gerakan pentas seni, permainan edukatif dan bercerita (storytelling) di sekolah (Bungin dalam Rahmadi, 2011 : 71),

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan pengumpulan data merupakan tahap yang penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan. Tanpa memahami teknik pengumpulan data yang tepat, maka peneliti tidak akan dapat mengumpulkan data yang memenuhi standar yang diinginkan (Sugiyono, 2015).

Observasi

Observasi lapangan merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang berlandaskan pada teori triangulasi dan kontekstualisasi data. Teknik ini menekankan pentingnya memperoleh data primer secara langsung dari sumbernya guna meningkatkan validitas dan kedalaman analisis (Rahmadi, 2011)

Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur, perspsi, dan pegalaman informan tentang implementasi model edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa, dengan informan kunci seperti Kepala Sekolah, wali kelas, dan siswa di SDI Integrasi Muslim Madani (Rahmadi, 2011 : 75),

Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan dan menganalisis data sekunder berupa dokumen administratif dan visual, seperti laporan kegiatan, jadwal pelaksanaan, materi pembelajaran, foto, dan vidio, guna memvalidasi dan meningkatkan reliabilitas informasi yang diperoleh serta menyediakan landasan administratif dan historis pelaksanaan di lapangan (Rahmadi, 2011 : 85),

Analisis Data

Teknik analisis data dapat diartikan sebagai suatu proses pengolahan data yang melibatkan pengaturan, pengorganisasian, dan pengkategorisasian data ke dalam pola dan satuan dasar yang lebih terstruktur. Selanjutnya, proses ini diikuti dengan penafsiran makna data. Secara singkat, teknik analisis data merupakan metode yang digunakan untuk menyederhanakan data menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan (Rahmadi, 2011).

Kondensasi Data/ Data Condensation

Kondensasi data adalah proses memilih, menyederhanakan, dan mengorganisasi data yang dikumpulkan selama penelitian untuk memperkuat data dan membuatnya lebih mudah dipahami, dengan melibatkan seleksi data relevan, penghilangan informasi tidak penting, dan pengkategorian data, sehingga data menjadi lebih fokus dan jelas tanpa kehilangan substansi pentingnya (Miles, Huberman, dan Saldana : 2014).

Penyajian Data/ Data Display

Penyajian data yang efektif sangat penting dalam analisis data kualitatif untuk memahami situasi dan mengambil kesimpulan yang akurat. Dengan menggunakan teknik penyajian data seperti matriks, grafik, bagan, dan jaringan, peneliti dapat menyusun informasi secara ringkas dan mudah diakses, sehingga dapat dengan cepat melihat apa yang sedang terjadi dan menarik kesimpulan yang lebih akurat tentang implementasi program di SD Negeri 2 Tanjung (Miles, Huberman, dan Saldana : 2014).

Penarikan dan Perivikasi/Drawing and Verifying Conclusions

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah tahap penting dalam analisis data kualitatif, di mana peneliti mencari pola, menjelaskan hubungan sebab-akibat, dan menyusun proposisi sementara yang dapat berubah seiring proses penelitian, sehingga verifikasi kesimpulan melalui pemeriksaan dan pengujian ulang sangat

diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan (Miles, Huberman, dan Saldana : 2014).

Keabsahan Data

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan kondisi yang sebenarnya dan dapat dipercaya, Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan beberapa teknik uji keabsahan sebagai berikut berikut:

Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai pendekatan dan sumber data untuk memperoleh data yang lebih akurat dan valid, dengan tujuan meningkatkan pemahaman peneliti tentang fenomena yang diteliti dan memastikan kepercayaan diri terhadap data yang diperoleh.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda, seperti Kepala Sekolah, guru kelas, dan siswa, untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap dan akurat tentang fenomena yang diteliti.

b. Triangulasi Teknik

Data dikumpulkan melalui berbagai metode, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan dan mengonfirmasi informasi yang diperoleh dari ketiga sumber tersebut guna mengurangi bias dan memastikan konsistensi temuan (Zukhri, 2021: 190-191).

Member Check

Hasil transkripsi dan interpretasi data wawancara serta hasil observasi disampaikan kembali kepada informan (Kepala sekolah, siswa, dan wali kelas) untuk mendapatkan umpan balik. Teknik ini bertujuan memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman dan persepsi asli informan (Zukhri, 2021: 194).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru Menggunakan Model Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDI Integrasi Muslim Madani

Dalam sebuah pembelajaran pasti terdapat beberapa komponen yang harus ada dan semuanya saling mendukung satu sama lain khususnya untuk model pembelajaran. Model sangat penting digunakan oleh para guru, khususnya model untuk meningkatkan kreativitas siswa karena untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran edutainment guru harus memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa memiliki bakat atau kemampuan, mental, sehingga pada pengimplementasian/penerapan pembelajaran guru dapat melakukan pembelajaran dengan membuat siswa jauh lebih aktif. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat akan lebih menentukan efektivitas belajar siswa.

Dalam pembelajaran edutainment, guru memegang peran yang sangat penting sebagai fasilitator, motivator, dan inovator. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengarah dan pencipta suasana belajar yang menyenangkan dan penuh makna. Melalui pendekatan edutainment, guru dituntut untuk menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan secara kreatif agar siswa lebih tertarik, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran

Adapun beberapa peran guru antara lain : Fasilitator, motifator, dan inovator.

a. Fasilitator

Guru menyediakan berbagai media dan strategi yang mampu merangsang minat belajar siswa, seperti permainan edukatif, video interaktif, musik, drama, atau kegiatan seni lainnya. Guru juga perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif agar siswa tidak merasa tertekan, tetapi justru merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

b. Motivator

Juga sangat menonjol, dimana guru memberikan dorongan kepada siswa untuk tampil percaya diri, bekerja sama, dan menunjukkan hasil kreativitasnya. Kegiatan edutainment yang dilakukan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan seperti tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama.

c. Inovator

Guru terus mengembangkan dan memperbarui metode pembelajaran dengan pendekatan edutainment agar sesuai dengan kebutuhan zaman dan karakter siswa. Guru dituntut untuk mampu berpikir kreatif dalam merancang kegiatan Pembelajaran yang edukatif namun tetap menghibur.

Bentuk-Bentuk Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDI Integrasi Muslim Madanai

Adapun bentuk-bentuk edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDI Integrasi Muslim Madani yaitu: Pentas Seni / Permainan Edukatif / Bercerita (Storytelling)

a. Pentas Seni

Pentas seni adalah salah satu bentuk kegiatan edutainment yang sangat berkontribusi dalam pengembangan kreativitas. Dalam kegiatan ini, siswa diberi kesempatan untuk tampil di depan kelas atau panggung sekolah melalui drama, tarian tradisional dan modern, musik, atau seni rupa.

b. Permainan Edukatif

Permainan edukatif menjadi salah satu aktivitas inti dalam model edutainment yang paling digemari siswa. Guru melibatkan siswa dalam berbagai bentuk permainan yang dikemas dengan unsur pembelajaran, seperti permainan kata, kuis berhadiah, tebak gambar, menyusun cerita dari gambar, serta simulasi peran (role-play).

c. Bercerita (Storytelling)

Storytelling merupakan metode yang tidak hanya menghibur tetapi juga melatih kemampuan berpikir imajinatif siswa. Dalam pelaksanaan model edutainment, guru mengembangkan kegiatan bercerita baik secara lisan maupun tulisan. Siswa diberi kesempatan menyusun cerita dari gambar, melanjutkan cerita yang belum selesai, atau menceritakan kembali pengalaman mereka dengan gaya masing-masing.

Dari tiga bentuk-bentuk kegiatan pentas seni, Permainan Edukatif, dan Bercerita (storytelling) merupakan bentuk nyata dari penerapan terapan kreativitas dalam pembelajaran khususnya dalam jenjang Sekolah Dasar.

Kreativitas merupakan bentuk bakat yang majemuk, oleh karena itu penyusunan ukuran-ukuran untuk mengidentifikasi bakat kreatif harus dimulai dengan definisi kerja dari konsep tersebut Psikolog terkemuka dalam bidang

pengukuran kreativitas adalah J.P. Guilford dalam Yuandana, kreativitas ditandai oleh kemampuan berfikir divergen, yaitu menghasilkan berbagai ide yang orisinal dan fleksibel.

Dalam pentas seni, siswa didorong untuk mengekspresikan gagasan melalui gerakan, suara, atau peran, yang mencerminkan kemampuan berimajinasi dan berinovasi. Sementara itu, permainan edukatif memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir cepat, menyelesaikan masalah, dan menciptakan strategi yang kreatif dalam suasana menyenangkan.

Kegiatan bercerita, baik secara lisan maupun tertulis, melibatkan kemampuan anak alam merangkai ide, menyusun alur, dan menggambarkan tokoh serta peristiwa secara orisinal. Hal ini sejalan dengan teori Torrance yang menekankan aspek Fluency (kelancaran), originality (keunikan), flexibility (keluwesan), dan elaboration (pengembangan ide) dalam kreativitas oleh karena itu ketiga bentuk kegiatan tersebut tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga menjadi media yang efektif dalam menumbuhkembangkan kreativitas siswa secara optimal.

Nilai-nilai Pendidikan Melalui Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDI Integrasi Muslim Madani

Adapun Nilai-nilai Pendidikan melalui edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDI Integrasi Muslim Madani yaitu : Nilai Tanggung Jawab / Nilai Agama dan Religius.

a. Nilai Tanggung Jawab

Dalam pembelajaran, nilai tanggung jawab ditanamkan melalui tugas individu, kerja kelompok, kehadiran, serta disiplin diri dalam mengikuti aturan sekolah. Tanggung jawab adalah bagian penting dari pendidikan karakter. Menurut Lickona, Tanggung jawab berarti kemauan untuk menepati janji, menyelesaikan tugas, dan bertanggung jawab atas akibat dari pilihan atau tindakan seseorang.

b. Nilai Agama dan Religius

Lickona juga menegaskan bahwa nilai-nilai spiritual dan agama berperan penting dalam membentuk hati nurani, arah hidup, dan moralitas individu. Nilai religius tidak terbatas pada praktik ibadah, tetapi juga mencakup akhlak, kasih sayang, kesabaran, dan kejujuran sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan. Artinya pendidikan karakter tidak boleh netral terhadap nilai-nilai agama, karena justru nilai inilah yang menjadi dasar kuat dalam pembentukan perilaku baik.

KESIMPULAN

Peran Guru Menggunakan Model Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDI Integrasi Muslim Madani

Dalam pembelajaran edutainment, guru memegang peran yang sangat penting sebagai fasilitator, motivator, dan inovator. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengarah dan pencipta suasana belajar yang menyenangkan dan penuh makna. Melalui pendekatan edutainment, guru dituntut untuk menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan secara kreatif agar siswa lebih tertarik, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran

Fasilitator

Guru menyediakan berbagai media dan strategi yang mampu merangsang minat belajar siswa, seperti permainan edukatif, video interaktif, musik, drama, atau kegiatan seni lainnya.

Motivator

Juga sangat menonjol, dimana guru memberikan dorongan kepada siswa untuk tampil percaya diri, bekerja sama, dan menunjukkan hasil kreativitasnya.

Inovator

Guru terus mengembangkan dan memperbarui metode pembelajaran dengan pendekatan edutainment agar sesuai dengan kebutuhan zaman dan karakter siswa.

Bentuk-Bentuk Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDI Integrasi Muslim Madani

Adapun bentuk-bentuk edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDI Integrasi Muslim Madani yaitu: Pentas Seni / Permainan Edukatif / Bercerita (Storytelling)

Pentas Seni

Pentas seni adalah salah satu bentuk kegiatan edutainment yang sangat berkontribusi dalam pengembangan kreativitas. Dalam kegiatan ini, siswa diberi kesempatan untuk tampil di depan kelas atau panggung sekolah melalui drama, tarian tradisional dan modern, musik, atau seni rupa.

Permainan Edukatif

Permainan edukatif menjadi salah satu aktivitas inti dalam model edutainment yang paling digemari siswa, dengan melibatkan siswa dalam berbagai bentuk permainan yang dikemas dengan unsur pembelajaran, seperti permainan kata, kuis hadiah, tebak gambar, menyusun cerita dari gambar, serta simulasi peran (role-play).

Bercerita (Storytelling)

Storytelling merupakan metode yang tidak hanya menghibur tetapi juga melatih kemampuan berpikir imajinatif siswa. Dalam pelaksanaan model edutainment, guru mengembangkan kegiatan bercerita baik secara lisan maupun tulisan. Siswa diberi kesempatan menyusun cerita dari gambar, melanjutkan cerita yang belum selesai, atau menceritakan kembali pengalaman mereka dengan gaya masing-masing.

Nilai-nilai Pendidikan Melalui Edutainment dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDI Integrasi Muslim Madani

Adapun Nilai-nilai Pendidikan melalui edutainment dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDI Integrasi Muslim Madani yaitu : Nilai Tanggung Jawab / Nilai Agama dan Religius.

Nilai Tanggung Jawab

Dalam pembelajaran, nilai tanggung jawab ditanamkan melalui tugas individu, kerja kelompok, kehadiran, serta disiplin diri dalam mengikuti aturan sekolah.

Nilai Agama dan Religius

Licona juga menegaskan bahwa nilai-nilai spiritual dan agama berperan penting dalam membentuk hati nurani, arah hidup, dan moralitas individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamruni (2009). *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga.
- Lin, Yu-Sien, (2011). *Fostering Creativity Through Education: A Conceptual Framework Creative Pedagogy*. *Jurnal Creative Education*, Vol.2,3.

- Mulyasa (2008). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Milles, Mettew, B, Dkk. (2014), *Qualitative Data Analysis A Methods Sour Uniteds States Amerika* : SAGE pubilcation
- Sugiyono. (2015). *Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulasmi Emilda (2021). *Buku Ajaran Kebijakan dan Permasalahan Pendidikan*. Medan:Umsu Press.
- Sholeh Hamid (2014). *Metode Edutainment*, Jakarta: Diva Press.
- Sembring, Tamaulina, BR., dkk. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*, Karawang : Saba Jaya Publisher.cebook,