IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* PADA ANAK USIA DINI

**Nur ‘Azah1, Abdullah Aminuddin Aziz2**

1MPI, FAI, Universitas Hasyim Asy’ari Tebuireng Jombang

2MPI, FAI, Universitas Hasyim Asy’ari Tebuireng Jombang

E-mail: azahnur31@gmail .com

***Abstrak***

*Maksud dari pembahasan untuk memusatkan potret tahapan pendidikan aktifitas edutainment yaitu pembelajaran menyenangkan dengan metode serta strategi menarik, kreatif, sehingga anak merasa nyaman, tertarik dan senang mengikuti pembelajaran berlangsung serta cepat memahami pembelajaran. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran edutainment dilaksanakan guru dengan cara memotivasi anak lebih memaknai pembelajarannya sehingga anak lebih siap menuju sekolah lebih lanjut. Ulasan secara naturalistik, informasi dari kepala Raudhatul Athfal, guru kelas, wali kelas serta tim penjamin mutu. Pengumpulan data dari dokumen aktifitas pembelajaran edutainment, baik di luar maupun di dalam kelas, hasil portofolio, potret kegiatan edutainment mencookan keterangan dan hasil pengontrolan. Pengkajian informasi untuk mendapatkan sumbangan bagi lembaga sebagai cara meningkatkan output pada anak usia dini untuk bersihkukuh indikator karakter menimgkatkan sikap kemandirian anak akhirnya kapabel mengembangkan potensinya melakukan amanah yang dibebankan pemimpin di dunia sesuai yang**diharapkan berdasarkan dalil aqli dan naqli pada semua aktifitasnya.*

***Kata Kunci****: Pembelajaran Edutainment, Anak Usia Dini*

***Abstract***

*The purpose of the research is to provide an overview of the edutainment learning process, namely fun learning with interesting, creative methods and strategies, so that children feel comfortable and interested and happy to follow the learning process and quickly understand learning. How the implementation of edutainment learning carried out by teachers motivates their students to better interpret their learning so that students will be better prepared to go to further school. Naturalistic reviews, information from the head of Raudhatul Athfal, class teachers, homeroom teachers and the quality assurance team. Collecting data from documents on edutainment learning activities, both outside and inside the classroom, portfolio results, portraits of edutainment activities, checking validity and research findings. This information review contributes to the institution as an effort to improve the quality of education in early childhood to strengthen character values ​​in developing children's independent attitudes so that they are able to develop their potential in carrying out their duties as leaders in the world as well as possible in accordance with the values ​​of Allah based on the arguments aqli and naqli in all their activities.*

***Keywords****:* *Edutainment Learning, Early Childhood*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran anak pada usia dini atau pada jenjang Raudhatul Athfal adalah tahapan pembelajar menstimuli mental spiritual peserta didik sebagai bahan kajian, oleh sebab itu mengkondisikan situasi kabatinan dalam proses belajar anak bercengkrama dengan cantik melalui metode kramah tamahan, kelembutan dan penuh kasih sebagai garapan paling utama. Pandangan kasih sayang terhadap peserta didik akan menghasilkan *output* yang baik dalam kehidupannya, Lucas (2017). Bagian dari mengapa senioritas dolanan membuat perioritas kumpulan awal umur bermacam-macam *serious games* yang bernotabene implementasi dolanan. Peserta didik Raudhatul Athfal mampu mempergunakan HP pintar sebagai alat menimba ilmu, dengan menggencet kenop, manggeser tabir, berkaitani dengan aturan, Moldovan dkk (2019). Stimulus anak dalam pembelajaran dirancang sebagai respon terhadap adanya kebutuhan menguatkan pondasi dasar anak menuju jenjang pendidikan dasar tindak lanjut. Capaian pembelajarannya tingkat RA, memiliki kekhasan pada pelajaran Pendidikan Agama

Islam dan kumpulan mufrodat yang berkarakter, termanifestasikan di akidah yang benar dengan pelaksanaan hubungan vertikal dan herisontal mata pelajaran ilmu pokok-pokok agama, SKI dipakai sebagai uswatun hasanah, Praktik pendidikannnya dilakukan situasi ruang lingkup ilmu pengetahuan-religus yang manusiawi-kongsi antara tenaga pendidik, wali murid serta anak dalam *hablum minnallah*  kepada Allah, sehingga memungkinkan tumbuh kembangnya dalam berperilaku dan mempunyai akhlak mahmudah dan nilai Illahiyah dalam suasana keilmuan di lingkungan Raudhatul Athfal. Novan Ardy Wiyani (2022) dalam penelitiannya menyatakan: kegiatan program Jum’at dapat bersedekah bisa meningkatkan sikap anak yang mempuyai empati kemasyarakatan serta mampu berkaitan dengan sopan santun sesamanya. Pembentukan pengetahuan dari segi kognitif dan penanaman karakter anak akan mendarah mendaging dalam karakter kehidupannya, bersikap yang baik dalam kehidupannya.

Pembelajaran melalui dolanan secara alami dan spontan merupakan kegiatan menyenangkan, hal ini akan lebih bermakna dengan motivasi yang terarah, menuju yang dicapai yang bermanfaat bagi peserta didik. Stimulasi bermain dan arahan yang tepat dari guru dan orang tua akan sangat berakibat bagi anak menuju kemandiriannya. Elviawaty Muisa Zamzami (2021:985) menyatakan kegiatan pembelajaran TI dan perbincangan dalam pemakaian dolanan bukan berarti mengganti makalah yang direncanakan untuk *offline* atau *online*, akan tetapi penggunaan pemakaian dolanan memotivasi keinginan menimba ilmu. Tamat belajar, pemahaman diri, serta untuk perubahan fisik dan menuju proses kematangan psikis perkembangan anak. Di sisi lain pendidik juga bisa mengeksplorasi materi pembelajaran. Di sini peran orang tua dibutuhkan untuk pendampingan anak yang masih dini.

Peran pendidik dan orang tua sangat diperlukan mempola peransang menimba ilmu berprinsip rohmah semata-mata karena *lillah* (*mahabbah fillah*), berbagai dorongan positif diperlukan dalam proses pembelajaran *edutainment* dari berbagai pihak untuk merespon berkaitan dengan bakat dan minat anak dalam mengembangkan literasi mengenalkan kosa kata setiap kegiatan pembelajarannya dan memotivasi dalam mengeksplorasi berbagai hal baru. Wali murid merupakan tokoh dalam pendidkan informal proses kemajuan peserta didik. Pendampingan wali murid di rumah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan tugas mencari ilmu, peduli sekitarnya, lam yang membentuk pola pikirnya agar lebih terarah.

Zulfia Trinovva ( 2012: 209) dalam *Al Ta’lim Journal* berjudul: Proses usaha yang dilakukan individu menggembirakan untuk bocah, hasil temuan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan model yang mengembangkan kemampuan berpikir, kreatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak diharapkan akan merasa senang dan bahagia setiap aktifitasnya, sehingga dapat mencapai sasaran.

Mengingat pentingnya pembelajaran berbasis *edutainment* dan menyenangkan mempunyai makna yang tinggi bagi kehidupan dalam menyiapkan kemandirian anak usia dini, maka di RA Al Burhan Sengon Jombang selalu dikondisikan situasi yang menyenangkan berdasarkan kasih sayang dalam setiap muatan pembelajarannya.

**METODE PENELITIAN**

Keterangan dengan cara mendeskripsikan jenis pendekatan gejala sosial secara mendalam dan utuh terpusat pada aktifitas *edutainment* dalam mengembangkan kemandirian anak usia dini. Bukti keterangan merupakan petunjuk aktifitas pelatihan *edutainmnet*, lembaran kedatangan anak *edutainmnet*, foto kegiatan KBM *edutainmnet*. sumber data langsung dari Kepala RA, guru kelas, orang tua*.* Keterangan diproses sesuai dengan konteks pelatihann *edutainment* dalam menngembangkan kemandirian anak, dijabarkan secara detil sesuai dengan keadaan mempergunakan teknik pengolahan secara kualitatif untuk mendata keshahihan data reka cipta hasil pemikiran dan melakukan percobaan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Pengkajian *Edutainment* dalam Meningkatkan Kemandirian Anak**

1. Pencerahan dan pemahaman sesuai muatan pembelajaran mencakup kompetensi dasar dijadikan KBM mempunyai kemampuan karakter keagamaan, kemasyarakatan, kognitif dan psikomotorik dikemas pembelajaran yang menyenangkan.
2. Standar ketercapaian disesuaikan tingkat perkembangan anak kelompok usia 4-6 tahun
3. Prinsip penetapkan standar perkembangan anak sesuai:1) Norma perkembangan anak di Indonesia, 2) Memperhatikan sosio kultural, 3) Menggunakan pola perkembangan kontinue, 4) mengadaptasi kebutuhan lembaga RA, 5) Mencermati tahapan perkembangan anak.
4. Kegiatan pembelajaran melalui tahap kegiatan aktifitas awal, pokok dan kegiatan akhir

**2. Kedudukan Orang Tua dalam Mengembangkan Kemandirian Anak**

* + 1. Wajib mempunyai karakter suri tauladan yang baik
    2. Mengupayakan mengajarkan sesuai dengan aturan atau norma
    3. Mengusahakan jalinan selaras antar kerabat dekat
    4. Mendidik atau membiasakan peraturan pegangan hidup terhadap bocah, seperti: perihal keimanan, beribadah, thaharoh, belajar membaca kitab suci agama Islam, sifat kejujuran.

**3. Upaya dalam Mengembangkan Kemandirian Anak**

1. Dimotivasi untuk melakukan kegiatan sehari-hari
2. Berilah waktu memutuskan ssuatu dengan kapasitasnya dengan tanggung jawab
3. Berilah keleluasaan dalam bertindak untuk dolanan
4. Membiasakan bocah praktik dengan kerjaan walau kurang tepat
5. Dorongan untuk mengeluarkan pendapatnya dengan leluasa
6. Melatih bocah mensosialisasikan diri dalam menghadapi problem sosial yang kompleks
7. Diberi hukuman yang mendidik jika keluar dari kesepakatan bersama biar mempunyai rasa bertanggung jawab.

**Faktor Penghambat dan Pemecahan Solusi Kegiatan *Edutainment***

Faktor penghambat kegiatan berbasis *edutainment,* ketika pembelajaran anak kurang *mood*, diberi mainan apapun tidak respon, belum tersedia alat proyektor untuk kegiatan pembelajaran animasi bergerak, minimnya media pembelajaran untuk menyesuaikan karakter anak. Jika ada guru yang izin tidak masuk mengajar sulit mengendalikan anak

Tabel1 Faktor Penghambat dan Solusinya

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Faktor Penghambat | Pemecahan |
| 1 | Ketika pembelajaran anak kurang *mood* | Guru harus pandai merajuk kepada anak agar ikut KBM tanpa beban |
| 2 | Belum tersedia alat proyektor untuk kegiatan pembelajaran | Lembaga pendidikan mengupayakan melengkapi media yang belum ada |
| 3 | Jika ada guru yang izin tidak masuk | Diusahakan jika izin, apabila urusan sangat penting, anak usia dini proses KBMnya harus didampingi |
| 4 | Penanganan karakter anak berbeda sulit jika minim media/alat yang tersedia | Guru semaksimal mungkin untuk memahami anak dan menyesuaikan kebutuhan anak |

**Faktor Pendukung dan Implentasi Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di RA Al Burhan Sengon Jombang yaitu:**

Dukungan yang luar biasa semua struktur organisasi di RA Al Burhan Sengon Jombang dalam pembelajaran *edutainment*, dapat dilihat tabel di bawah ini**.**

Tabel 3.2. Faktor Pendukung dan Alternatif Pemberdayaan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | | Faktor Pendukung | Alternatif Pemberdayaan |
| 1 | Lingkungan yang representatif | | Tetap menjaga dan melestarikan perlu menambah media pembelajaran agar proses pembelajaran tercapai yang diharapkan |
| 2 | Semangat guru dalam dengan KBM dengan metode PAIKEM | | Mengapresiasi dengan *reward* agar semangat dalam KBM dengan inovasi-inovasi baru |
| 3 | Memotivasi stakeholder mewujudkan RA yang berkualitas | | Mengupayakan menambah media dan alat peraga sesuai dengan tema diperlukan |
| 4 | *Suport* seluruh struktur organisasi sesuai dengan tupoksi | | Pelaksana kegiatan sesuai dengan harapan yang disepakati |

Menurut penjelasan terkait perbedaan karakteristik anak yang berbeda, sebagai seorang guru diupayakan harus siap memahami anak dengan baik, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara merata. Pribadi anak ini sangatlah unik, karakter yang berbeda-beda dan memiliki ciri khas masing-masing. Walaupun dalam artian anak usia dini ini mempunyai kesamaan umum dalam perkembangan anak, namun anak usia dini mempunyai bakat, gaya belajar, minat dan lain sebagainya yang berbeda (Saripudin & Faujiah, 2018). Adapun untuk sarana prasarana lembaga perlu ditingkatkan kembali beberapa alat peraga pembantu kegiatan pembelajaran anak usia dini ini. Sarana dan prasarana ialah faktor pendukung yang sangat penting dalam dunia pendidikan selain guru, pembelajaran tidak akan pernah berjalan dengan baik tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai. Dengan demikian perlu adanya manajemen dalam mengelola hal ini agar pembelajaran di lembaga pendidikan bisa berjalan dengan baik (Badriyah, 2022)

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya diantaranya: penelitian yang dilakukan (Amalia et al., 2020) memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu mengkaji penerapan pembelajaran *edutainment*, adapun perbedaannya yakni pendekatan penelitiannya yang memakai pendekatan kuantitatif dan kualitatif sedangkan peneliti pendekatan kualitatif, selanjutnya dari segi fokus peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sedangkan peneliti fokus peningkatan kepada kemandirian anak usia dini. Penelitian yang dilakukan (Faisal & Mukromin, 2020) memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu mengkaji penerapan pembelajaran *edutainment*, adapun perbedaannya yakni pendekatan penelitiannya yang memakai pendekatan studi literatur sedangkan peneliti pendekatan kualitatif, selanjutnya dari segi fokus menumbuhkan kreativitas anak usia dini sedangkan peneliti fokus peningkatan kepada kemandirian anak usia dini. Penelitian yang dilakukan (Setiawati & Fajarwati, 2022) memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu mengkaji penerapan pembelajaran *edutainment*, adapun perbedaannya yakni pendekatan penelitiannya yang memakai pendekatan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti pendekatan kualitatif, selanjutnya dari segi fokus peningkatan kemampuan eksploratif anak usia dini sedangkan peneliti fokus peningkatan kepada kemandirian anak usia dini. Adapun temuan dari penelitian ini adalah:

1. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai dengan pembelajaran standar pembelajaran kurikulum yang ditetapkan.
2. Konsep muatan pembelajarannya adalah cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangannya
3. Standar pencapaian pembelajaran sesuai dengan perkembangan kelompok anak usia dini
4. Bentuk dari kemandirian anak tercapai setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu saat di*assessment*  oleh guru secara mandiri bisa menyeleaikan tugas yang diberikan. Berikut penjelasannya pada gambar di bawah ini:

Pembelajaran berbasis *Edutainment* dalam Mengembangkan Kemandirian Anak di RA Al Burhan Sengon Jombang

Pembelajaran *Edutainment*

Kemandirian Anak

Faktor Pendukung

Faktor Penghambat

Pendekatan Aktifitas

1. Kegiatan dolanan yang menyenangkan
2. Cerdas menangkap situasi
3. Habitat yang sehat
4. Mempraktikkan *lifeskill*
5. Memakai bermacam-macam alat peraga
6. Belajar bertujuan mencerdaskan bocah
7. Simulasisaling berkaitan

*Output* Pembelajaran *Edutainment*

1. Percaya diri, mempunyai motivasi tinggi.
2. Berpegang teguh menetukan sikap
3. Cerdas dan trengginas
4. Berani menangung akibat dan konsekuen
5. Pandai menyesuiakan dengan lingkungannya
6. Mengembangkan keterampilan hidup
7. Sangat mandiri (tidak tergantung orang lain)

Gambar 1. Temuan Penelitian Pembelajaran Berbasis *Edutainment* dalam Mengembangkan Kemandirian Anak

**4. SIMPULAN DAN SARAN**

**4.1 Simpulan**

1. Pola pembelajaran *edutainment* dalam menumbuhkan kemandirian anak melalui prosedur: Acara awal, tindakan pokok serta aktivitas akhir, diupayakan perkembangan kemandirian anak: 1) Dimotivasi untuk melakukan kegiatan sehari-hari, 2)Berilah waktu untuk berkreasi 3) Diberi kesempatan untuk bermain sendiri, 4) Bebaskan melakukan aktifitas walaupun melakukan kesalahan, 5) Memotivasi untuk mengungkapkan idenya dan perasaannya
2. Pencegah dan Suport pada Pendidikan *Edutainment*
3. Faktor penghambat kegiatan berbasis *edutainment* dalam mengembangkan kemandirian anak usia dini: anak kurang *mood* dalam pembelajaran, kurang tersedianya sarana yang menunjang pembelajaran, sulitnya mengendalikan situasi jika ada guru yang tidak masuk mengajar, penanganan anak berbeda karakter sulit jika media kurang menunjang.
4. Faktor pendukung pembelajaran berbasis *edutainment* meningkatkan kemandirian pola pikir anak: lingkungan represntatif, guru semangat dalam pembelajaran PAIKEM, tersedianya media dan alat walaupun terbatas, motivasi *stakeholder* dalam program lembaga dan *support* seluruh struktur organisasi

**4.2 Saran.**

Hasil penelitian bisa dijadikan pertimbangan aktifitas yang konstruktif sebagai upaya untuk mendukung kualitas keilmuan sebagai implementasi pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan kemandirian anak usia dini. Kepedulian Raudhatul Athfal Al Burhan terhadap *stakeholder* terhadap ilmu pengetahuan akan terwujud dengan adanya servis melalui komunikasi yang baik serta cakap untuk mengambil suatu kesepakaatan bersama dalam organisasi sesuai tujuan yang berlaku demi kemanfaatan bersama.

**5. DAFTAR RUJUKAN**

[1] Lucas,.M.M. 2017. The Game as an Early Childhood Learning Resource for Intercultural Education, Procedia, *Social and Behavioral Scienes*, 237, 908-913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>

[2] Moldovan, A., Guran, A,-M.,&Cojocar, G.-S.2019. Developing *edutainment* application for Romanian preschoolers. In *Internasional Journal of User-System Interaction* (vol.12. Issue 2019)

[3] Ardy Wiyani, Novan. 2022. *Manajemen Program Jum’at Bersedekah untuk Membentuk Karakter Anak.* Volume 5 No.02 PAUD Lectura Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. DOI: <https://doi.org/10.31849/paud-letura.v5i02>.9603

[4] Muisa Zamzami, Elviawaty. 2021. *Aplikasi edutainment pendukung pembelajaran jarak jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD*. Volume 5 Issue 2 pages 985-995. 2549-8959. DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.750.

[5]Nur Jaya, Hasma, dkk. 2021. *Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal*. Jurnal obsesi (Jurnal Anak Usia

[6]Trinova, Zulvia. 2012. *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik.* Al Ta’lim Journal. Jilid 1, Nomor 3 Nopember. http:ac.uk/reader/291659670

[7] Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. 2018. *Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud* (Studi Kasus Pada Tk Di Kota Cirebon). *AWLADY :* Jurnal Pendidikan Anak, 4(1), 129. https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2637

[8] Badriyah, L. 2022. *Penerapan Metode Edutainment Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru*. Jurnal Kependidikan Islam, 12(2), 115–126. https://doi.org/0.15642/jkpi.2022.12.2.115-126

[9] Amalia, Z. R. N., Palupi, W., & Syamsuddin, M. M. 2020. *Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia* 4-5 *Tahun*. Kumara Cendekia, 8(2), 211. https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.41104

[10] Faisal, V. I. A., & Mukromin. 2020. *Konsep dan Aplikasi Model Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Paramurobi, 3 (1), 46–54.

[11] Setiawati, E., & Fajarwati, A. 2022. *Penerapan edutainment dalam meningkatkan kemampuan eksploratif anak usia dini*. Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi, 9(1), 50–59.