



## IMPLEMENTASI EDUTAINMENT PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF FARMASI DI SMK MA'ARIF NU 2 AJIBARANG

Elsa Rakhmanita<sup>1</sup>, Muhammad Hanif<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

Email: [elsarakhma12@gmail.com](mailto:elsarakhma12@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2983>

Commented [TL1]:

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 23 March 2026  
Final Revised: 11 April 2026  
Accepted: 16 May 2026  
Published: 28 June 2026

#### Keywords:

Edutainment  
Productive  
Pharmacy  
Vocational High School



### ABSTRACT

This qualitative research uses a case study approach to implement edutainment in productive subjects at SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang. This study aims to describe the implementation of edutainment in the productive subject of Pharmacy, namely the Health Law (UUK). Learning implements edutainment through the use of a 3-dimensional bulletin board (wallpaper). Data collection was conducted using interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used was the data analysis technique according to Miles and Huberman, which consists of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the implementation of edutainment in the productive subject of Pharmacy (UUK) was carried out over four meetings as outlined in the Lesson Implementation Plan (RPP). The learning process began with an introduction to the material, group formation, and the creation of the 3-dimensional bulletin board concept, concept presentation, and the wall board creation process. Edutainment can create more active learning, strengthen group collaboration, foster creativity, and create a more enjoyable learning experience. The implementation of edutainment in vocational high school education is expected to be applied to both productive and adaptive normative subjects.

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus mengenai implementasi edutainment pada mata pelajaran produktif di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pelaksanaan edutainment pada produktif Farmasi, yaitu mata pelajaran Undang-Undang Kesehatan (UUK). Pembelajaran menerapkan edutainment melalui penggunaan media mading 3 dimensi. Pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan edutainment pada mata pelajaran produktif Farmasi UUK dilaksanakan selama 4 pertemuan sesuai dengan yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Proses pembelajaran dimulai dari pengenalan materi, pembentukan kelompok dan pembuatan konsep mading 3 dimensi, presentasi konsep, hingga proses pembuatan mading. Edutainment ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menguatkan kerja sama kelompok, melatih kreativitas, dan menciptakan pembelajaran yang menggembarakan. Implementasi edutainment pada pendidikan SMK ini diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran produktif dan normatif adaptif.

**Kata kunci:** edutainment, produktif, Farmasi, SMK

## PENDAHULUAN

Kompetensi guru pada era saat ini dituntut untuk memadukan aktivitas pembelajaran dengan berbagai kreativitas dan teknologi (Wahyuni et al., 2023). Guru tidak hanya dapat mengatur konten dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengemasnya menjadi pembelajaran yang menarik ke dalam suatu media. Langkah tersebut penting dilakukan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menuntut seluruh siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan di kelas. Media pembelajaran harus diarahkan agar mampu memerikan kesan yang inovatif serta tidak membosankan (Wahyuni et al., 2023). Kurikulum saat ini menuntut guru untuk mampu berperan sebagai fasilitator dan desainer bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran, LKPD, hingga modul pembelajaran (Masdi & Pratama, 2022). Optimalisasi peran guru ini dapat mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan. Keberhasilan belajar siswa dapat terlihat dari cara guru dalam menentukan dan menerapkan metode mengajar yang tepat. Keberhasilan ini dapat terlihat dari beberapa faktor, salah satunya metode pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan metode yang tepat dapat mendorong peningkatan mutu hasil belajar siswa (Masdi & Pratama, 2022).

Konsep dalam pembelajaran harus dikemas dengan metode permainan sederhana sebagai media dalam pembelajaran (Wahyuni et al., 2023). Konsep ini bertujuan untuk mengintegrasikan konsep permainan sederhana ke dalam media pembelajaran yang memberi kesan menyenangkan bagi siswa. Langkah ini diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran berbasis *edutainment*. *Edutainment* menggabungkan *education* (pendidikan) dengan *entertainment* (hiburan). Perpaduan ini menuntut guru untuk dapat mengemas pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, tetapi juga dapat menghibur siswa dalam proses pelaksanaannya (Masdi & Pratama, 2022). Perpaduan kedua kata atau konsep tersebut merupakan sifat alamiah manusia yaitu bermain, sehingga pembelajaran dapat tetap terlaksana tanpa hubungan yang kaku antara siswa dan guru (Masdi & Pratama, 2022). Media pembelajaran seperti ini diharapkan tetap memberikan kesan *education* dan juga sekaligus sebagai *entertainment*. *Edutainment* memungkinkan siswa untuk mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan, tetapi materi yang diajarkan tetap tersampaikan dengan baik. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif memungkinkan siswa untuk dapat turut serta berperan aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan panca indera (Setiawan et al., 2025).

Pendidikan SMK merupakan bentuk pendidikan vokasi yang bertujuan untuk memberikan skill praktis kepada siswa sesuai dengan kebutuhan di masyarakat. Pendidikan SMK menitikberatkan pada pengembangan siswa untuk menguasai kompetensi sesuai dengan program keahlian. Keterampilan ini diperlukan agar siswa nantinya dapat terserap di dunia kerja dan dunia industri (Wahyuni et al., 2023). Pembelajaran dalam pendidikan vokasi harus mengutamakan aspek kreativitas dan inovasi dalam merancang aktivitas pembelajaran dengan optimal (Santoso, 2019). Kreativitas dan inovasi pembelajaran ini juga termasuk pada mata pelajaran produktif, yaitu mata pelajaran yang berkaitan dengan program keahlian siswa. Mata pelajaran produktif tidak hanya terfokus pada penyampaian materi yang monoton, tetapi juga dapat melalui aktivitas pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran produktif Farmasi menuntut siswa untuk banyak melakukan hafalan karena berkaitan dengan obat-obatan. Pembelajaran tidak harus hanya berkutat dengan hafalan dan ceramah yang berorientasi pada guru. Namun, juga dapat dikemas dengan kreatif dan inovatif agar siswa turut berperan aktif dalam aktivitas pembelajaran, tetapi tetap memahami muatan materi. Proses pembelajaran ini tidak hanya

mendorong siswa untuk memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) dalam (Setiawan et al., 2025) menjelaskan bahwa keterlibatan siswa mencakup tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka akan menunjukkan antusiasme, perhatian, dan komitmen dalam mengikuti pembelajaran. Desain pembelajaran yang efektif dilaksanakan berdasarkan pada analisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan yang jelas, pemilihan media yang sesuai, serta strategi penyampaian materi yang sistematis. Metode *edutainment* menjadi salah satu alternatif yang dapat dijadikan metode yang berhasil dilakukan di kelas karena dipandang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa (Agustriana, 2018). Konsep *edutainment* memberikan peluang bagi proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Perasaan yang positif pada anak akan mempercepat pembelajaran, sehingga anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Agustriana, 2018).

Metode *edutainment* pada mata pelajaran produktif memungkinkan guru untuk mengemas pembelajaran yang lebih menyenangkan. Secara psikologis, apabila siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka respon siswa juga akan kurang mendukung terhadap proses pembelajaran (Winarti et al., 2021). Fakta ini memberikan gambaran bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan memudahkan siswa untuk memahami materi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dan kontekstual akan memudahkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga materi produktif Farmasi yang dominan hafalan dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan suatu metode empiris yang menyelidiki suatu fenomena kontemporer atau kasus secara mendalam dalam konteks dunia nyata (Nurahma & Hendriani, 2021). Pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan guru mata pelajaran produktif Farmasi di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pembelajaran berbasis *edutainment* yang dilakukan oleh guru produktif Farmasi. Dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Produktif Farmasi pada mata pelajaran Undang-Undang Kesehatan (UUK). Instrumen penilaian berupa pedoman wawancara dan pedoman observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Sugiyono, 2018). Hasil penelitian berupa deskriptif kualitatif yang disusun secara sistematis untuk mengetahui implementasi *edutainment* pada mata pelajaran produktif Farmasi Undang-Undang Kesehatan (UUK) di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang dengan mengobservasi proses pembelajaran produktif Farmasi dengan tujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *edutainment*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru produktif Farmasi, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dan siswa kelas X Program Keahlian Teknologi Farmasi, model pembelajaran *edutainment* dapat

mengembangkan keaktifan siswa di dalam pembelajaran. *Edutainment* juga dapat melatih kebersamaan siswa dalam kelas, sehingga dapat membaurkan interaksi siswa tanpa adanya diskriminasi. Model ini juga memudahkan siswa untuk memahami materi terkait Undang-Undang Kesehatan yang berorientasi pada hafalan melalui model pembelajaran yang lebih menggembiatkan. Berikut uraian hasil penelitian terkait implementasi *edutainment* pada mata pelajaran produktif Farmasi di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang:

a. Implementasi *Edutainment* pada Mata Pelajaran Produktif Farmasi

Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang berpusat pada murid dalam lingkungan kelas. *Edutainment* juga telah diterapkan dan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kesehatan kerja pada anak usia sekolah hingga remaja (Lekaram & Leelataweewud, 2025). *Edutainment* mendukung sosialisasi multikultural dengan memperkenalkan siswa pada perspektif dan pengalaman yang beragam melalui media yang menarik dan mudah dipahami. Pembelajaran berbasis multimedia pada materi keragaman budaya nasional terbukti mendapat respons positif dari guru dan siswa, sehingga dapat memperluas pemahaman tentang keberagaman secara lebih inklusif (Saadah & Bektiningsih, 2026). Dengan demikian, *edutainment* dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membangun kesadaran sosial, toleransi, dan apresiasi terhadap perbedaan budaya di kelas yang majemuk.

Proses pembelajaran produktif berorientasi pada bimbingan kepada siswa untuk membuat sebuah produk yang berkaitan dengan karakteristik mata pelajaran. Mata pelajaran produktif biasanya menerapkan pembelajaran proyek yang memotivasi siswa untuk melakukan pencarian informasi dan fokus pada tujuan pelaksanaan proyek yang berpusat pada siswa (Riswandi, 2018). Siswa melakukan pembelajaran proyek dengan menyelesaikan permasalahan yang muncul dan bersifat nyata atau relevan. Sekolah harus menjadi bagian penting yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serat karakter siswa sebagai bagian dari tujuan pembangunan nasional. Kompetensi penyelenggaraan pendidikan harus mengacu pada kompetensi siswa yang diarahkan pada kompetensi multiple intelegensi, sehingga upaya pengembangan potensi siswa sangatlah diperlukan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Upaya ini berkaitan erat dengan cara guru dalam menyampaikan mata pelajaran di kelas. Pengembangan lembar kerja siswa sangat diperlukan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Rahmawati et al., 2020).

Guru pada mata pelajaran Produktif Farmasi masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah yang hanya berpusat pada guru (Wibowo, 2022). Media dan bahan ajar yang digunakan juga kurang variatif karena cenderung hanya menggunakan buku paket dan papan tulis di depan kelas. Fakta ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada mata pelajaran produktif Farmasi yang monoton dan terkesan membosankan. Guru produktif Farmasi di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang mengembangkan metode pembelajaran *edutainment* yang menggabungkan aspek edukasi dan hiburan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Undang-Undang Kesehatan (UUK). Mata pelajaran Undang-Undang Kesehatan (UUK) merupakan fondasi krusial bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Teknologi Farmasi. Mata pelajaran ini bukan sekadar menghafal pasal, melainkan memahami legalitas, tanggung jawab profesi, dan keselamatan kerja dalam pengelolaan sediaan farmasi.

Pembelajaran UUK di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dengan pembuatan Mading 3D (3 Dimensi) bertema Kenali Obatmu. Mata pelajaran UUK bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa

mengenai golongan obat, contoh obat, aturan penggunaan obat, pentingnya penggunaan obat yang aman dan bijak dalam kehidupan sehari-hari. Mading ini diharapkan dapat menjadi sarana mampu mengenali jenis jenis obat, memahami fungsi dan logo golongan obat, serta mengetahui cara penggunaan obat yang benar sesuai aturan kesehatan. Pembelajaran dengan *edutainment* ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

- a. Membantu siswa memahami penggolongan obat
- b. Melatih siswa mengenali contoh obat sesuai golongannya.
- c. Mengetahui tentang penggunaan obat yang aman dan tepat.
- d. Meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa melalui mading 3 dimensi
- e. Membantu siswa mengingat logo, fungsi, contoh obat dan aturan penggunaan obat dengan lebih mudah dan menarik.

Pelaksanaan *edutainment* pada Produktif Farmasi mata pelajaran UUK ini dilaksanakan selama 4 pertemuan dengan durasi setiap pertemuan selama 2 JP ( 2x 45 menit). Jumlah kelas X Teknologi Farmasi (TF) pada tahun ajaran 2026/2027 adalah sejumlah 4 kelas yang terdiri dari X TF A, X TF B, X TF C, dan X TF D. Tahapan pelaksanaan pembelajaran dapat diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan pembelajaran *Edutainment*

Pertemuan ke-	Uraian Kegiatan
1	Penyampaian materi pengenalan golongan obat, contoh, dan cara penggunaan obat.
2	Pembentukan kelompok dan pembuatan konsep mading 3 dimensi
3	Presentasi konsep mading
4	Praktik pembuatan mading

Proses pembuatan mading tidak sepenuhnya dikerjakan saat jam pembelajaran, tetapi untuk penyempurnaan, guru memberikan kesempatan siswa untuk menyelesaikan di luar jam pelajaran tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran di mata pelajaran lainnya. Penggunaan *edutainment* ini membuat siswa senang dan lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan lebih cepat memahami materi dengan berbagai kreasi konsep. Siswa lebih paham dan mudah mengingat materi tentang penggolongan obat dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil karya siswa juga terlihat kreatif, bagus, dan menarik meskipun menggunakan barang bekas, seperti kardus. Siswa mengemas mading dengan berbagai konsep, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menjelaskan bahwa konsep *edutainment* ini bukan pada ranah metode pembelajaran, tetapi lebih kepada model pembelajaran. *Edutainment* dapat dikatakan sebagai turunan atau implementasi dari metode *Project Based Learning* (PjBL). *Edutainment* lebih cenderung pada pelaksanaan pembelajaran yang tidak monoton dan memanfaatkan berbagai media lain yang mendukung proses pembelajaran, baik yang menggunakan teknologi maupun pemanfaatan barang bekas dan benda lain di lingkungan sekitar. *Edutainment* dapat dijadikan sebagai cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Aspek *edutainment* dapat dimasukkan dalam langkah pembelajaran yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum juga menegaskan bahwa *edutainment* diharapkan dapat diimplementasikan pada semua mata pelajaran, baik Produktif maupun Normatif Adaptif. Namun, dari pihak sekolah tidak mewajibkan atau memasukkannya ke dalam format administrasi. Implementasi *edutainment* menjadi ranah guru mata pelajaran sepenuhnya dengan memerhatikan karakteristik materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Implementasi *edutainment* diharapkan mampu mengakomodasi seluruh mata pelajaran dengan memberikan layanan pembelajaran yang variatif, tidak monoton, menggembirakan, dan bermakna bagi siswa.

## **Pembahasan**

### **Definisi *Edutainment***

*Edutainment* merupakan program pembelajaran yang menggabungkan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). *Edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi (Agustriana, 2018). *Edutainment* adalah bentuk khas hiburan yang memungkinkan anak menjadi bagian dari pembelajaran, misalnya mendapatkan informasi baru dari berbagai pengalaman dari kehidupan anak, dan anak dapat mengetahui nilai-nilai dan pola perilaku dapat dipengaruhi kehidupannya. *Edutainment* memberikan pendekatan yang memadukan aspek pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Siagiyanto et al., 2025). *Edutainment* memanfaatkan narasi, visual, dan pengalaman belajar yang menarik untuk memperkuat perhatian, pemahaman, dan ingatan siswa. Media berbasis permainan dan teknologi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan membangun pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif secara konteks keberagaman budaya (Madona et al., 2023).

*Edutainment* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media, dapat digunakan untuk memfasilitasi sosialisasi sosial, seperti permainan edukatif, multimedia interaktif, video pembelajaran, simulasi, dan aktivitas kolaboratif berbasis proyek. Penggunaan media pembelajaran yang menarik pada materi keberagaman budaya Indonesia menunjukkan bahwa siswa merespons positif ketika pembelajaran disajikan secara interaktif, visual, dan dekat dengan pengalaman mereka (Nazilla & Astuti, 2026). Hal tersebut penting karena pengalaman belajar bersama dapat memperkuat identitas kelompok sekaligus melatih siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam konteks sosial yang nyata. Pembelajaran aktif menekankan pada pentingnya kontribusi siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan relevan (Humam & Hanif, 2025). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak terlepas dari cara guru dalam merancang pembelajaran, sehingga terjadi proses yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Christanty & Cendana, 2021). Garvin dalam (Cunningham, 2019) menegaskan bahwa guru memberikan tuntunan kepada siswa dengan melibatkan siswa serta memandu proses pencapaian hasil pembelajaran yang bermakna secara bersama dalam pembelajaran. Hal ini ditujukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

*Edutainment* didasarkan pada prinsip bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif ketika mereka merasa nyaman, tertarik, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Karakteristik utama pembelajaran *edutainment*

meliputi (Agustini et al., 2026):

- 1) Berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).
- 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Menggunakan media dan teknologi interaktif.
- 4) Melibatkan aktivitas belajar aktif dan kolaboratif.
- 5) Mengintegrasikan unsur kreativitas, permainan, dan pengalaman nyata dalam pembelajaran.

Tujuan utama metode *edutainment* adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, sehingga siswa dapat fokus pada materi tanpa adanya tekanan atau merasa bosan saat pembelajaran berlangsung (Agustini et al., 2026). Pendekatan ini memadukan pendidikan dengan hiburan untuk mengembangkan emosi positif, mempercepat proses pemahaman, dan melatih kemampuan berpikir kritis serta kreatif melalui berbagai aktivitas yang melatih kerja sama dan kreativitas siswa. Selain itu, *edutainment* bertujuan menumbuhkan minat belajar siswa yang tinggi dengan menyesuaikan metode pada kebutuhan psikologis mereka, seperti keinginan akan kesenangan dan interaksi sosial. Hal ini memungkinkan siswa terlibat aktif.

#### **Pembelajaran Produktif Farmasi SMK**

Pembelajaran produktif farmasi di SMK pada dasarnya bertujuan membekali peserta didik dengan kompetensi kerja yang sesuai dengan kebutuhan industri kefarmasian. Namun, salah satu tantangan yang sering muncul adalah anggapan bahwa materi farmasi bersifat kompleks, penuh istilah ilmiah, serta memerlukan ketelitian tinggi sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan *edutainment* menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran produktif farmasi. *Edutainment* juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa senang selama proses pembelajaran, tingkat perhatian dan retensi informasi cenderung meningkat (Zubaidah et al., 2021). Hal ini sangat penting dalam pembelajaran farmasi yang memerlukan penguasaan konsep ilmiah sekaligus keterampilan praktik yang presisi. Dengan demikian, *edutainment* bukan sekadar menghadirkan hiburan dalam pembelajaran, tetapi menjadi strategi pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

*Edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur education (pendidikan) dan entertainment (hiburan) sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian kompetensi murid (Arismawanti et al., 2025). . Dalam pendidikan vokasi, *edutainment* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan kontekstual. Konsep *edutainment* sangat selaras dengan model Project-Based Learning (PjBL) dan Teaching Factory (TEFA) yang menjadi ciri khas dalam pendidikan. PjBL mendorong siswa untuk belajar melalui kegiatan proyek nyata yang menuntut adanya partisipasi aktif, kolaborasi, dan kreativitas. PjBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menghasilkan pembelajaran yang mendalam. Hal ini juga selaras dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang saat ini digaungkan pemerintah.

Integrasi *edutainment* dengan PjBL dalam konteks pembelajaran produktif Farmasi dapat diwujudkan melalui proyek pembuatan video edukasi penggunaan obat yang benar, kampanye tentang kesehatan, pembuatan media promosi kesehatan digital, atau simulasi pengelolaan apotek berbasis permainan (*gamification*). Aktivitas tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kompetensi profesional siswa. Selain itu, pendekatan Teaching Factory yang menekankan pengalaman kerja nyata

juga dapat dikembangkan melalui prinsip *edutainment*. Misalnya, siswa dilibatkan dalam simulasi pelayanan pelanggan di apotek sekolah dengan metode *role playing*, membuat *amding*, atau berbagai kreasi lainnya. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil berperan langsung sebagai tenaga kefarmasian sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman autentik terbukti meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Penerapan *edutainment* dalam pembelajaran produktif farmasi dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti simulasi pelayanan apotek, permainan edukatif (*educational games*), kuis interaktif berbasis teknologi, *role play* antara apoteker dan pasien, pembuatan konten edukasi kesehatan, hingga proyek pembuatan produk farmasi sederhana. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep farmasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Siswa yang hadir di sekolah datang dari berbagai latar belakang, baik sosial, budaya, ekonomi, bahasa, kondisi fisik, kondisi psikologis, hingga kemampuan akademik yang berbeda-beda (Ramli & Aisyah, 2026). Kondisi ini memungkinkan adanya pendekatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi keberagaman siswa, sehingga pembelajaran berlangsung dengan lebih bermakna dan menggembirakan. Pembelajaran di SMK bertujuan untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional, mampu berkarir, berkompetisi dan mengembangkan diri menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri (Hidayati et al., 2021). SMK menuntut pengembangan kurikulum yang meliputi bagaimana pendidikan dilaksanakan, isi dari proses pendidikan, tujuan yang ingin dicapai, cara mencapainya, siapa penyelenggaranya, hingga bagaimana kemajuan kualitas pendidikannya (Hanafiah et al., 2024). Pembelajaran di SMK difokuskan pada pengembangan mata pelajaran produktif sesuai dengan program keahlian. Pembelajaran produktif ini tidak hanya berkutat pada hafalan, tetapi juga harus dikemas dengan menggembirakan, tetapi tetap mengutamakan ketersediaan materi pelajaran.

Penerapan *edutainment* di SMK tidak hanya memperkaya aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap sosial yang lebih terbuka terhadap perbedaan, kerja sama, dan nilai kebersamaan (Madona et al., 2023). AI tersebut didukung oleh prinsip *warm cognition* yang menyatakan bahwa proses kognitif manusia, seperti perhatian, pembelajaran, dan memori, dipengaruhi oleh emosi, sehingga integrasi unsur emosional melalui narasi dan daya tarik visual dalam pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari (Arshad et al., 2025). Pembelajaran produktif di SMK tidak hanya berkutat pada hafalan materi, tetapi juga dapat melibatkan berbagai aspek internal dan eksternal siswa melalui media pembelajaran visual yang kreatif dan menarik.

### **Rekomendasi Implementasi *Edutainment* pada Mata Pelajaran Produktif Farmasi di SMK**

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan terkait implementasi pembelajaran *edutainment* pada pendidikan SMK antara lain:

- a. Materi pembelajaran produktif lebih didekatkan pada kebutuhan industri melalui model pembelajaran *edutainment*
- b. Penyusunan RPP difokuskan pada program keahlian dan relevansinya dengan kebutuhan industri, sehingga tidak hanya sekadar hafalan.
- c. Penambahan aspek studi kasus dalam pembelajaran di SMK dengan mengemas pembelajaran yang mendidik sekaligus menghibur

- d. Penerapan *edutainment* yang mengintegrasikan teknologi pembelajaran
- e. Adanya sinkronisasi pembelajaran *edutainment* dengan *Teaching Factory* (TEFA), sehingga lebih mendekati pada karakteristik pendidikan SMK.

*Edutainment* yang dikemas dengan kreatif dan menarik dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran khususnya pada mapel yang memiliki karakteristik hafalan. *Edutainment* memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dalam menghadapi keberagaman sosial di kelas karena dapat menciptakan pengalaman belajar mendorong siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar. Pengalaman belajar ini ditujukan agar dapat diakses oleh semua kalangan siswa secara merata.

## KESIMPULAN

*Edutainment* dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam menghadapi keragaman sosial di kelas karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang inklusif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa dengan latar belakang dan kebutuhan belajar yang beragam. Adanya pemanfaatan teknologi, video, simulasi, hingga permainan membuat *edutainment* tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, tetapi juga dapat mendukung menciptakan toleransi, pemahaman antarbudaya, serta sikap menghargai perbedaan dalam kehidupan sosial yang majemuk. Penerapan *edutainment* pada mata pelajaran produktif farmasi terbukti mampu mentransformasi materi yang bersifat teori dan hafalan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Pengembangan media yang lebih kreatif dan inovatif dapat dilakukan untuk memberikan referensi bentuk *edutainment* yang lebih variatif, khususnya pada mata pelajaran produktif di SMK yang cenderung banyak memuat teori dan hafalan.

## REFERENSI

- Agustini, J. T., As Syifa, D., & Asiyah. (2026). Analisis Pembelajaran *Edutainment*. *Jurnal Didaktif*, 12(2), 150-157.
- Agustriana, N. (2018). Pengaruh Metode *Edutainment* dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Al Fitrah*, 2(1).
- Arismawanti, E., Zumaroh, L., & Sulton, M. A. (2025). *Edutainment* Sebagai Strategi Membangun Sekolah Ramah Anak yang Menyenangkan dan Aman di MI Raden. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-7.
- Arshad, M. F., Abbas, I., Porcu, F., Ricci, A., Gabrielli, S., González, C., Cantacessi, C., & Scala, A. (2025). Breaking the cycle of parasitic diseases with *edutainment*: The intersection of entertainment and education. *Journal Plos Neglected Tropical Disease*, 19(5), 1-17. <https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0013072>
- Christanty, Z. J., & Cendana, W. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 dalam Pembelajaran Synchronous. *Jurnal Collase*, 04(03), 337-347.
- Cunningham, A. (2019). Envisioning Christian Presence and Practice in Online Teaching Contexts. *International Journal of Christianity and English Language Teaching*, 6, 3-19.
- Hanafiah, Ruslani, E., Suryana, & Nugraha, J. (2024). Implementasi Manajemen Kurikulum SMK Pusat Keunggulan Program Keahlian Teknik Elektro di SMK Negeri 1 Rangkasbitung. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(1), 139-148.
- Hidayati, A., Barr, F. D., & Sigit, K. N. (2021). Kesesuaian Kompetensi Lulusan SMK dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri. *Jurnal Ekuitas*, 9(2), 284-292.
- Humam, M. S., & Hanif, M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Kritis Siswa di Era Modern. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 89-108.

- Lekaram, W., & Leelataweewud, P. (2025). *Effectiveness of edutainment use in video- based learning on oral health education for school-age children : a randomized clinical trial*.
- Madona, A. S., Desfitri, E., & Yulisna, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif : Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Al-Thariqah*, 8(2), 329-347. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692)
- Masdi, H., & Pratama, A. R. (2022). Pengembangan E-Modul Edutainment-Sway Pembelajaran Instalasi Tenaga Listrik di SMK Kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 8(1), 78-84.
- Nazilla, F., & Astuti, T. (2026). Pengembangan Media Kalender Keberagaman Budaya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN Panjang Wetan 01. *Jurnal Inovasi*, 5(1), 378-393.
- Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Mediapsi*, 7(2), 119-129. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2021.007.02.4>
- Rahmawati, I., Sholihin, H., & Arifin, M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Praktikum Berbasis Inkuisi pada Konsep Titrasi Asam-Basa di SMK Farmasi. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(10), 1156-1168.
- Ramli, R., & Aisyah, N. (2026). Strategi Pembelajaran Inklusif Berbasis Kebutuhan Peserta Didik dalam Konteks Pendidikan Abad ke-21. *Jurnal Intelektual*, 1(6), 66-77.
- Riswandi, A. (2018). *Inovasi Kreatif Program Studi Farmasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di SMK Muhammadiyah Lebaksiu Kabupaten Tegal*.
- Saadah, S. N., & Bektiningsih, K. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Paedagogie*, 21(1), 275-284. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16123>
- Santoso, B. (2019). Work-based assessment at vocational high school in Indonesia. *International Journal of Research Studies in Education*, 8(1), 89-97.
- Setiawan, R., Rafsanjani, R., & Selamat. (2025). Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendas*, 10(4), 405-418.
- Siagiyanto, B. E., Thresia, F., Faliyanti, E., Qomar, A. H., Metro, U. M., Barat, M., & Metro, K. (2025). Implementasi Gamification dan Edutainment dalam Pendampingan Guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berdiferensiasi SMK . Gamification merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen. *Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 214-222.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (S. Y. Suryandari (ed.); Ketiga). Alfabeta.
- Wahyuni, D. S., Agustini, K., Subawa, B., & Pradnyana, I. K. A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Kuis Berstrategi Edutainment dengan Menggunakan Quizwhizzer di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 8(November), 791-797.
- Wibowo, H. T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Farmasi Klinis dan Komunitas di SMK Tunas Karya Berlian Gunungwungkal pada Mata Pelajaran Produktif Pelayanan Farmasi Materi Pemberian Informasi Obat Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning ( PjBL. *Journal of Education Research*, 4(3), 395-399.
- Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 5(1), 47-54.
- Zubaidah, S., Dewi, D. P., & Sarah, N. N. (2021). *Peningkatan Motivasi dengan Pembelajaran*

**Copyright holder:**

© Author

**First publication right:**

Jurnal Manajemen Pendidikan

**This article is licensed under:**

**CC-BY-SA**