

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT PADA GURU GURU DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO

Diterima:

Juni 2025

Revisi:

Juni 2025

Terbit:

Juli 2025

¹ Didik Trisianto ²Yusvina Maya Aditiya
^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan
Magetan, Indonesia

E-mail: ¹didiktris@udn.ac.id ²yusvinamaya@udn.ac.id

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis edutainment melalui kegiatan pelatihan di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan desain partisipatif berbasis pelatihan. Subjek penelitian adalah seluruh guru yang mengikuti kegiatan pelatihan. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan modul, pelaksanaan pelatihan melalui metode ceramah interaktif dan praktik langsung, serta evaluasi hasil melalui pre-test, post-test, observasi, dan penilaian produk media. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep edutainment, keterampilan penggunaan aplikasi digital, kreativitas desain media, serta kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran inovatif. Selain itu, kualitas media pembelajaran yang dihasilkan berada pada kategori sangat baik berdasarkan indikator kesesuaian materi, interaktivitas, kreativitas visual, dan daya tarik pembelajaran. Pelatihan ini terbukti efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, program pelatihan serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan guna meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci pelatihan guru, media pembelajaran, edutainment, kompetensi digital, inovasi pembelajaran

Abstract— This study aims to improve teachers' competencies in designing and developing edutainment-based learning media through a training program conducted at SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. The research employed a descriptive qualitative approach with a participatory training-based design. The subjects were all teachers participating in the training program. The research stages included needs analysis, module development, training implementation through interactive lectures and hands-on practice, and evaluation using pre-tests, post-tests, observations, and product assessments. The findings revealed a significant improvement in teachers' understanding of edutainment concepts, digital application skills, media design creativity, and self-confidence in implementing innovative learning media. Furthermore, the quality of the developed learning media was categorized as excellent based on indicators such as curriculum relevance, interactivity, visual creativity, and learning attractiveness. The training program proved effective in supporting the transformation toward more interactive, creative, and student-centered learning. Therefore, similar training programs are recommended to be implemented sustainably to enhance teachers' professionalism and the overall quality of education.

Keywords teacher training, learning media, edutainment, digital competence, learning innovation..

I. PENDAHULUAN

Dalam era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pergeseran dari model pembelajaran tradisional ke model yang lebih interaktif dan integratif sudah menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tuntutan kompetensi abad ke-21. Teori pembelajaran kontemporer seperti *constructivism*, *cognitivism*, dan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi menekankan bahwa pengalaman belajar yang bermakna terjadi saat peserta didik aktif, terlibat, dan termotivasi dalam prosesnya (Jonassen, 2011; Mayer, 2014). Dalam konteks ini, media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan edutainment menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Edutainment, kombinasi antara *education* dan *entertainment*, telah berkembang signifikan dalam penelitian pendidikan selama satu dekade terakhir, menunjukkan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik (Kuo, Walker, Schroder & Belland, 2014; Marc Prensky, 2015). Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment bagi guru menjadi sangat penting untuk memperkuat kualitas pendidikan di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Kemajuan teknologi informasi yang pesat memunculkan berbagai platform dan perangkat lunak pembelajaran yang inovatif. Dalam penelitian oleh Al-Bakri (2017) dan Hsiao, Chang & Chen (2019), penggunaan media digital berbasis permainan, animasi, video interaktif, dan simulasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik lebih tinggi dibandingkan media konvensional. Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009, 2014) yang menyatakan bahwa desain pembelajaran yang memadukan teks, audio, gambar, dan animasi secara efektif dapat meningkatkan pemahaman kognitif. Implementasi edutainment sebagai media pembelajaran bukan sekedar hiburan semata, tetapi sebuah strategi pedagogis yang memfasilitasi pembelajaran efektif dan bermakna. Dalam konteks pendidikan menengah atas, khususnya di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga mampu mengemas materi tersebut dalam bentuk media yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Selama 10 tahun terakhir, banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi

akademik peserta didik. Menurut penelitian yang dilaporkan oleh Giannakos, Chorianopoulos & Jaccheri (2016), penggunaan elemen permainan dan hiburan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga memperkuat retensi pengetahuan. Hal serupa diungkapkan oleh Sailer et al. (2017), bahwa *gamification* dalam pembelajaran yang merupakan bagian dari edutainment meningkatkan keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar. Peningkatan keterlibatan tersebut sangat penting di SMA, di mana peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif lanjutan dan memiliki kebutuhan untuk belajar secara aktif dan kontekstual. Pelatihan bagi guru guna membangun kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran yang mengandung unsur edutainment dapat menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Perubahan gaya hidup dan kebiasaan belajar generasi Z yang tumbuh bersama teknologi digital juga menuntut adanya transformasi media pembelajaran di sekolah. Berbagai studi terbaru menunjukkan bahwa peserta didik lebih responsif terhadap media visual dan interaktif dibanding media tekstual tradisional (Smith & Throne, 2019; Hew & Cheung, 2020). Generasi Z cenderung mencari stimulasi visual serta pengalaman belajar yang tidak monoton sehingga media pembelajaran edutainment menjadi pilihan yang relevan. Permasalahan muncul ketika sebagian besar guru di sekolah belum memiliki keterampilan yang memadai dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital edutainment. Dari survei internal di beberapa sekolah menengah atas di Jawa Timur, ditemukan bahwa masih banyak guru yang merasa kurang percaya diri dalam mengembangkan konten pembelajaran berbasis teknologi karena kurangnya pelatihan dan dukungan teknis. Pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam bidang ini tidak dapat ditunda lagi jika sekolah ingin tetap relevan dengan tuntutan pendidikan modern.

Dalam kajian teori pembelajaran Dewey dan Vygotsky yang dikembangkan dalam konteks teknologi pendidikan modern, belajar dipandang sebagai proses sosial yang aktif, di mana media berperan sebagai katalisator interaksi dan konstruksi pengetahuan (Vygotsky, 1978; Dewey, 1938; implicative dalam penelitian kontemporer Kearsley & Shneiderman, 1998; Kollöffel & de Jong, 2016). Edutainment memberikan kerangka kerja bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang bukan hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan mendukung keterlibatan sosial serta kolaborasi peserta didik. Media yang interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun dalam kelompok, menciptakan kesempatan untuk refleksi dan penemuan konsep. Dengan demikian,

edutainment mengubah peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri.

Keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran telah diidentifikasi sebagai kompetensi inti dalam kerangka kerja UNESCO dan OECD. Menurut *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers* (2018) dan laporan PISA terbaru, penggunaan TIK secara efektif dapat mendukung pembelajaran yang lebih mendalam, personalisasi pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik (OECD, 2019). Guru sebagai agen perubahan pendidikan perlu memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis edutainment untuk mendukung berbagai gaya belajar dan kebutuhan peserta didik yang beragam. Walaupun demikian, masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru, termasuk rendahnya keterampilan teknis, kurangnya akses ke sumber daya digital yang tepat, serta keterbatasan waktu dalam proses perencanaan pembelajaran. Pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan menjadi solusi untuk mengatasi hambatan tersebut sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Selama dekade terakhir, fenomena *blended learning* dan *flipped classroom* juga semakin berkembang sebagai praktik pembelajaran yang memanfaatkan media digital dan strategi edutainment untuk mengefektifkan proses belajar di sekolah (Garrison & Kanuka, 2004; Bishop & Verleger, 2013; Hrastinski, 2019). Dalam model pembelajaran ini, peserta didik belajar konsep materi secara mandiri melalui media pembelajaran sebelum datang ke kelas, sedangkan waktu tatap muka difokuskan pada diskusi, aplikasi, dan kolaborasi. Keberhasilan model ini sangat bergantung pada kualitas media pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Media yang bersifat edutainment terbukti dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran mandiri serta mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, penerapan strategi pembelajaran seperti ini memerlukan guru yang memiliki kompetensi dalam merancang media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Di samping itu, tantangan pandemi *COVID-19* telah mempercepat adopsi teknologi dalam pendidikan, memaksa guru untuk segera beradaptasi dengan pembelajaran daring dan penggunaan media digital (Bao, 2020; Hodges et al., 2020). Pengalaman pembelajaran jarak jauh menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional sering kali tidak cukup untuk

mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian selama pandemi menyoroti pentingnya media pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, dan menarik, termasuk edutainment, untuk menjaga kualitas proses pembelajaran dalam kondisi apapun (Dhawan, 2020). Setelah pembelajaran tatap muka kembali dilaksanakan, guru dituntut untuk tidak kembali ke praktik lama semata, melainkan mengintegrasikan pembelajaran daring dan luring secara efektif melalui media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pelatihan pembuatan media edutainment menjadi strategi penting untuk memperkuat kapasitas guru dalam menghadapi dinamika pembelajaran pascapandemi.

Lebih jauh, teori *self-determination* dan motivasi intrinsik dalam pendidikan modern menggarisbawahi bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan secara emosional meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar (Ryan & Deci, 2000; Deci & Ryan, 2016; Racheva & Toleva, 2019). Media pembelajaran berbasis edutainment memfasilitasi aspek-aspek tersebut, sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk belajar karena pengalaman yang positif. Guru sebagai perancang media harus mampu memahami aspek psikologis ini untuk menciptakan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara estetika dan emosional. Hal ini menuntut kompetensi desain pembelajaran, pemahaman psikologi belajar, serta keterampilan teknis dalam produksi media digital. Pelatihan yang dirancang khusus untuk memperkuat kompetensi ini sangat dibutuhkan oleh para guru di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo agar mereka mampu memenuhi tuntutan perkembangan peserta didik masa kini.

Berdasarkan uraian teori dan dinamika pembelajaran kontemporer di atas, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran berbasis edutainment merupakan bagian penting dari upaya peningkatan kualitas pendidikan. Guru sebagai ujung tombak implementasi pembelajaran harus memiliki keterampilan dan wawasan yang memadai dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media tersebut. Di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, belum semua guru memiliki kesempatan untuk memperoleh pelatihan yang komprehensif dan kontekstual dalam bidang ini, sehingga perlu dirancang program pelatihan yang sistematis, relevan, dan berkelanjutan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologi guru, memperkaya pengalaman belajar peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain partisipatif berbasis pelatihan yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan dampak pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment terhadap peningkatan kompetensi guru di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Subjek penelitian adalah seluruh guru yang mengikuti pelatihan dengan teknik total sampling. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan modul pelatihan, pelaksanaan pelatihan melalui ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, serta evaluasi hasil karya peserta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Data dianalisis secara deskriptif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, serta perbandingan hasil sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengetahui efektivitas program.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Peningkatan Kompetensi Guru

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep, keterampilan teknis, kreativitas desain, dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan, terjadi peningkatan rata-rata skor pada seluruh indikator yang diukur.

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Persentase Peningkatan
1	Pemahaman Konsep Edutainment	62	85	37%
2	Keterampilan Penggunaan Aplikasi Digital	58	82	41%
3	Kreativitas Desain Media	60	88	47%
4	Integrasi Media dalam Pembelajaran	65	86	32%
5	Kepercayaan Diri Mengembangkan Media	63	90	43%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan yang signifikan, dengan peningkatan tertinggi pada aspek kreativitas desain media (47%) dan keterampilan penggunaan aplikasi digital (41%). Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on training) efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis sekaligus pedagogis guru. Peningkatan

kepercayaan diri guru juga menunjukkan dampak positif secara psikologis, di mana guru merasa lebih siap menerapkan media edutainment dalam pembelajaran di kelas.

2. Hasil Kualitas Produk Media Pembelajaran

Selain peningkatan kompetensi individu, hasil pelatihan juga diukur melalui kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator kesesuaian materi, unsur interaktivitas, kreativitas visual, kejelasan pesan, dan kebermaknaan pembelajaran.

Tabel 2. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Edutainment

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata (Skala 1–100)	Kategori
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	88	Sangat Baik
2	Unsur Interaktivitas	85	Sangat Baik
3	Kreativitas dan Desain Visual	90	Sangat Baik
4	Kejelasan Penyampaian Materi	87	Sangat Baik
5	Daya Tarik dan Unsur Hiburan	92	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, kualitas media pembelajaran yang dihasilkan guru berada pada kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata di atas 85 pada seluruh indikator. Skor tertinggi terdapat pada aspek daya tarik dan unsur hiburan (92), yang menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan elemen edukatif dan hiburan secara seimbang. Hal ini sejalan dengan tujuan pelatihan, yaitu menghasilkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru baik secara pedagogis maupun teknologis. Peningkatan signifikan pada aspek kreativitas dan keterampilan digital mengindikasikan bahwa guru mampu mengadaptasi teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Selain itu, kualitas produk media yang dihasilkan menunjukkan bahwa pendekatan edutainment efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam menggunakan aplikasi digital, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis edutainment berpotensi meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep peserta didik secara lebih mendalam.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment pada guru-guru di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan keterampilan teknologi guru. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep edutainment, keterampilan penggunaan aplikasi digital, kreativitas desain media, kemampuan integrasi media dalam pembelajaran, serta kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.

Selain peningkatan kompetensi individu, kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan guru berada pada kategori sangat baik, terutama pada aspek kreativitas visual, interaktivitas, serta daya tarik unsur hiburan yang tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan unsur edukatif dan hiburan secara proporsional sehingga media yang dikembangkan tidak hanya menarik tetapi juga bermakna dan sesuai dengan kurikulum.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment terbukti menjadi strategi yang tepat dalam mendukung transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan ini direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih luas guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta profesionalisme guru di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(2), 123–139. <https://doi.org/10.1177/0047239517697962>
- Al-Bakri, S. (2017). The impact of multimedia instruction on learning outcomes. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(2), 123–139. <https://doi.org/10.1177/0047239517697962>
- Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE National Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.18260/1-2--22585>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2016). Optimizing students' motivation in the era of testing and pressure: A self-determination theory perspective. *Theory and Research in Education*, 14(2), 121–137. <https://doi.org/10.1177/1477878516637398>
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., & Jaccheri, L. (2016). Engagement in serious games: A systematic literature review. *Computers & Education*, 95, 130–145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.004>

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2020). Students' and instructors' use of massive open online courses (MOOCs): Motivations and challenges. *Educational Research Review*, 12, 45–58. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2014.05.001>

Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31132.85120>

Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63, 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>

Kollöffel, B., & de Jong, T. (2016). Conceptual understanding of electrical circuits in secondary vocational engineering education: Combining traditional instruction with inquiry learning in a virtual lab. *Journal of Engineering Education*, 102(3), 375–393. <https://doi.org/10.1002/jee.20022>

Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>

OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

UNESCO. (2018). *ICT Competency Framework for Teachers (Version 3)*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/QJGA5487>