PENGEMBANGAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*

Rafika Dian Rahmawati[1], Yayuk Sumarni[2], Roni Agus Subagyo[3], Choiriyah Widyasari[4], Ernawati[5]
[1,2,3,4] Universitas Muhammadiyah Surakarta
[5]Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta
q200230028@student.ums.ac.id, q200230059@student.ums.ac.id, q200230060@student.ums.ac.id, cw272@ums.ac.id, ernawatyrizwana3003@gmail.com

ABSTRACT

Elementary education plays a crucial role in shaping students' cognitive foundations, which include critical thinking skills, problem-solving abilities, and understanding of basic concepts. This study examines the implementation of Edutainment learning strategies in the cognitive development of elementary school students. Edutainment, a combination of education and entertainment, aims to create an engaging and enjoyable learning environment, allowing students to actively participate in the learning process. The research method used is qualitative with a descriptive-critical approach to various relevant literature. The research results show that Edutainment learning strategies can enhance learning motivation, critical thinking skills, memory retention, student understanding, as well as collaboration and socialization abilities. Edutainment utilizes various media and technologies, such as educational videos, interactive games, and creative activities, which have proven effective in supporting students' cognitive development. This study concludes that the implementation of Edutainment learning strategies in elementary schools can provide a more effective and enjoyable learning experience and optimally support students' cognitive development.

Keywords: Edutainment, Cognitive development, Interactive learning, Elementary education

ABSTRAK

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk fondasi kognitif siswa, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep-konsep dasar. Penelitian ini mengkaji implementasi strategi pembelajaran Edutainment dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. *Edutainment*, yang merupakan gabungan dari pendidikan dan hiburan, bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kritis terhadap berbagai literatur yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Edutainment* dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, daya ingat dan pemahaman siswa, serta kemampuan kolaborasi dan sosialisasi. *Edutainment* memanfaatkan berbagai media dan teknologi, seperti video edukatif, permainan interaktif, dan aktivitas kreatif, yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan

strategi pembelajaran *Edutainment* di sekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, serta mendukung perkembangan kognitif siswa secara optimal.

Kata kunci: Edutainment, Perkembangan kognitif, Pembelajaran interaktif, Pendidikan dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam pembentukan fondasi kognitif siswa. Perkembangan kognitif pada tahap ini sangat menentukan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep dasar yang akan menjadi bekal di jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi siswa (Halamury, 2024). Strategi pembelajaran *Edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*), menawarkan solusi inovatif untuk menjawab tantangan ini. *Edutainment* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai media dan teknologi, seperti video edukatif, permainan interaktif, dan aktivitas kreatif, untuk menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga terstimulasi untuk berpikir secara kritis dan kreatif.

Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan potensi akademik dalam ranah kognitif dan intelektualnya para peserta didiknya. Begitu pula dengan peraturan Permendikbud No. 103 tahun 2014 mengenai peserta didik yang menjelaskan bahwa para peserta didik itu merupakan sebuah subjek yang dimana dirinya memiliki sebuah kemampuan untuk dapat secara aktif dalam mencari, kemudian mengolah serta mengkonstruksi dan menggunakan sebuah pengetahuannya. Jadi, jelas bahwa peserta didik memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya dalam mengembangkan intelektual dan perkembangan kognitifnya di dalam sekolah, melalui berbagai proses pembelajaran yang diberikan di

sekolah oleh para tenaga pendidik. Menurut Piaget (dalam bukunya Santrock, 2008) bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada setiap individu akan dapat membentuk sebuah skema yang dapat dipergunakan untuk membuat sebuah konsep atau kerangka yang ada di dalam setiap pikirannya, yang kemudian nantinya akan dapat dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan semua informasi yang masuk ke-dalam otak.

Begitu pula menurut Piaget (dalam Santrock, 2011) yang menyebutkan bahwa tingkat perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret dimana para peserta didik pada tingkatan Sekolah Dasar (SD) ini akan mulai menggunakan penalaran secara primitif dan ingin mengetahui segala jawaban atas segala macam pertanyaan. Piaget juga menyebutkan bahwa sub-tahap intuitif ini karena anak-anak tampak begitu yakin mengenai pengetahuan dan pemahaman yang mereka miliki, namun belum menyadari bagaimana meraka tahu apa yang meraka ketahui.

Karakteristik siswa SD yang menurut Sakti (2017) adalah senang bermain menuntut para pendidik yang mengajar di SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Para pendidik yang mengajar di SD ini juga seyogyanya dapat merancang strategi pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya dan salah satunya melalui strategi *Edutainment* ini. Karena hal tersebut sangatlah penting dilakukukan bagi para pendidik ketika berada di dalam kelas untuk dapat memberikan rasa menyenangkan, rasa kenyaman, rasa keamanan bagi para peserta didiknya ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga akan dapat membantu para peserta didik dalam mengembangkan potensi kognitif dan intelektual yang dimilikinya.

Satu-satunya kapasitas yang bisa digunakan untuk belajar adalah kemampuan berpikir (Haryanti, & Febriyanto, 2017). Kemampuan berpikir disini dapat diasumsikan sebagai salah satu dari proses kognitif individu. Dimana proses ini melibatkan otak dalam memperoleh informasi, menyimpan informasi dalam membentuk sebuah skema kehidupan sesuai dengan teori dasar dari perkembangan kognitif Piaget. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnamaningsih

& Purbangkara (2022) dengan hasil penelitiannya yang menjelaskan bahwa ketika anak ingin mencapai perkembangan yang optimal maka metode pembelajaran yang digunakan oleh guru serta daya dukung alat peraga atau media yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik merupakan faktor yang berperan langsung dalam proses pembelajaran.

Penerapan strategi Edutainment di sekolah dasar diharapkan dapat mendukung perkembangan kognitif siswa dengan cara yang lebih efektif. Ketika siswa merasa senang dan termotivasi, mereka cenderung lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, interaksi yang positif dan menyenangkan antara siswa dan guru serta antara sesama siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional yang turut berkontribusi pada perkembangan kognitif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana strategi pembelajaran Edutainment dapat diterapkan di sekolah dasar dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif siswa. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kritis terhadap berbagai literatur yang relevan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas strategi Edutainment dalam mendukung proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kritis untuk mengeksplorasi implementasi strategi pembelajaran *Edutainment* dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari: 1) Literatur Primer. Buku, artikel jurnal, dan dokumen akademik yang membahas tentang strategi pembelajaran Edutainment dan teori perkembangan kognitif. 2) Literatur Sekunder. Laporan penelitian, tesis, dan disertasi yang relevan dengan topik penelitian. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, yang melibatkan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Identifikasi Sumber. Mengidentifikasi dan memilih sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. 2) Pengumpulan Data. Mengumpulkan data dari sumber-sumber yang telah diidentifikasi,

termasuk buku, artikel jurnal, dokumen akademik, dan laporan penelitian. 3) Dokumentasi. Mendokumentasikan data yang diperoleh dalam bentuk catatan ringkas dan kutipan yang relevan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif-kritis. Langkah-langkahnya meliputi: 1) Reduksi Data. Menyaring dan memilih data yang paling relevan untuk tujuan penelitian. 2) Kategorisasi. Mengelompokkan data berdasarkan tema atau topik tertentu, seperti penerapan strategi *Edutainment*, perkembangan kognitif siswa, dan dampak pembelajaran. Interpretasi: Menganalisis data untuk menemukan pola, hubungan, dan kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian. 3) Kesimpulan. Menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dengan membandingkan informasi dari berbagai literatur. Selain itu, peneliti juga melakukan *cross-check* dengan penelitian terdahulu yang relevan untuk memastikan konsistensi hasil. Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi strategi pembelajaran *Edutainment* di sekolah dasar dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Strategi Pembelajaran Edutainment

Strategi pembelajaran edutainment adalah metode yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa tidak hanya pasif mendengarkan materi dari guru, tetapi juga diajak untuk aktif dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan minat belajar mereka. *Edutainment* adalah proses pembelajaran yang dirancang dengan memadukan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga kegiatan belajar menjadi menyenangkan (Shodiqin, 2016). Selain itu, New World Encyclopedia, dikutip oleh Fadlillah (2016) menjelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata "*Education*" dan "*Entertainment*," yang berarti hiburan yang dirancang untuk mendidik dan menghibur. Dalam pembelajaran berbasis *edutainment*, guru berperan sebagai fasilitator, dan peserta didik

sangat aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamruni (2015), konsep dasar Edutainment bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Terdapat tiga asumsi utama yang mendasarinya. Asumsi pertama adalah perasaan positif seperti kesenangan dan kegembiraan mempercepat proses pembelajaran, sementara perasaan negatif seperti kesedihan, ketakutan, ancaman, dan ketidakmampuan dapat memperlambat atau bahkan menghentikannya. Untuk menciptakan kondisi ini, Edutainment memadukan dua aktivitas yang biasanya terpisah: "Pendidikan" dan "Hiburan". Asumsi kedua adalah bahwa penggunaan potensi nalar dan emosi secara efektif dapat menghasilkan peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Metode yang tepat memungkinkan siswa mencapai prestasi belajar yang jauh lebih baik, memberikan peluang dan tantangan yang menggembirakan bagi pendidik. Asumsi ketiga adalah bahwa setiap siswa, jika dimotivasi dan diajar dengan cara yang benar, serta dengan menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan ini membantu siswa memahami kekuatan dan kelebihan mereka sesuai dengan gaya belajar masing-masing, dan memperkenalkan mereka pada cara dan proses belajar yang benar.

Asumsi-asumsi dasar dari strategi pembelajaran *Edutainment* ini senada dengan pendapatnya dari Agustriana (2018) dimana menurutnya strategi pembelajaran *Edutainment* ini merupakan kombinasi dari fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk hiburan, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan metode edutainment, sehingga akan membentuk proses pembelajaran di sekolah yang menyenangkan dan hal tersebut akan membantu para peserta didik untuk tidak merasa jenuh atau bosan di kelas. Maka dari itu proses pembelajaran yang berlangsung tersebut akan lebih mempermudah bagi para peserta didik untuk dapat menyerap dan memproses segala informasi yang diberikan oleh tenaga pengajar tentang materi pembelajaran di dalam kelas. Dengan dasar tersebut akan memunculkan perasaan yang menyenangkan, penuh dengan ketenangan ketika para peserta didik akan masuk ke-

dalam kelas yang membuat kondisi psikologisnya menjadi baik, sehingga hal tersebut akan lebih mudah dalam mengembangkan potensi kognitif peserta didik.

Hal senada diungkapkan pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Krisdayani et al (2016) yang menyebutkan dalam penelitiannya bahwa strategi pembelajaran *Edutainment* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran dengan tujuannya yaitu agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dari hal tersebut, maka para peserta didik diharapakan akan mampu belajar dengan baik dan efektif di dalam kelas sehingga proses dalam menyerap informasi, proses memahami materi pembelajar akan lebih mudah dilakukan oleh para peserta didik.

Dari pendapatnya Fadillah (2016) menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep edutainment, yaitu: 1) Perasaan positif (senang/ gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep edutainment berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan. 2) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. 3) Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari paparan tersebut, maka jelas sekali bahwa strategi pembelajaran *Edutainment* ini sangatlah cocok untuk diterapkan di dalam kelas, terutama bagi para peserta didik yang masih duduk dibangku sekolah dasar (SD). Karena dengan karakteristik para peserta didik sekolah dasar yang masih senang dengan belajar sambil bermain dan berkelompok dengan teman sebayanya akan membantu serta mempermudah para tenaga pendidik dalam menerapan metode ini dengan tujuan untuk dapat mengembangkan potensi dalam ranah kognitifnya. Hal tersebut

senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andrioza (2016), yang menyatakan bahwa Proses pendidikan dengan menggunakan strategi Edutainment ini juga dapat dilakukan dengan cara permainan (*game*), humor, bermain peran (*role play*), dan demonstrasi dan cara-cara lain yang dapat dikuasai oleh guru dan siswa.

Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu proses yang terjadi di dalam psikologis setiap individu, dimana didalamnya melibatkan beberapa proses. Dan proses tersebut diantaranya adalah proses untuk memperoleh informasi, menyusun informasi, mengolah informasi dan menyimpan informasi, termasuk pula proses-proses mental lainnya yang terdapat dalam perkembangan kognitif. Hal senada diungkapkan oleh Wadsworth (1996) yang menyatakan bahwa seorang pendidik di sekolah akan mendapat keuntungan jika ia dapat memahami pada level-level apa para siswanya menjalankan fungsinya. Semua siswa dalam sebuah kelas tidak seharusnya untuk beroperasi pada level yang sama, karena banyak tugas bertipe Piaget yang mudah diberikan. Dari pernyataan diatas ini maka jelas bahwa perkembangan kognitif seorang anak sangat erat kaitannya dengan proses psikologis dari anak itu sendiri dan setiap anak memiliki perbedaan dalam perkembangannya mengikuti proses tahap perkembangan yang ada di dalam dirinya.

Begitu pula Menurut Piaget yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman dkk, 2012). Dari pernyataan diatas tersebut dapat diasumsikan pula bahwa perkembangan kognitif seorang anak dapat pula dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya dan dalam hal ini perkembangan kognitif seorang anak yang sudah duduk dibangku sekolah dapat pula dipengaruhi oleh kondisi dari lingkungan pendidikannya yaitu dimana anak tersebut sekolah.

Menurut Piaget (dalam Schunk, 2012) telah menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak yang berada di bangku sekolah dasar berada pada tahap perkembangan praoprasional, yaitu tahap perkembangan kognitif yang

dimana tahap ini berlangsung pada usia sekitar 2-7 tahun, tahap ini lebih simbolis dari cara berpikir sensorikmotorik, namun tidak melibatkan pemikiran operasional. Akan tetapi, tahap ini lebih egosentris dan intuitif ketimbang logis. Pemikiran pra-oprasional dapat dibagi menjadi dua sub-tahap ; fungsi simbolis dan pikiran intuitif yaitu terjadi kira-kira di antara usia 2 dan 7 tahun. Tahap perkembangan ini juga dibagi kembali menjadi tiga tahap perkembangan sesuai dengan usia anak. Maka dari itu tahap perkembangan anak yang masih duduk dibangku sekolah berada di Sub-tahap pemikiran intuitif, terjadi kisaran anak usia 7 tahunan. Pada sub-tahap ini anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin mengetahui jawaban atas segala macam pertanyaan.

Hal senada sesuai diungkapkan oleh Sujiono (2007:3.5) dengan berdasarkan pada teori Piaget, telah mengidentifikasi empat periode utama dalam perkembangan kognitif yaitu 1) tahap sensori motor, terjadi pada usia 0- 2 tahun 2) tahap pra-operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun 3) konkret operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun dan 4) formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun. Jadi perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap pra-operasional, yaitu berada pada usia 2-7 tahun yang merupakan perwujudan dari kemampuan indra atau potensi aktivitas dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Dari beberapa paparan diatas ini, maka jelas bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh proses psikologis dan lingkungan sekitarnya. Begitu pula bagi anak-anak yang sudah duduk dibangku sekolah dimana perkembangan kognitifnya sangat dipengaruhi pula oleh proses belajar mereka di dalam sekolah. Kondisi lingkungan sekolah yang dapat memberikan rasa menyenangkan, rasa aman dan menangkan sangat berpengaruh terhadap motivasi anak itu sendiri dalam belajar, Sehingga sangatlah penting bagi seorang guru untuk memberikan pelayanan yang baik dalam mengajar dan mendidik anak-anak didiknya yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap proses menyimak dan memperhatikan mereka terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Maka hal itu juga akan berpengaruh terhadap proses perkembangan kognitifnya untuk memproses informasi, menyimpan informasi dan

memecahkan segala permasalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran disekolah.

Hal senada pernah diungkapkan oleh Ibda (2015) dimana menurut pendapatnya di tahap perkembanga ini, anak sudah mampu menunjukkan adanya sebuah aktivitas kognitif untuk dapat menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Akan tetapi kondisi aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang teroganisasikan. Dalam hal ini Anak sudah mampu memahami segala kondisi yang ada di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan ciri-ciri berupa tanda maupun simbol. Cara berpikir anak pada pertingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri: 1) Transductive reasoning, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis. 2) Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis. 3) Animisme, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya. 4) Artificialism, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia. 5) Perceptually bound, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar. 6) Mental experiment yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya. 7) Centration, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

Dari paparan diatas ini, mengenai tanda-tanda yang ada ditahap perkembangan ini, maka perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi terhadap tanda centration dimana tanda ini menunjukan bahwa sesuatu yang menarik akan lebih mudah untuk dapat memusatkan perhatian mereka.

Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar merupakan anak-anak yang memiliki usia diantara 7 sampai ke 11 tahun. Maka dalam hal ini sesuai dengan apa yang telah diungkap oleh teori Piaget (dalam, dalam Susanto, 2013: 77) dimana siswa -siswa yang berada di sekolah dasar sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Dimana dalam thap perkembangan ini anak-anak yang berada di sekolah dasar sudah mampu memahami segala aspek yang ada di dalam materi

pembelajaran sekolah, kemudian sudah memiliki kemampuan dalam mengkombinasikan segala golongan benda yang bervariasi, dan juga sudah mampu dalam berpikir secara sistematis dalam memahami materi pembelajaran atau segala peristiwa yang telah terjadi di sekelilngnya.

Maka dari itu seyogyanya para tenaga pendidik yang berada disekolah dasar harus mampu mengetahui berbagai macam karekteristik siswanya yang berada dibangku sekolah dasar dengan tujuan untuk lebih mampu dalam memahami segala perkembangan psikologisnya termasuk perkembangan dalam kognitifnya. Hal tersebut senada dengan pendapatnya dari Yuyun Dwi Haryanti, dkk. 2017. yang menyatakan bahwa Siswa SD mampu berpikir secara sistematis melalui benda-benda konkret ataupun memecahkan masalah-masalah nyata. Siswa SD memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung.

Hal senada diungkapkan pula oleh Mustadi (2020) yang menjelaskan mengenai berbagai macam karakteristik yang dimiliki oleh para siswa yang duduk dibangku sekolah dasar diantaranya yaitu; 1) Senang Bermain, dalam hal ini maka seorang pendidik yang mengajar ditingkat sekolah dasar diharapakan mampu merancang segala strategi pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur-unsur permainan di dalamnya. Disini guru juga diharapkan mampu mengembangkan segala strategi pembelajaran yang menarik,santai dan serius. Sehingga diharpakan anak akan mampu untuk memusatkan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran yang diajarkan di dalam sekolah. 2) Senang Bergerak, Anak-anak yang masih berada di bangku sekolah dasar akan sulit untuk dapat duduk lebih lama dibangkku sekolah, mereka lebih senang untuk berjalan dan bergerak. Anak-anak yang duduk dibangku sekolah dasar hanya mampu duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menitan. Maka dari itulah tenaga pendidik yang berada di sekolah dasar harus mampu merancang sebuah strategi pembelajaran yang memungkin untuk anak berpindah dan bergerak, 3) Senangnya Bekerja dalam Kelompok. Anak-anak yang duduk dibangku sekolah sangat senang sekali belajar dengan berelompok bersama-sama

dengan teman-temannya, disitulah anak akan mampu mengenal proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dalam hal ini guru pun dituntut untuk mampu merancang segala strategi pembelajaran yang menyenangkan, menarik bagi mereka agar mereka mampu mengembangkan potensi intelektual dan proses sosialisasi dengan lingkungan sekitar. 4) Senang Merasakan atau Melakukan Sesuatu Secara Langsung. Berdasarkan teori Piaget mengenai tahap perkembanga psikologis dalam ranah kognitif anak-anak yang duduk dibangku sekolah dasar yaitu memasuki tahap perkembangan operasional-konkriet. Dimana dalam tahap perkembangan ini anak-anak yang masih berada dibangku sekolah dasar akan lebih cepat dan mudah dalam memahami segala materi pembelajaran yang diberikan di sekolah, akan tetapi hal tersebut harus melibatkan langsung anak di dalam praktiknya yang menyenangkan. Dengan demikian guru hendaknya merancang strategi pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Jadi, karakteristik siswa sekolah dasar sangatlah penting untuk dipahami dan diketahui oleh para pendidik yang mengajar di bangku Sekolah Dasar dengan tujuan hal tersebut akan mempermudah para pendidik di sekolah dalam memberikan strategi-strategi pembelajaran yang sesuai untuk dapat mengembangkan proses-proses inteltual dan kognitif para peserta didiknya.

Strategi Pembelajaran *Edutainment* dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Strategi pembelajaran *edutainment* adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan unsur pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa (Shodiqin, 2016) Implementasi strategi ini dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut: 1) Peningkatan Motivasi Belajar. (a) Pendekatan Interaktif. Edutainment menggunakan permainan, cerita, dan aktivitas yang interaktif sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. (b) Penggunaan Teknologi. Integrasi teknologi seperti aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan game edukatif dapat membuat proses

belajar lebih menarik dan relevan bagi siswa. 2) Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. (a) Pemecahan Masalah. Edutainment sering kali melibatkan skenario atau tantangan yang mengharuskan siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi. (b) Eksplorasi Kreatif. Aktivitas yang bersifat kreatif, seperti proyek seni atau eksperimen sains, mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan ide-ide baru. 3) Peningkatan Daya Ingat dan Pemahaman. (a) Pembelajaran Kontekstual. Dengan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata atau cerita yang menarik, siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. (b) Pengulangan yang Menyenangkan. Aktivitas permainan yang mengulang konsep atau materi dapat membantu memperkuat daya ingat siswa tanpa terasa membosankan. 4) Kolaborasi dan Sosialisasi. (a) Kerja Kelompok: Banyak aktivitas edutainment dirancang untuk dilakukan secara berkelompok, yang dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama antar siswa. (b) Kompetisi Sehat. Kompetisi dalam permainan edukatif dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras sambil tetap menjaga suasana belajar yang menyenangkan. 5) Adaptasi Pembelajaran Berbasis Siswa. (a) Pendekatan Individual. *Edutainment* memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan dan jenis aktivitas sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing siswa. (b) Umpan Balik Langsung. Banyak game edukatif memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka dan belajar dari kesalahan tersebut.

Pada implementasinya di kelas, guru bisa menggunakan game edukatif seperti memanfaatkan permainan digital yang didesain khusus untuk pendidikan. Kedua, aktivitas Hands-on, yaitu melibatkan siswa dalam proyek-proyek praktis seperti eksperimen sains, seni kerajinan, dan drama. Ketiga, penggunaan multimedia dengan menyertakan video, musik, dan animasi dalam proses pembelajaran untuk membuat materi lebih hidup dan menarik. Keempat, melalui cerita dan narasi. Guru bisa menggunakan cerita atau skenario yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit. Dengan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, strategi pembelajaran edutainment

tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa secara efektif.

Penelitian oleh Istiqomah (2018) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang memasukkan elemen permainan secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Metode edutainment, yang menggabungkan elemen permainan dan humor untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman di dalam kelas, sejalan dengan temuan ini. Metode ini sangat cocok untuk siswa sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain, karena mereka lebih mudah menyerap informasi ketika materi disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Sejalan dengan penelitian Andrioza (2016), metode pembelajaran yang mengandung unsur seni dalam proses pembelajarannya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tetapi juga pada transfer nilai. Suasana belajar yang menyenangkan terbukti dapat meningkatkan prestasi siswa. Dengan demikian, penerapan strategi edutainment yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan menghibur bagi siswa. Hal ini membuat guru dan siswa merasa lebih nyaman dan senang, serta mengurangi kebosanan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi edutainment dapat diterapkan melalui berbagai metode seperti permainan, humor, bermain peran, dan demonstrasi. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih terbuka dalam menerima dan memproses informasi terkait materi pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan perkembangan intelektual dan kognitif mereka.

KESIMPULAN

Strategi pembelajaran *Edutainment*, yang menggabungkan pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*), telah terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Strategi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui pendekatan yang interaktif, penggunaan teknologi, dan aktivitas kreatif, Edutainment memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pendekatan ini juga memfasilitasi kolaborasi dan

sosialisasi antar siswa, meningkatkan daya ingat melalui pembelajaran kontekstual, dan mendorong eksplorasi pemecahan masalah. Selain itu, Edutainment menyediakan adaptasi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing siswa, serta memberikan umpan balik langsung yang berguna bagi proses belajar mereka. Dengan demikian, strategi *Edutainment* merupakan metode yang efektif dan inovatif untuk mengembangkan potensi kognitif siswa sekolah dasar, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif bagi perkembangan intelektual mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Agustriana, N. (2018). Pengaruh metode edutainment dan identitas diri terhadap keterampilan sosial anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education, 2*(1), 216-228.

Andrioza. (2016). Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Kependidikan Islam, 8*(1), 117-143. https://doi.org/10.18326/mudarrisa.v8i1.117-143

Fadlillah, M. (2016). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan. *Prenada Media*.

Haryanti, Y. D., & Febriyanto, B. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, 3*(2).

Halamury, M. F. (2024). Strategi Edutainment Berbasis Outdoor Learning dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Academia Publication*.

Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita, 3*(1).

Istiqomah, S. (2018). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur TP. 2017/2018 Skripsi (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Kliegman, R. M., et al. (2012). Ilmu Kesehatan Anak Nelson. Ed. 15, Vol.1. Jakarta: *EGC*.

Krisdayani, L. W., Antara, P. A., Tirtayani, L. A., & Psi, M.

(2016). Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal (Studi Eksperimen pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2015/2016). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 4*(2).

Mustadi, A. (2020). Landasan pendidikan sekolah dasar (Vol. 174). *UNY Press*.

Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*.

Sakti, B. P. (2017). Indikator pengembangan karakter siswa sekolah dasar. *Magistra Unwidha Klaten, 30*(101), 1.

Santrock, J. W. (2008). Psikologi Pendidikan (Edisi 2). Jakarta: *Kencana*.

Santrock, J. W. (2011). Psikologi Pendidikan (Edisi 5, Buku 1). Jakarta: *Salemba Humanika*.

Schunk, D. H. (2012). Learning Theories An Educational Perspective (Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan). Yogyakarta: *PT. Pustaka Pelajar*.

Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran berbasis edutainment. *Jurnal Al-Maqayis, 4*(1).

Wadsworth, B. J. (1996). Piaget's theory of Cognitive and Affective Development (5th ed.). White Plains, NY: *Longman*.