Science and Education Journal
Vol 5 No 2 (2026)

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari Sukoharjo

Sabrina Aini Zahra[1], Chairul Amriyah[2], Yudesta Erfayliana[3]
[1]Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, sabrinaainizahra@gmail.com
[2]Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, chairulamriyah@radenintan.ac.id
[3]Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yudesta@radenintan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) akibat dominasi metode ceramah konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan literasi baca tulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Non-equivalent Control Group Design*) diterapkan pada total populasi 47 siswa kelas III, yang dibagi menjadi kelas eksperimen (n=25, metode *edutainment*) dan kelas kontrol (n=22, metode *scramble*). Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes valid dan reliabel. Hasil penelitian menekankan bahwa rata-rata nilai *post-test* kemampuan literasi kelas eksperimen melesat tinggi mencapai 82,28, unggul signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 71,31. Melalui pengujian *Independent Sample t-test*, ditemukan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang membuktikan adanya perbedaan performa literasi yang sangat nyata antara kedua kelompok ($p < 0,05$). Efektivitas ini diperkuat oleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,5660 (kategori sedang), jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 0,2849 (kategori rendah). Kesimpulannya, metode *edutainment* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi literasi baca tulis siswa secara terukur.

Kata Kunci: Metode *Edutainment*, *Literasi Baca Tulis, Bahasa Indonesia.*

Abstract

This study was initiated by the low reading and writing literacy skills of third-grade students at MI Miftahul Ulum Waringinsari, which had not met the minimum criteria due to conventional learning. This study aimed to examine the effect of the edutainment method on students' literacy skills in Indonesian language subjects. A quantitative approach with a quasi-experimental design (Non-equivalent Control Group Design) was applied to a total population of 47 students, divided into an experimental group (n=25, edutainment method) and a control group (n=22, scramble method). The results prominently highlighted that the experimental group's post-test score soared to 82.28, significantly outperforming the control group which only achieved 71.31. The Independent Sample t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$), proving a statistically profound difference in literacy performance between the two groups. This effectiveness was confirmed by the experimental group's N-Gain index of 0.5660 (medium category), vastly surpassing the control group's index of 0.2849 (low category). In conclusion, the edutainment method is empirically proven to have a significant positive effect on improving students' reading and writing literacy skills.

Keywords: *Edutainment Method, Reading and Writing Literacy, Indonesian Language.*

Corresponding Author:
Sabrina

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, sabrinaainizahra@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen integral dalam kehidupan manusia, tak terpisahkan dari proses pembentukan ilmu pengetahuan. Di Indonesia, pendidikan memiliki peran sentral dalam membangun masyarakat yang berpengetahuan luas, dan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di tingkat internasional. Selain itu, menjaga dan memelihara kekayaan seni dan budaya negara adalah aspek yang tak terpisahkan, termasuk di dalamnya adalah bahasa Indonesia (Ilmiah and Pendidikan 2024).

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pola pikir, dan kemampuan esensial bagi setiap individu. Pendidikan dasar juga merupakan fondasi penting bagi perkembangan seorang individu, di mana keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung diajarkan dan diperkuat (Ayunda and Jannah 2024). Sekolah Dasar (SD) memiliki peran krusial dalam menanamkan keterampilan dasar yang akan menentukan keberhasilan peserta didik di jenjang pendidikan selanjutnya. Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menempati posisi sentral.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan berbagai aktivitas siswa (Ilmiah and Pendidikan 2024). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan vital sebagai sarana utama komunikasi dan pengembangan daya pikir. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi formal, tetapi juga sebagai sarana berpikir logis, analitis, dan kreatif.

Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar adalah tercapainya kemampuan literasi baca tulis yang optimal. Literasi, sebagaimana didefinisikan secara luas, bukan hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis kata, melainkan kemampuan kompleks untuk memahami, menafsirkan, menciptakan, dan mengomunikasikan makna melalui berbagai konteks tekstual. Bagi siswa kelas III SD/MI, kemampuan ini mencakup pemahaman teks narasi dan deskripsi sederhana, serta kemampuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan mudah dipahami. Kemampuan literasi yang kuat pada fase ini sangat menentukan keberlanjutan proses belajar siswa di kelas yang lebih tinggi.

Meskipun urgensi literasi baca tulis telah menjadi agenda nasional, kondisi aktual di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara harapan ideal dan realitas pencapaian siswa. Secara nasional, hasil evaluasi kemampuan literasi sering kali menempatkan Indonesia pada peringkat yang memerlukan perhatian serius. Secara mikro, di tingkat satuan pendidikan dasar, permasalahan ini tercermin dari hasil evaluasi internal yang menunjukkan rata-rata nilai siswa pada kompetensi dasar Bahasa Indonesia yang masih stagnan atau bahkan di bawah batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut bisa terjadi karena kurangnya sumber daya manusia dan pedagogic yang menjadi salah satu hambatan paling dominan. Variasi kompetensi guru dalam mengajar literasi menjadi kendala utama. Guru guru di lapangan masih cenderung membatasi literasi pada aspek decoding (membaca teknis) dan instruksional, sehingga gagal memfasilitasi critical literacy yang menuntut kemampuan analisis dan evaluasi teks (Ilmiah and Pendidikan 2025).

Kesenjangan ini diyakini salah satunya berakar pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Peneliti melakukan wawancara kepada Guru kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari Kecamatan Sukoharjo terkait proses pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks pengembangan literasi, masih sering didominasi oleh pendekatan tradisional yang bersifat tekstual dan berpusat pada guru *(teacher-centered)*. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan yang monoton, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menimbulkan kebosanan dan kurang merangsang minat belajar siswa, khususnya pada jenjang kelas rendah seperti kelas

3 MI. Pendekatan ini kurang mampu memfasilitasi kebutuhan psikologis siswa kelas III MI Miftahul Ulum, yang berada pada fase operasional konkret dan membutuhkan stimulasi belajar yang aktif, visual, dan menyenangkan. Akibatnya, siswa kurang termotivasi, proses pembelajaran menjadi pasif, dan berdampak langsung pada rendahnya minat untuk membaca, memahami, dan berkreasi dalam menulis, Serta menimbulkan dampak yang spesifik terhadap kemampuan literasi baca tulis siswa, terutama pada aspek pemahaman teks dan kemampuan menyusun kalimat atau narasi sederhana, masih belum mencapai batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

Untuk memperkuat argumen kesenjangan tersebut dan memberikan dasar empiris yang kuat bagi penelitian kuantitatif ini, telah dilakukan studi pra-penelitian berupa observasi kelas dan pemberian tes kemampuan literasi baca tulis kepada siswa kelas III A dan III B MI Miftahul Ulum pada tanggal 11 Desember 2025 Desember 2025. Hasil tes pra-penelitian menyatakan bahwa kemampuan literasi baca tulis siswa kelas III A adalah 65.75 dan kels III B adalah 66.6, total gabungan kedua kelas tersebut yaitu 66.14 poin berada di bawah KKTP. Lebih lanjut, kurang dari separuh populasi siswa yang diuji dari kelas III A dan III B (hanya 43.75%) memiliki kemampuan literasi yang memadai sesuai standar sekolah. Data nilai diatas sudah sesuai dengan kriteria literasi baca tulis dengen skala rendah dan tinggi. Nilai yang ≤ 70 termasuk ke dalam skala rendah sedangkan nilai yang ≥ 70 termasuk ke dalam skala tinggi. Dapat dilihat dari data awal bahwa presentase siswa yang rendah yakni 58% untuk kelas III A dan 53.53% untuk kelas III B. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kemampuan literasi baca tulis yang belum optimal dikarenakan siswa masih terbatas pada pengenalan kata dan hanya mampu menemukan informasi yang tertulis secara gamblang *(eksplisit),* mengalami kesulitan dalam merangkum inti sari bacaan atau memahami kosakata baru tanpa bantuan guru, membacanya masih terbata-bata, kemampuan menulis masih bersifat fragmentaris atau terputus-putus, tulisan belum terorganisir dengan baik, sulit memahami alur cerita, serta terdapat banyak kesalahan mendasar dalam penggunaan tanda baca dan struktur kalimat.

Angka persentase ini merupakan indikator kuantitatif yang kuat bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum efektif dalam memfasilitasi pencapaian kompetensi literasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi metodologi yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa secara terukur.

Menanggapi masalah rendahnya capaian literasi baca tulis siswa dan kurangnya motivasi siswa akibat metode pembelajaran tradisional, penelitian ini menawarkan Metode *Edutainment* sebagai variabel intervensi. *Edutainment* tediri dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment*, *education* artinya pendidikan dan *entertainment* atinya hiburan. yang secara konseptual *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga membuat pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Zakiana, Azizah, and Hadi 2025).

Edutainment, melalui penggunaan media, *game*, atau cerita yang menarik, berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, yang secara logis diharapkan akan berbanding lurus dengan peningkatan kemampuan literasi baca tulis mereka. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *Edutainment* dapat diimplementasikan melalui penggunaan media permainan edukatif, yaitu Papan Petualangan Literasi Terintegrasi untuk meningkatkan kemampuan literasi baca dan tulis siswa kelas III MI Miftahul Ulum.

Penggunaan *Edutainment* didasarkan pada teori konstruktivisme dan teori belajar behavioristik, di mana proses belajar yang menyenangkan dan diperkuat dengan *reward* atau umpan balik positif akan meningkatkan retensi informasi dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Secara psikologis, siswa kelas III SD lebih mudah menyerap materi ketika mereka merasa bahagia dan terlibat emosional (Chandra et al. 2025). *Edutainment* menciptakan lingkungan belajar yang rendah kecemasan dan tinggi eksplorasi, sehingga memecahkan hambatan psikologis yang sering muncul dalam pembelajaran literasi yang

dianggap sulit dan membosankan. Melalui metode ini, membaca tidak lagi hanya kegiatan menghafal, tetapi menjadi petualangan, dan menulis bukan lagi tugas yang memberatkan, melainkan sarana ekspresi yang kreatif.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai disiplin ilmu. Namun, studi yang secara spesifik menguji pengaruh kausal metode *edutainment* terhadap peningkatan kemampuan literasi baca tulis Bahasa Indonesia pada populasi siswa kelas 3 MI dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif yang ketat masih relatif terbatas. Oleh karena itu, proposal artikel ini mengangkat judul: "Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI Miftahul Ulum Waringinsari ".

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Desain yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Design* (Eksperimen Semu), tepatnya model *Non-equivalent Control Group Design* (Najah and Khoiri 2026). Adapun struktur desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Perlakuan

Kelompok	*Pre-test*	Perlakuan (Treatment)	*Post-test*
Eksperimen (E)	0_1	*X*	0_2
Kontrol (K)	0_3	-	0_4

Keterangan

a. 0_1 dan 0_3: Hasil *pre-test* kemampuan literasi baca tulis sebelum perlakuan.
b. *X*: Perlakuan menggunakan Metode *Edutainment*.
c. – (Strip): Perlakuan menggunakan Metode *Scramble* (Menyusun kata atau kalimat)
d. 0_2 dan 0_4: Hasil *post-test* kemampuan literasi baca tulis setelah perlakuan.

Pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen menerapkan metode *edutainment* berbantuan media roda berputar *Littera Wheel Adventure* selama lima pertemuan dengan durasi 70 menit per pertemuan. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal (15 menit) berupa *ice breaking* riang dan pemutaran roda sebagai apersepsi visual untuk memicu fokus siswa kelas III SD Miftahul Ulum. Memasuki kegiatan inti (45 menit), kemampuan literasi distimulasi secara seimbang melalui dua fase, yaitu fase *Reading Zone* (20 menit) di mana siswa memutar roda untuk menentukan teks cerita narasi yang akan dibaca interaktif, serta fase *Writing Challenge* (25 menit) di mana putaran roda menghasilkan tantangan kata kunci atau gambar yang wajib dikembangkan siswa menjadi tulisan narasi yang runtut. Rangkaian pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup (10 menit) berupa penarikan kesimpulan berbasis putaran roda evaluasi singkat, refleksi emosi, dan pemberian apresiasi stiker bintang bagi kelompok yang aktif.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan data dari sekolah, jumlah peserta didik kelas III sebnyk 47 siswa. Sampel adalah bagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan diambil sebagai sumber data serta dapat mewakili seluruh populasi atau sampel adalah sebagian dari jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi (Jailani and Jeka 2023). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *Total Sampling*. Teknik ini biasanya digunakan ketika ukuran populasi relatif kecil dan peneliti ingin mengumpulkan data dari semua individu dalam populasi tersebut (Rakhmat, MHD. 2025).

Teknik yang digunakan adalah tes, tes digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu (Waruwu et al. 2025). Kemampuan literasi baca-tulis dalam penelitian ini diukur melalui instrumen tes yang mengadaptasi kerangka kerja PISA 2018, yang mencakup proses kognitif menemukan informasi, memahami secara interpretatif, serta melakukan evaluasi dan refleksi terhadap teks. Adapun indikator kemampuan literasi baca tulis yaitu menurut Hardianti (2019) indikator kemampuan literasi membaca ada 5 antara lain mampu memahami bacaan, mampu memperoleh informasi dari isi bacaan, mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru, mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan, dan mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan (Indonesia, Mi, and Shibyan 2024). Sedangkan, indikator kemampuan menulis berfokus pada pengembangan keterampilan dasar seperti menyusun kalimat sederhana, menggunakan ejaan yang tepat, menulis teks pendek, dan penguasaan mekanik menulis, seperti penggunaan huruf kapital di awal kalimat dan tanda titik sebagai pengakhir.

Tes instrument berupa soal pilihan ganda dan esai untuk mengukur kemampuan literasi baca tulis. Sebelum soal digunakan dalam penelitian terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas. Uji ini dilakukan di MI Ma'arif 1 Kota Baru. Uji Validitas dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 26 terhadap 25 butir soal. Adapun hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Hasil Uji Validitas *Pretest*

No. Butir Soal	Pearson Correlation (r-hitung)	Nilai r-tabel (N=17, α=5%)	Keterangan
PG1	0,933	0.482	Valid
PG 2	0,933	0.482	Valid
PG 3	0,469	0.482	Tidak Valid
PG 4	0,213	0.482	Tidak Valid
PG 5	0,396	0.482	Tidak Valid
PG 6	0,933	0.482	Valid
PG 7	0,933	0.482	Valid
PG 8	0,667	0.482	Valid
PG 9	0,933	0.482	Valid
PG 10	0,580	0.482	Valid
PG 11	0,085	0.482	Tidak Valid
PG 12	0,933	0.482	Valid
PG 13	0,885	0.482	Valid
PG 14	0,933	0.482	Valid
PG 15	0,384	0.482	Tidak Valid
Esai 1	0,136	0.482	Tidak Valid
Esai 2	0,942	0.482	Valid
Esai 3	0,908	0.482	Valid
Esai 4	0,158	0.482	Tidak Valid
Esai 5	0,869	0.482	Valid
Esai 6	-0,050	0.482	Tidak Valid
Esai 7	0,923	0.482	Valid
Esai 8	0,974	0.482	Valid

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Esai 9	-0.020	0.482	Tidak Valid
Esai 10	0,877	0.482	Valid

Kesimpulan yang dapat diperoleh berdasarkan hasil uji validitas soal *pretest* bahwa responden sebanyak 17 dan taraf signifikasi 0,05 maka r-tabel= 0,482. Maka pernyataan yang dikatakan valid apabila nilai r-hitung > r-tabel. Sehingga dapat dilihat bahwa 16 soal dikatakan valid dan 9 soal dikatakan tidak valid.

Tabel. 3 Hasil Uji Validitas *Posttest*

No. Butir Soal	Pearson Correlation (r-hitung)	Nilai r-tabel (N=17, α=5%)	Keterangan
PG1	0,940	0.482	Valid
PG 2	0,894	0.482	Valid
PG 3	0,940	0.482	Valid
PG 4	0,370	0.482	Tidak Valid
PG 5	0,940	0.482	Valid
PG 6	0,767	0.482	Valid
PG 7	0,679	0.482	Valid
PG 8	0,445	0.482	Tidak Valid
PG 9	0,198	0.482	Tidak Valid
PG 10	0,940	0.482	Valid
PG 11	0,373	0.482	Tidak Valid
PG 12	0,087	0.482	Tidak Valid
PG 13	0,940	0.482	Valid
PG 14	0,924	0.482	Valid
PG 15	0,567	0.482	Valid
Esai 1	0,231	0.482	Tidak Valid
Esai 2	0,934	0.482	Valid
Esai 3	0,911	0.482	Valid
Esai 4	0,180	0.482	Tidak Valid
Esai 5	0,868	0.482	Valid
Esai 6	-0,067	0.482	Tidak Valid
Esai 7	0,905	0.482	Valid
Esai 8	0,968	0.482	Valid
Esa 9	-0.015	0.482	Tidak Valid
Esai 10	0,902	0.482	Valid

Kesimpulan yang dapat diperoleh berdasarkan hasil uji validitas soal *posttest* bahwa responden sebanyak 17 dan taraf signifikasi 0,05 maka r-tabel= 0,482. Maka pernyataan yang dikatakan valid apabila nilai r-hitung > r-tabel. Sehingga dapat dilihat bahwa 16 soal dikatakan valid dan 9 soal dikatakan tidak valid.

Selanjutnya, Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26 melalui metode *Cronbach's Alpha.* Hasil dari uji reliabilitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel. 4 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	**N of Items**
.892	**25**

Berdasarkan table output dari uji reliabilitas soal *pretest* tersebut menunjukkan hasil bahwa N = 25 kemudian *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,70. Maka, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa item dinyatakan reliabel karena nilai koefisien *Cronbach's Alpha* tersebut atau 0,892> 0,70.

Tabel. 5 Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	**N of Items**
.894	**25**

Berdasarkan table output dari uji reliabilitas soal *posttest* tersebut menunjukkan hasil bahwa N = 25 kemudian *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,70. Maka, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa item dinyatakan reliabel karena nilai koefisien *Cronbach's Alpha* tersebut atau 0,894> 0,70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kemampuan literasi baca tulis pada penelitian ini terdiri dari data kemampuan awal *(Pretest)* dan kemampuan akhir *(Posttest)* pembelajaran. Data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 6 dan 7.

Tabel. 6 Data Nilai Literasi Baca Tulis Kelas Eksperimen

No	**Nama**	**JK**	***Pretest***	***Posttest***
1	N. F	P	55	82
2	P. A	P	62	88
3	A. P	L	48	74
4	W	L	72	90
5	A	P	58	85
6	N. A	L	65	85
7	A. I	P	50	76
8	S. H	P	68	85
9	R	P	70	90
10	S. O	P	57	80
11	A. S	P	75	100
12	A. R	L	60	81
13	F. R	L	53	75
14	K. K. C. N	P	64	86
15	L. A. R	P	45	68
16	M. A. N. P	P	66	84
17	M. A. F	P	59	85
18	M. A. H	L	71	87
19	M. F. S	L	52	73
20	M. G. S	L	61	83
21	M. A	P	47	65
22	N. S. A	P	63	82
23	R. O. P. S	P	74	89
24	S. A. S	L	69	85
25	Z. H. A. S	L	51	79
Jumlah Nilai			**1.515**	**2.057**
Rata-rata			**60,6**	**82,28**

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tabel. 7 Data Nilai Literasi Baca Tulis Kelas Kontrol

No	Nama	JK	*Pretest*	*Posttest*
1	A. D. S	L	60	72
2	. A	L	52	68
3	. A	L	67	76
4	. A	L	45	62
5	. A. Z	P	58	70
6	. A. Z. S	P	73	80
7	. K. J	P	55	67
8	. A. P	L	62	74
9	H. R	P	49	65
10	F. K. N	P	66	75
11	G. G. Y	L	70	78
12	G. N. A	L	59	71
13	H. R	L	46	60
14	M. I	L	64	73
15	M. A. I. A. K	L	71	79
16	M. M	L	56	69
17	M. R. A. P	L	63	74
18	R. A	L	48	66
19	R. A	P	72	77
20	R. P. K	P	54	68
21	S. N. Q	P	68	75
22	S. N. A. F	L	53	70
Jumlah Nilai			**1.311**	**1.569**
Rata-rata			**59,59**	**71,31**

Berdasarkan tabel 6 dan 7, rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 60,6 dan meningkat menjadi 82,28 pada *posttest*. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* 59,59 sebesar meningkat menjadi 71,31 pada *posttest*. Nilai minimum pada kelas eksperimen meningkat dari 45 menjadi 65, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 45 menjadi 60. Nilai maksimum pada kelas eksperimen meningkat dari 75 menjadi 100, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 73 menjadi 80.

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk mengetahui distribusi hasil uji normalitas disajikan pada Gambar. 1 dibawah ini:

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PretestA(eksperimen)	.084	25	.200*	.966	25	.556
	PosttestA(eksperimen)	.125	25	.200*	.958	25	.368
	PretestB(kontrol)	.088	22	.200*	.959	22	.461
	PosttestB(kontrol)	.100	22	.200*	.978	22	.883

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Tes Normalitas

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Berdasarkan Gambar 1, hasil uji *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,556, *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,368, *pretest* kelas kontrol sebesar 0,461, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,883, yang seluruhnya lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levenne's Test* dapat diliat pada Gambar 2.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Literasi Baca Tulis	Based on Mean	1.003	1	45	.322
	Based on Median	.701	1	45	.407
	Based on Median and with adjusted df	.701	1	35.769	.408
	Based on trimmed mean	.990	1	45	.325

Gambar 2. Hasil Tes Homogenitas

Berdasarkan Gambar 2, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,322 (> 0,05), yang berarti varians kedua kelas homogen. Sebelum uji t tahap selanjutnya yaitu uji N-Gain yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	25	.34	1.00	.5660	.12052
NGain_Persen	25	33.96	100.00	56.6041	12.05204
Valid N (listwise)	25				

Gambar 3. Hasil N-Gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	22	.18	.36	.2849	.04072
NGain_Persen	22	17.86	36.17	28.4898	4.07175
Valid N (listwise)	22				

Gambar 4. Hasil N-Gain Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 3 dan 4 hasil analisis uji N-Gain, diketahui bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,5660, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,2849. Selanjutnya, parametrik *(Independent Sample t-test,* yang dapat diliat pada gambar 5.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.003	.322	5.673	45	.000	10.962	1.932	7.070	14.853
	Equal variances not assumed			5.793	43.347	.000	10.962	1.892	7.147	14.777

Gambar 5. Hasil uji t

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Berdasarkan gambar 5, hasil analisis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi baca tulis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *edutainment* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari Sukoharjo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *edutainment* memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari Sukoharjo dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode *scramble*. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui karakteristik utama metode *edutainment* yang mengombinasikan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role-play), dan demonstrasi. Namun, dapat juga dengan rasa senang-senang dan mereka menikmatinya sesuai dengan sintaks metodenya yaitu *activity, enjoyment,* dan *meaningful.* Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur, berarti sebagai program Pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai setiap individu (Muhammad, Richardus. 2021). Transformasi pada kelas eksperimen ini tidak sekadar menunjukkan perubahan angka pasca-uji, melainkan mencerminkan perubahan kognitif dan afektif yang fundamental dalam diri anak saat berinteraksi dengan media inovatif seperti *Littera Wheel Adventure*.

Secara teoritis, keunggulan performa literasi siswa ini berlandaskan pada Teori Konstruktivisme (Jean Piaget & Lev Vygotsky) yang menyatakan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi aktif dengan media atau lingkungan yang menghibur (Suparlan 2025). Berlandaskan pada teori tersebut disadari bahwa bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu luang, melainkan cara alami bagi anak untuk menyerap informasi tanpa merasa tertekan. Mengacu pada teori kognitif Jean Piaget, siswa pada tingkat ini berada dalam tahap operasional konkret (7-11 tahun) (Ayi Abdurahman,dkk). Di mana pada tahap ini penguasaan teks tulis akan jauh lebih efektif jika dihubungkan dengan pengalaman nyata atau aktivitas yang melibatkan fisik. Melalui metode ini, materi literasi baca-tulis yang sering dianggap berat oleh siswa diubah menjadi aktivitas yang memicu kegembiraan dan rasa ingin tahu. Selain itu, penggunaan metode *edutainment* dalam pembelajaran berperan penting dalam menjembatani celah antara unsur Pendidikan yang substansial dengan unsur hiburan yang komunikatif (Alfais et al. 2026). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum, metode ini bukan sekedar alat pelengkap, melainkan sebuah strategi fundamental untuk menciptakan ekosistem belajar yang humanis. *Edutainment,* melalui penggunaan media, *game*, atau cerita yang menarik, berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, yang secara logis diharapkan akan berbanding lurus dengan peningkatan kemampuan literasi baca tulis mereka.

Metode *edutainment* terbukti ampuh mengatasi masalah psikologis siswa, seperti rasa bosan, takut salah saat menulis, dan rasa tegang saat diminta membaca. Hal ini terjadi karena suasana belajar yang santai dan siswa mampu menurunkan hambatan emosional mereka. Secara ilmiah, ketika anak merasa nyaman dan tidak stres, otak mereka (khususnya bagian emosi yang disebut amigdala) akan terbuka lebar untuk menerima hal-hal baru. Akibatnya, daya ingat dan fokus anak menjadi jauh lebih tajam. Kondisi rileks inilah yang membuat anak-anak lebih mudah memahami isi bacaan sekaligus lebih kreatif saat ditantang menulis kalimat cerita dalam waktu yang bersamaan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

bahwa bahwa metode *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa (Imaduddin 2024). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa metode *edutainment* sangat cocok dan efektif digunakan dalam program literasi karena metode ini memiliki konsep bermain tanpa meninggalkan belajar (Putri et al. 2023). Adapun peneliti terdahulu menyatakan bahwa metode *edutaiment* menyebabkan terpengaruhnya keterampilan menulis siswa menjadi lebih baik (Handayani et al. 2023). Kebaruan atau kelebihan utama dari penelitian ini dibanding penelitian-penelitian sebelumnya adalah keberhasilannya menyatukan dua kegiatan yang biasanya selalu diajarkan terpisah, yaitu membaca dan menulis. Penelitian ini membuktikan bahwa lewat langkah-langkah metode *edutainment* yang tertata rapi, anak-anak bisa diajak membaca sekaligus menulis secara bergantian dalam satu permainan yang utuh. Hal ini membuktikan bahwa di jenjang SD/MI, keterampilan membaca dan menulis sebetulnya bisa dilatih bersamaan tanpa harus dipisah-pisah.Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya dan memberikan kontribusi bahwa metode *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di jenjang MI/SD.

Namun demikian, terdapat keterbatasan operasional di lapangan yang perlu dicermati. Kelas kontrol yang menggunakan metode *scramble* ternyata juga mengalami peningkatan nilai rata-rata yang cukup baik, yaitu dari 59,59 menjadi 71,3. Meskipun angka peningkatan tersebut masih berada di bawah pencapaian kelas eksperimen, fakta ini menunjukkan adanya faktor lain yang ikut memengaruhi hasil belajar siswa, seperti efektivitas metode *scramble* itu sendiri, lingkungan sekolah, cara guru mengajar, atau aktivitas belajar mandiri dari siswa. Di sisi lain, tingginya antusiasme siswa terhadap permainan roda petualangan sempat memicu kegaduhan kelas pada pertemuan awal. Kondisi ini membuktikan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain sangat menuntut kemampuan manajemen kelas (*classroom management*) yang tinggi dari guru. Jika tidak dikelola dengan baik, unsur hiburan (*entertainment*) dikhawatirkan dapat mengaburkan capaian pendidikan (*education*) yang ditargetkan. Namun secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa lingkungan belajar yang dikemas secara *edutainment* dapat menjadi pendorong utama dalam mempercepat kemampuan literasi dasar anak tanpa mengurangi bobot akademis yang harus dikuasai siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III MI Miftahul Ulum Waringinsari Sukoharjo, dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bukti empiris ini ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0{,}000 < 0{,}05$), maka keputusan uji menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Keunggulan efektivitas perlakuan ini juga terlihat dari capaian nilai rata-rata *post-test* kemampuan literasi baca-tulis pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *edutainment* berbantuan media *Littera Wheel Adventure* yaitu mencapai 82,28, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang menerapkan metode *scramble* adalah sebesar 71,31. Melalui visualisasi data statistik tersebut, tampak nyata bahwa penggabungan unsur pendidikan dan hiburan secara harmonis mampu menciptakan ekosistem belajar yang humanis sehingga dapat mengakselerasi kompetensi berbahasa siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan metode konvensional.

Temuan penelitian ini membawa implikasi praktis yang luas bagi kemajuan dunia pendidikan dasar, khususnya di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Bagi guru, penelitian ini memberikan solusi konkret bahwa pengelolaan kelas yang rekreatif dapat mengatasi masalah kejenuhan siswa kelas rendah saat mempelajari materi literasi yang sering dianggap berat. Guru disarankan untuk mulai beralih dari metode pengajaran linier-monoton menjadi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

fasilitator kelas yang adaptif dengan memanfaatkan media manipulatif interaktif. Bagi pihak sekolah atau madrasah, keberhasilan eksperimen ini menjadi dasar pertimbangan penting untuk mendukung penyediaan sarana media pembelajaran yang inovatif serta mengadakan pelatihan berkala bagi para pendidik mengenai penerapan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Selanjutnya, sebagai langkah pengembangan metode *edutainment* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di masa depan, terdapat beberapa rekomendasi akademis bagi peneliti berikutnya. Implementasi metode *edutainment* disarankan tidak hanya terbatas pada ruang lingkup teks narasi saja, melainkan dapat diperluas pada jenis teks lain seperti eksposisi, deskripsi, maupun materi kebahasaan lainnya guna menguji konsistensi efektivitas metode ini. Peneliti selanjutnya juga direkomendasikan untuk mengintegrasikan prinsip *edutainment* dengan teknologi digital terkini, misalnya lewat pembuatan aplikasi roda petualangan literasi berbasis komputer atau gawai yang interaktif. Terakhir, mengingat tingginya antusiasme siswa di awal pertemuan berpotensi memicu kegaduhan kelompok, peneliti berikutnya sangat disarankan untuk merancang kontrak belajar dan aturan permainan yang lebih ketat serta terperinci agar kompetensi manajemen kelas (*classroom management*) tetap terjaga, sehingga esensi edukasi tidak terdistorsi oleh unsur hiburan semata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, serta kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan penelitian.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alfais, Dhikro, Nurul Aulia Dewi, Universitas Islam, and Raden Rahmat. 2026. “Strategi Pembelajaran Ceria Berbasis Edutainment Dalam Membentuk Karakter Religius Dan Sosial Siswa Mi.” 4(1).

Ayunda, Vika, and Annissa Miftahul Jannah. 2024. “Metode Pembelajaran Yang Efektif Dalam Pendidikan Dasar.” 1(3):259–73.

Ayi Abdurahman,dkk, *“Buku Ajar Teori Pembelajaran”*, Penerbit: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, (2024), hal.62.

Chandra, Deni, Rizki Hadiwijaya Z, Agus Ahmad Wakih, Riga Zahara N, Dea Indira, Alma Yulia, and M. Abdul Rofi. 2025. “Respon Emosional Bahagia Dan Sedih Pada Anak Sekolah Dasar Pasca Membaca Cerita Pendek.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 7(1):127–32. doi:10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i1.261.

Handayani, Liza, Batu Bara, Fitra Audina, Amalya Putri, Annisa Luthfiyah, and Nursamsia Rambe. 2023. “Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V SDN 104205 Tembung.” 7(2).

Ilmiah, Jurnal, and Wahana Pendidikan. 2024. “Peranan Fonologi Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Tingkat SD Tifanny Dwi Permata Sari 1 , Irwan Siagian 2 1,2 Universitas Indraprasta PGRI.” 10(September):790–98.

Ilmiah, Jurnal, and Wahana Pendidikan. 2025. “6 123456.” 11:25–31.

Imaduddin, Muh. 2024. “Pembelajaran Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Literasi

Dasar (Baca Tulis) Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 1 Batu Mekar.” 4(2):78–83.

Indonesia, Bahasa, Kelas Mi, and I. Anatush Shibyan. 2024. “No Title.” 3(3):1926–37.

Jailani, M. Syahran, and Firdaus Jeka. 2023. “Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis.” 7:26320–32.

Najah, Nina Qismatun, and Miftahul Khoiri. 2026. “Pengaruh Model Pembelajaran Realistc Mathematics Education Terhadap Literasi Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wonorejo Matematika Melalui Konteks Nyata Yang Dekat Dengan Kehidupan Siswa , Sehingga Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wono.”

Putri, Willa, Saiful Falah, Gugun Gunawan, Institut Ummul, and Quro Al-islami Bogor. 2023. “AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Penerapan Metode Edutainment Pada Program Literasi Anak Di Desa Cibening Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.” 6(1):156–67. doi:10.31943/afkarjournal.v6i1.468.

Suparlan, Suparlan. 2025. “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Islamika* 1(2):79–88. doi:10.36088/islamika.v1i2.208.

Waruwu, Marinu, Siti Natijatul, Patrisia Rahayu Utami, and Elli Yanti. 2025. “Metode Penelitian Kuantitatif : Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan.” 10:917–32.

Zakiana, Atika, Baiq Ismi Azizah, and Irwan Yon Hadi. 2025. “EDUTAINMENT DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V MI NW TENGES-ENGES The Use of Edutainment-Based Learning Methods in Improving Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects in Class V MI NW Tenges-Enges.” 3:131–51.