

PENERAPAN METODE *EDUTAIMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA

Tsani Apriliani ^{*1)}, Masripah ²⁾, Ade Holis, ³⁾ Asep Tutun Usman⁴⁾

^{1,2,3,4)}Pendidikan Guru MI, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Jawa Barat

^{*}Penulis korespondensi

e-mail: saniapriliani056@gmail.com ¹⁾, masripah@uniga.ac.id ²⁾, adeholis@uniga.ac.id ³⁾,
astoen.oesman@gmail.com ⁴⁾

Article history:

Submitted: Feb. 1st, 2025; Revised: March 2nd, 2025; Accepted: April 1st, 2025; Published: July 18th, 2025

ABSTRAK

Rendahnya tingkat kemampuan berfikir secara kreatif dalam pembelajaran IPA banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang semangat dalam pembelajaran IPA. Selain itu, guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang efektif dan mengakibatkan siswa terasa jenuh. Dengan menggunakan metode *edutaiment* peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *edutaiment* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1. Kec. karangpawitan. Garut. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design*. Bentuk desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Control Group Design*. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Penerapan metode *edutaiment* (Variabel X) terhadap kemampuan berpikir kreatif (Variabel Y) kelas IV dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 yang berjumlah 51 peserta didik, sampel yang diambil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari kegunaan metode *edutaiment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil uji N-Gain Score untuk kelas kontrol adalah 2.96 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai 83.06. Berdasarkan kategori efektivitas, kelompok kontrol termasuk dalam kategori kurang efektif, sedangkan kelompok eksperimen dikategorikan sebagai efektif karena memiliki nilai rata-rata di atas 70. Sehingga metode *edutaiment* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen.

Kata Kunci: Metode *edutaiment*; berpikir kreatif; IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu unsur yang penting dalam proses peningkatan sumber manusia suatu bangsa dan negara (Uno, 2024). Masalah pendidikan juga sering dilakukan sebagai salah satu ukuran dalam mengetahui sejauh mana tingkat kemajuan bagi suatu bangsa. Mengingat pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan yang berkualitas, sumber daya manusia dapat dikembangkan dengan baik, sehingga mampu berkontribusi dalam memajukan bangsa

(Suyana *et al.*, 2024). Oleh karena itu, maka pendidikan wajar menjadi pusat perhatian yang serius jika ingin membangun peradaban dan kemajuan. Meningkatkan kemampuan dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menghadapi tantangan dan memenuhi tuntutan zaman yang terus berkembang adalah tujuan utama pendidikan (Nurnaningsih *et al.*, 2023). Selain itu pendidikan memiliki potensi-potensi yang harus dimiliki oleh peserta didik agar dapat mengembangkan secara nyata sehingga terbentuklah suatu manusia-

manusia yang cerdas, kreatif, trampil, serta memiliki sikap tanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Setiap peserta didik memiliki potensi yang unik, termasuk bakat, minat, dan kebutuhan (Sari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, siswa harus tumbuh melalui pengajaran dan pengajaran agar tumbuh dan berkembang. Di era pendidikan yang modern ini, karakteristik peserta didik yang beragam harus diperhitungkan dan diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar (Sari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah harus sesuai dengan karakteristik, gaya belajar, dan kecerdasan masing-masing peserta didik.

Pembelajaran IPA adalah suatu mata pelajaran dan ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang ada di alam atau fenomena alam. Pembelajaran IPA dapat dijadikan sebagai suatu cara bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi, inovasi, serta kreativitas sehingga nantinya siswa mampu menguasai sains secara umum di masa depan yang penuh tantangan (Pendidikan *et al.*, 2023). Oleh karena itu, Pembelajaran IPA yaitu suatu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari peserta didik di Sekolah Dasar dan merupakan suatu pelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan berfikir kritis anak, serta kreatifitas peserta didik. Secara umum ilmu pengetahuan alam memiliki tiga aspek penting yang saling berkaitan, yaitu proses, sikap, dan produk. Mengembangkan tingkat pengetahuan peserta didik dalam mempelajari IPA (T. Agustin *et al.*, 2024).

Namun, kenyataannya ada beberapa hal yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal

disebabkan oleh peserta didik itu sendiri, seperti peserta didik dalam kondisi yang kurang baik sehingga menimbulkan rasa malas pada diri peserta didik untuk belajar. Faktor eksternal disebabkan dari lingkungan peserta didik, misalnya guru yang selalu menggunakan metode ceramah atau monoton dalam pembelajaran IPA dan ada beberapa faktor dalam pembelajarannya dari guru, kurikulum, peserta didik, model, metode pembelajarannya yang di implementasikan serta berkaitan dengan meningkatnya kualitas pendidikan. (Ginting *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPA dikatakan efektif jika meningkatkan kemampuan kognitif dan pemahaman peserta didik, yaitu kemampuan serta keterampilan serta sikap, yang dinilai melalui hasil pengukuran dan keaktifan belajar peserta didik sampai saat ini, tentunya masih ada beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Salah satu masalah yang sering dihadapi sekolah dasar adalah hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA dan ada beberapa penyebab dari hasil belajar rendah ini termasuk guru yang kesulitan menjelaskan materi, guru yang tidak menggunakan media saat mengajar, dan siswa yang menganggap bahwa pembelajaran IPA itu merasa sulit dan lumayan sulit untuk dipahami (Vitriani *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya melibatkan kegiatan di dunia nyata agar peserta didik dapat meningkatkan konsep dan membuatnya lebih bermakna. Namun, banyak penelitian telah menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar masih menghadapi kesulitan dalam mata pelajaran ini. (Wijaya & Rahmadhar, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya melibatkan kegiatan di dunia

nyata agar peserta didik dapat meningkatkan konsep dan membuatnya lebih bermakna. Namun, banyak penelitian telah menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar masih menghadapi kesulitan dalam mata pelajaran ini. (Wijaya & Rahmadhar, 2022). Dalam pola pembelajaran IPA hal yang harus dilakukan yaitu suatu terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak cenderung membosankan, karena dengan memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dan tepat diharapkan siswa dapat belajar dengan efektif, aktif, dan menyenangkan.

Berpikir kreatif merupakan sesuatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun suatu ide atau gagasan yang “baru” secara fasih dan fleksibel (Kadir *et al.*, 2022). Kreativitas merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Berpikir kreatif merupakan keterampilan yang berhubungan dengan dengan upaya untuk mencari referensi, mengelaborasi berbagai informasi, mengelola, menghasilkan ide atau gagasan baru dalam situasi tertentu. (Jarnuji, 2024). Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi penentu kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks (Rohayu *et al.*, 2021). Oleh karena itu, mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah seiring dengan kemajuan zaman, orang yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya.

Menurut peneliti metode *edutainment* adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang mengaktifkan siswa, diterapkan metode

pembelajaran *edutainment*. Metode ini, yang juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan yang akan sangat membantu mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa saat belajar (Purwandini, 2023). Oleh karena itu, Metode pembelajaran *edutainment* lebih menenangkan pada aspek psikologis, yaitu menciptakan rasa nyaman dan aman bagi peserta didik selama proses pembelajaran di kelas (Kristanto & Wahyudi, 2024). Hal ini akan membantu peserta didik menyerap dan mengembangkan pengetahuannya dengan lebih menyenangkan. Diharapkan, metode pembelajaran *edutainment* dapat membantu tenaga pendidik dalam mengembangkan potensi akademik, ranah kognitif, dan intelektual peserta didik (Muna, 2022). Dengan Metode *edutainment* membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan secara aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran, menciptakan suatu suasana pembelajaran yang menyenangkan, Dengan adanya konstruksi pengetahuan peserta didik yang aktif dalam meningkatnya kemampuan pemahaman dan kognitif peserta didik (MAGFIRROH, 2024). *Edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan. Setiap proses pembelajaran ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, alat serta evaluasinya. Unsur-unsur tersebut yang berfungsi sehingga cara atau teknik untuk menjadikan proses pembelajaran sampai kepada tujuan (Purwandini, 2023). Diharapkan bahwa penggunaan metode yang tidak biasa di kelas akan meningkatkan antusiasme

peserta didik. Dengan adanya hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik tentu peserta didik tidak merasa dibatasi dalam belajar. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan maksimal (Putri *et al.*, 2023).

Metode *edutainment* dalam pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan merangsang minat serta motivasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada mata pelajaran IPA. Melalui pendekatan *edutainment*, diharapkan peserta didik dapat lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan praktik pembelajaran yang sesuai, responsif, fleksibel, dan aktual untuk siswa yang memiliki karakteristik belajar lambat. Siswa dengan karakteristik belajar lambat membutuhkan instrumen khusus berupa bahan ajar yang sesuai. Secara umum, materi pelajaran memiliki beberapa keuntungan, diantaranya: Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata atau konkret dan aktual bagi peserta didik, serta bisa membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan pendidikan, meningkatkan kemampuan berpikir mereka, meningkatkan hasil kognitif, meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, motivasi dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Fetricia *et al.*, 2023). Oleh karena

itu, perlu diadakan penelitian untuk mencari solusi dan metode yang efektif dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas IV di MI Al-Khoiriyah 1 Kec. Karangpawitan.

Setelah mengamati situasi dan kondisi terdapat beberapa masalah di kelas IV MI Al-Khoiriyah 1 seperti rendahnya tingkat kemampuan berfikir kreatif, hal ini dibuktikan dengan ketika sedang berlangsung kegiatan belajar mengajar peserta didik kurang mampu dalam menyampaikan suatu ide-ide pokok yang ada dalam materi IPA tersebut sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang semangat, tentunya hal ini akan memicu kepada rendahnya tingkat kemampuan berfikir secara kreatif. peserta didik juga sulit memahami materi IPA karena mereka tidak memiliki motivasi belajar yang baik. Maka dengan ini peneliti peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang metode *edutainment* di kelas IV. Penelitian ini untuk mengkaji pengaruh penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas IV pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah 1. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengembangkan dan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menyenangkan.

METODE

Proses dan skema yang digunakan dalam penelitian dikenal sebagai metode penelitian. Menurut (Sugiyono, 2022) menyatakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Adil *et al.*, 2023). Penelitian ini dilakukan di MI Al-Khoiriyyah 1 Kec. Karangpawitan, berlokasi di Jl. A. Yani Timur Des. Lebakagung. Kab. Garut Tahun Ajaran 2024/ 2025. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Penerapan metode *edutainment* (Variabel X) terhadap kemampuan berpikir kreatif (Variabel Y) kelas IV dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan materi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indra penglihatan, serta untuk mengetahui perbedaan nilai angket meningkatkan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan tertentu yaitu metode *edutainment*, dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (Ambarwati & Kurniasih, 2021). Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan bentuk *Quasi control group design* kendali, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudjana dan Ibrahim bahwa Penelitian eksperimen merupakan metode yang dianggap sebagai metode penelitian yang paling canggih serta dilakukan untuk menguji suatu hipotesis, dan merupakan metode yang dapat mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya.

Populasi yang digunakan oleh peneliti yaitu seluruh peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 dengan jumlah 51

peserta didik, dengan jumlah sampel yang digunakan adalah 50 sampel, 25 peserta didik yang berasal kelas kontrol yaitu kelas IV-A MI Al-Khoiriyyah 1 dan 25 peserta didik dari kelas eksperimen yaitu kelas IV-B MI Al-Khoiriyyah 1.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui observasi terlebih dahulu, memberikan angket, dan dokumentasi (Rizky Fadilla & Ayu Wulandari, 2023). Pada saat observasi di lapangan dilaksanakan sebelum proses pengambilan data sebagai tahap analisis kebutuhan dan angket digunakan sebagai alat pengumpulan data secara langsung kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Jenis Angket yang digunakan adalah Angket tertutup, di mana setiap butir pernyataan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga responden perlu memilih jawaban dari peserta didik dan dijawab sesuai dengan keinginannya sendiri. (R. Agustin *et al.*, 2021). Sementara itu, dokumentasi dilakukan pada saat peneliti mengumpulkan semua bukti-bukti di lapangan selama penelitian, yaitu dilakukannya dokumentasi, penyebaran Angket, foto kegiatan pada saat penelitian, memberikan surat menyurat, *RPP*, serta data atau berkas yang ada di sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi lapangan, untuk mendapatkan data secara langsung dengan melihat lokasi penelitian dan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Nafisatur, 2024). Angket

tersebut digunakan untuk mencari informasi terkait respon peserta didik mengenai metode *edutainment* dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik yang diterapkan pada mata pelajaran IPA.

Instrument pernyataan dalam setiap variabel disusun berdasarkan teori yang relevan, yakni teori mengenai indikator metode *edutainment* serta indikator berpikir kreatif. Setiap variabel terdiri atas 13 butir pernyataan yang telah teruji keabsahannya, sehingga total keseluruhan instrument penelitian berjumlah 20 pernyataan karena tidak valid semuanya dan yang telah teruji keabsahannya terdiri dari 16 pernyataan. Sekala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert, dengan rentang Analisis data dalam penelitian kuantitatif maka analisis menggunakan analisis kuantitatif yang mengacu pada data tersebut, dengan menggunakan statistik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik inferensial dengan model parametrik (Usmadi, 2020). Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dari sampel, di mana hasil analisis tersebut dapat digeneralisasikan untuk menggambarkan populasi yang lebih luas. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan statistik inferensial untuk mengukur pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di mata pelajaran IPA. Selain itu, juga diteliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata ketertarikan belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis penelitian berfungsi

nilai dari 1 sampai 5. Aspek dalam penilaian angket ini mencakup kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju sebagaimana yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1

Kategori Penilaian Angket

No	Pernyataan	Skor
1	STS	1
2	TS	2
3	KS	3
4	S	4
5	ST	5

sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian ini, maka penulis mengambil 2 variabel, yaitu penerapan Metode *edutainment* sebagai variabel X dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik variabel Y . Maka :

- H_0 : Tidak ada peningkatan penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata Pelajaran IPA.
- H_a : Terdapat peningkatan penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata Pelajaran IPA.

Dengan kata lain dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu Hipotesis Alternatif (H_a) akan lebih besar dari Hipotesis nihil (H_0) dengan korelasi positif

yang signifikan (Yam & Taufik, 2021). Dengan demikian dapat diprediksikan bahwa Metode *Edutainment* diimplementasikan dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap hasil kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Pedoman yang digunakan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan uji *Mann-Whitney* sederhana dengan kaidah bahwa jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka metode *edutainment* variabel (X) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (meningkatkan kemampuan berfikir kreatif). Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka variabel X tidak memberikan pengaruh terhadap variabel Y.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, terhitung sejak 05 November hingga 05 Desember, Proses penelitian mencakup tahap uji coba instrumen hingga pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa hal yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar, salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, metode pembelajaran harus diperbarui untuk meningkatkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang difokuskan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Variasi metode sangat diperlukan, terutama dalam pendidikan dasar, agar dapat mengurangi rasa kejenuhan dan kebosanan peserta didik (Ramdani *et al.*, 2023). Salah satu metode

pembelajaran yang dapat mengurangi rasa kejenuhan dan kebosanan peserta didik adalah metode *edutainment*. *Edutainment* adalah kombinasi dari tujuan pendidikan dan konten dalam bentuk rekreasi *entertainment* yang didalamnya terdapat games, musik, film, gerak, dan relaksasi sehingga siswa akan enjoy, happy, dan nyaman selama proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung (Nurul Laila *et al.*, 2023). Tujuannya adalah untuk membuat lingkungan belajar menjadi menarik. Metode *edutainment* akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan di sekolah. Anak-anak tidak bosan atau jenuh. Dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih penting. Pendidikan memiliki tiga R: relevansi (Relevance), hubungan (Relationship), dan tanggung jawab (Responsibility) (Sari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengaktifkan siswa maka diterapkan model pembelajaran *edutainment*. Metode *edutainment* atau permainan yang bersifat menghibur akan sangat membantu dalam mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa dalam belajar. metode memegang peranan penting, yaitu dengan digunakannya metode *edutainment* di dalam pembelajaran IPA, materi yang disampaikan dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Purwandini, 2023). Metode *edutainment* harus dirancang secara inovatif dan menarik sehingga melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif, dan berpikir secara konkret selama proses pembelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan metode yang tidak biasa di kelas akan meningkatkan antusiasme peserta didik. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan maksimal (Putri

et al., 2023). *Edutainment* atau singkatan dari education yang berarti pendidikan dan entertainment berarti hiburan, merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan muatan hiburan dan pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif dengan melalui permainan-permainan yang menghibur dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, namun memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri peserta didik (Deri Wanto, 2023). Penting untuk mengetahui respons peserta didik pada metode *edutainment* pemanfaatan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran. Untuk keperluan tersebut, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan yang telah teruji valid.

Untuk menguji hipotesis yang diajukan, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menguji normalitas data guna memastikan apakah distribusi hasil pre-test dan post-test mengikuti pola distribusi normal. Uji normalitas ini penting untuk menentukan apakah analisis data dapat dilakukan menggunakan teknik statistik parametrik atau nonparametrik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan metode yang sesuai.

Selanjutnya, Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok kelas IV-A dan IV-B bersifat homogen. Uji ini bertujuan memastikan bahwa perbandingan antara kedua kelompok dilakukan secara adil dan valid, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Karena data tidak

berdistribusi normal, analisis dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney, yaitu salah satu metode statistik nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen. Uji ini diterapkan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelas IV-A dan IV-B setelah penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran. Tujuan utama dari uji Mann-Whitney dalam penelitian ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil post-test kedua kelompok. Jika hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika tidak terdapat perbedaan signifikan, maka penggunaan metode *edutainment* mungkin tidak memiliki pengaruh yang berarti terhadap pencapaian akademik siswa. Dengan demikian, uji ini memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai efektivitas metode *edutainment* dalam proses pembelajaran serta membantu dalam pengambilan keputusan terkait strategi pembelajaran yang lebih optimal. Selain itu, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test guna mengevaluasi peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran. Uji ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu teknik analisis yang digunakan adalah uji N-Gain, yang menghitung besarnya peningkatan pemahaman dan kreativitas peserta didik dari pre-test ke post-test.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov						
	Kelas	Statistik	d f	Sign	Statistik	d f
Pretest	Eksperimen	.186	25	.026	.955	25
	Kontrol	.220	25	.003	.883	25
Posttest	Eksperimen	.156	25	.118	.918	25
	Kontrol	.201	25	.010	.885	25

Selain mengukur peningkatan kemampuan berfikir kreatif melalui tes, penelitian ini juga menganalisis data dari kuesioner yang dibagikan kepada lima puluh responden. Kuesioner tersebut terdiri dari enam belas pernyataan yang mengevaluasi penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hasil analisis kuesioner digunakan untuk mendapatkan perspektif lebih dalam mengenai efektivitas metode ini dari sudut pandang peserta didik, termasuk sejauh mana mereka merasa terbantu dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman konsep melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, kombinasi antara uji hipotesis, uji N-Gain, dan analisis kuesioner memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak metode *edutainment* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa serta efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas hasil dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yaitu jika nilai signiifikasi >0.05 , maka data berdistribusi normal. Adapun apabila nilai signifikansi <0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas, data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signiikansi >0.05 . Dari hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov dan Shapiro-Wilk diatas, bahwa data dapat disimpulkan bahwa data pre dan post angket tidak berdistribusi normal dikarenakan tidak terdapat nilai signifikansi dari data <0.05 . Namun pada data dapat dikatakan berdistribusi normalitas tergantung pada metode uji yang diterapkan. post angket Selanjutnya diuji dengan uji manwhitney yang digunakan untuk mengmengetahui perbedaan median antara dua kelompok sampel yang independen. Uji ini digunakan ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3
Hasil Uji Mann-Whitney U

Ranks				
	KELAS A dan B	N	Mean Rank	Sum
Hasil Angket pretest	Eksperimen B	25	29.80	745.00
	Kontrol A	25	21.20	530.00
	Total	50		
Hasil Angket posttest	Eksperimen B	25	38.00	950.00
	Kontrol A	25	13.00	325.00
	Total	50		

Berdasarkan hasil Uji Mann-Whitney U yang berhasil diperoleh tabel diatas adalah jumlah sampel kelas IV-A terdiri dari 25 siswa dengan mean rank sebesar 21.20 dan sum 530.00. sedangkan kelas IV-B terdiri dari 25 siswa dengan mean rank sebesar 29.80 dan sum 745.00. Pada hasil

pre-test dan pos-test angket berpikir kreatif di kelas eksperimen dan di kelas kontrol di atas menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil angket, di mana pada hasil pre-test angket kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol IV-A diperoleh hasil nilai rata-rata 21.20 sedangkan pada kelas eksperimen IV-B diperoleh nilai rata-rata 29.80 yang berarti pada kelas kontrol dan kelas Eksperimen memiliki rata-rata awal yang lumayan jauh berbeda.

Pada hasil pos-test terdapat perbedaan yang signifikan di mana hasil angket berpikir kreatif pos-test kelas kontrol tidak menggunakan metode *edutiment* mendapatkan nilai rata-rata yaitu 13.00, sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *edutiment* yaitu sebesar 38.00 yang artinya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan

Pengujian N-Gain dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan metode *edutiment* pada materi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indra penglihatan dilakukan perhitungan Gain

Tabel 4
Hasil Perhitungan Uji N-gain Score

Kelas	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	.323	.046	83.06	Tinggi
Kontrol	.008	.009	2.96	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata N-Gain Score untuk kelas kontrol adalah 2.96. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata N-Gain Score untuk kelas kontrol adalah 2.96 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai 83.06. Berdasarkan

setelah diberi perlakuan menggunakan metode *edutiment* yang mengakibatkan terdapatnya perbedaan mean atau rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena penggunaan metode *edutiment* yaitu karena pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik lebih terlihat aktif dan fokus mengikuti pembelajaran, karena materi pembelajaran yang disampaikan berbentuk tayangan video pembelajaran yang menarik, yang ditambah dengan kuis yang menarik peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang disediakan. Sehingga peserta didik terlihat lebih senang dan menikmati pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol peserta didik lebih cenderung pasif dan terlihat mengantuk karena tidak menggunakan metode *edutiment*.

kategori efektivitas, kelompok kontrol termasuk dalam kategori kurang efektif, sedangkan kelompok eksperimen dikategorikan sebagai efektif karena memiliki nilai rata-rata di atas 70.

Selain itu, hasil uji perbedaan rata-rata N-Gain Score menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan metode *edutiment* dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indra penglihatan, terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang diterapkan pada kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta hasil analisis data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan metode *edutainment* berpengaruh terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di MI Al-Khoiriyyah 1. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol, yang tidak menggunakan metode *edutainment*, dengan kelas eksperimen, yang menerapkan metode ini dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode *edutainment* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, Metode ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* berperan signifikan dalam meningkatkan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik lebih aktif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, tidak hanya untuk meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Lebih lanjut, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* yang lebih efektif, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti karakteristik peserta didik, kesiapan guru dalam menerapkan metode ini, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung di lingkungan sekolah. Dengan penerapan yang optimal, diharapkan

metode *edutainment* dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik di era digital.

REFERENSI

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., & Rohman, M. M. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Get Press Indonesia.
- Agustin, R., Nurmawati, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Agustin, T., Prastiti, T. D., Jember, U., & Terbuka, U. (2024). *DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SD ELSE (Elementary School Education)*. 8(1), 10–18.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Deri Wanto, M. F. K. (2023). Teknologi Pendidikan Pasca Covid-19. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 439–459. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1007>
- Petricia, F., Soekanto, H., Soelistijo, D., & Utomo, D. H. (2023). Model Problem Based Learning berbantuan video berita: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis pada

- siswa SMA. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(7), 741–752. <https://doi.org/10.17977/um063v3i7p741-752>
- Ginting, T. R., Fitri, A., Pratiwi, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). Efektifitas Pencapaian Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Muhammadiyah 19 Medan. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(3), 1180–1190.
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., Simanihuruk, P., Rusmayadi, G., Nursanty, E., & Lolang, E. (2023). *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jarnuji, K. (2024). *Sikap Bahasa Siswa MAN 1 Kota Serang Dan Implikasinya Terhadap*.
- Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 128–138. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Kristanto, M. V. A., & Wahyudi, M. N. A. (2024). EDUTAINMENT : Strategi Mencegah Persepsi Menakutkan pada Pembelajaran Matematika Sejak Dini (Sebuah Kajian Pustaka). *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 2(01), 52–60. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v2i01.1615>
- MAGFIRROH, A. (2024). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS PADA MATERI RANTAI MAKANAN IPA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL HUDA TEMAYANG*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Muna, A. (2022). *Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas 2 Selama Pembelajaran Blanded Learning di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus*. IAIN Kudus.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Nurnaningsih, A., Norrahman, R. A., Muhammadong, & Wibowo, T. S. (2023). Pemberdayaan Sumber Daya Manusia dalam Konteks Manajemen Pendidikan. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(2), 221–235. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Nurul Laila, Rani Febriyanni, & Syarifah, S. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 116–124. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i1.675>
- Pendidikan, J., Dasar, S., Pengetahuan, I., Di, A., & Dasar, S. (2023). *04_Miqwati*. 1(1), 30–38.
- Purwandini, I. (2023). Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Ix Smp Negeri Muara Kati. *Linggau Journal Science Education*. <http://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/view/559%0Ahttps://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/download/559/508>
- Putri, W., Falah, S., Gunawan, G., Metode, P., Pada, E., Literasi, P., Di, A., Cibening, D., Pamijahan, K., & Bogor, K. (2023). Penerapan Metode Edutainment Pada Program Literasi Anak Di Desa Cibening Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*,

- 6(1), 156–166. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.468>.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatuss'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Rohayu, Deni Adi Putra, & Kunti Dian Ayu Afiani. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Inventa*, 5(1), 30–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Sari, A. N. K., Nurhadi, M., & Tyas, E. P. (2022). Analisis kakarakteristik terhadap latar belakang peserta didik bagi pembelajaran efektif. *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 30–33.
- Suyana, N., Pendidikan, P. K., Global, T., & Pendidikan, S. (2024). Kebijakan Pendidikan Nasional Menghadapi Tantangan Global Sebuah Analisis Strategis dan Prioritas. *Journal of Education Research*, 5(1), 620–634. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/888>
- Uno, H. H. B. (2024). *Profesi kependidikan: problema, solusi, dan reformasi pendidikan di Indonesia*. Bumi Aksara.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Vitriani, D., Nisa, A. F., Nurhayati, S., Rukmi, D. A., & Yustina, A. (2023). Implementasi Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 88–101.
- Wijaya, T., & Rahmadhar, Y. (2022). *Model Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. 8(4), 1677–1682. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3014>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.