

Fun Education: Penerapan Pembelajaran Edutainment dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Firdha Hayati¹, Hana Ika Safitri², Fadilatul Fitria³, Anggita Gunati Fashlah⁴

¹²³⁴Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

firdhahayati@ulm.ac.id

Abstrak

Teachers' readiness to educate in terms of the teaching and learning process, learning methods, learning media, strategies, and learning conditions must be maximized. Varied learning methods can prevent the learning process in the classroom from being ineffective. One learning approach that can be used to make the learning process effective is edutainment. Edutainment not only makes the learning process more enjoyable but also increases the effectiveness and quality of education in a way that is adaptive and oriented to the needs of the digital generation. This study is based on how edutainment education is applied to Play Group (KB) Mutiara Ummi Kalasan. The purpose of this study was to describe the concepts and methods of edutainment applied at Play Group (KB) Mutiara Ummi Kalasan. This study uses descriptive qualitative research with data analysis techniques, such as data reduction, data presentation (data display), drawing conclusions, and verification. In this study, researchers found there were five concepts of edutainment learning, namely: a) risk-free learning environment, b) triune brain theory, c) active learning, d) Learning styles, and e) SAVI learning when the research shop place and four methods used namely a) playing method, b) storytelling method, c) singing method, and d) question and answer method.

Kata Kunci: *Fun Education: Pembelajaran Edutainment, Anak Usia Dini.*

Pendahuluan

Peran pendidikan sangat penting bagi perkembangan peserta didik. Kesadaran masyarakat terhadap pendidikan anak usia dini ditandai dengan semakin menjamurnya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jadi, pendidikan di Indonesia sebaiknya dimulai dari usia dini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD formal berupa Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA), sedangkan PAUD nonformal berupa Taman Prasekolah (KB), dan Tempat Penitipan Anak (TPA).

Pada proses pembelajaran khususnya dan dunia pendidikan umumnya, guru menempati posisi penting. Hal ini dikarenakan guru yang memfasilitasi siswa belajar, memilihkan strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru harus membuat perencanaan yang matang agar hasil pembelajaran yang ingin diperoleh dapat tercapai (Hayati, 2019). Kesiapan guru dalam mendidik baik dari segi proses belajar mengajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, strategi dan kondisi pembelajaran yang tercipta harus dimaksimalkan. Metode pembelajaran yang tidak variatif dapat menyebabkan proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif (Febrianti, J., Akhsan, H., & Muslim, 2016). Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas.

Selain itu, model pembelajaran juga merupakan suatu desain yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas. Desain atau pola inilah yang dijadikan pedoman bagi guru dalam memilih bahan, media, dan alat pembelajaran yang sesuai. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar untuk penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Model pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan karakter siswa itu sendiri. Model pembelajaran meliputi strategi, metode, media, dan pendekatan. Strategi dan metode pengajaran merupakan pendekatan dan metode yang dipilih guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pemilihan strategi dan metode mengajar oleh guru memerlukan banyak

pertimbangan antara lain: tujuan pembelajaran, peserta didik, materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, media/sumber belajar dan evaluasi pembelajaran.

Karakteristik yang dimiliki oleh anak menjadi dasar bagi tenaga pendidik dalam menetapkan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran serta materi yang akan diajarkan. Edutainment merupakan salah satu model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Edutainment sendiri secara bahasa terdiri dari kata “*education*” yang berarti pendidikan dan “*entertainment*” yang berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, edutainment adalah pendidikan yang bersifat menghibur atau menyenangkan. Dalam hal ini pembelajaran menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, games (permainan), role play, dan demonstrasi. Metode pembelajaran edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hoar et al., 2022).

Ciri-ciri konsep edutainment dalam pembelajaran adalah: pertama, adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung (suasana belajar bahagia dan menyenangkan); kedua, materi pelajaran yang bermakna; ketiga, memahami cara menyerap dan mengolah informasi; keempat, pembelajaran harus bersifat sosial (menjalin kerjasama antar siswa); kelima, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari; keenam, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses pembelajaran; ketujuh, pembelajaran harus melibatkan mentalitas dan tindakan sekaligus, serta isi dan desain pembelajaran harus mampu mengkoordinasikan ragam kecerdasan yang dimiliki siswa (Hamruni, 2009, p. 15).

Dalam konsep edutainment setiap proses pembelajaran harus menyenangkan. Untuk itu konsep edutainment merupakan salah satu terobosan dalam proses pembelajaran yang selama ini hanya dipahami sebagai proses belajar mengajar di dalam kelas, padahal proses pembelajaran di luar kelas dapat merangsang kreativitas siswa (Rahman, 2009). Salah satu metode yang sesuai dengan konsep pembelajaran sambil bermain yang bisa diterapkan pada PAUD adalah pembelajaran berbasis edutainment (Nurdin, 2021). Konsep pembelajaran ini adalah menyenangkan, merangsang anak untuk bereksplorasi serta berimajinasi (Santoso, 2018).

Perencanaan pembelajaran edutainment ibarat suatu proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh anak yang dipersiapkan oleh pendidik melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Dalam sebuah permainan akan mengembangkan aspek perkembangan anak, baik itu permainan modern ataupun permainan tradisional dengan pemberian stimulasi yang tepat agar kegiatan anak menjadi menyenangkan (Fitria & Suparno, 2018). Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dari proses pembelajaran (Trianto, 2012, p. 75).

Sebelum memberikan pembelajaran kepada anak hendaknya memahami hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu (a) Menciptakan lingkungan belajar yang penuh tekanan (santai), lingkungan yang nyaman dan aman, harapan keberhasilan yang tinggi untuk melambung tinggi. (b) Memastikan bahwa pembelajaran sejak awal relevan, karena harus memahami bahwa pembelajaran akan berjalan efektif jika orang tersebut memahami pentingnya pelajaran tersebut. (c) Secara sadar melibatkan seluruh indera serta pikiran, baik otak kanan maupun otak kiri. (d) Menantang otak untuk mampu berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang dipelajari sebanyak-banyaknya. (e) Menggabungkan semua materi yang dipelajari secara tetap, tenang dan nyaman. (f) Materi pembelajaran yang diajarkan relevan dan bermakna. (g) Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (menjalin hubungan antar siswa). (g) Hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses pembelajaran. (h) Pembelajaran harus melibatkan mentalitas dan tindakan sekaligus. (i) Isi dan desain pembelajaran harus mampu mengakomodasi keragaman kecerdasan yang dimiliki peserta didik (Suyadi, 2010, pp. 231–232).

Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara lain, asalkan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran edutainment sebenarnya masih baru dalam dunia pendidikan dan cakupannya sangat luas seperti konsep lingkungan belajar bebas resiko, yaitu lingkungan belajar yang santai dan tidak menimbulkan stres yang berlebihan, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang aman

dapat meningkatkan kepercayaan, rasa hormat, dan keterbukaan di antara peserta didik dan antara peserta didik dan instruktur mereka (Sayfulloevna, 2023). Hal ini dapat mengarah pada peningkatan kolaborasi, komunikasi yang lebih baik, dan komunitas belajar yang lebih inklusif dan beragam, namun memberi harapan akan kesuksesan yang tinggi. Kesalahan yang dilakukan siswa tidak menjadikannya terpojok atau dianggap bodoh, melainkan dianggap sebagai umpan balik. Anak-anak perlu merasakan kebebasan mengambil risiko dan mengeksplorasi ide-ide baru. Lingkungan belajar yang aman merupakan lingkungan belajar yang mana peserta didik merasa aman dan didukung dalam mengekspresikan pikiran, ide, dan pendapatnya tanpa takut dikritik, dihakimi, atau diejek.

Dalam penelitian ini peneliti ingin menganalisis bagaimana model pembelajaran edutainment diterapkan di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ummi Kalasan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana guru menerapkan konsep edutainment dalam proses pembelajaran demi terlaksananya tujuan pembelajaran PAUD yang aktif, menari kdn sesuai dengan karakteristik anak..

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Melalui metode ini peneliti mendeskripsikan atau mendeskripsikan segala sesuatu secara lengkap dan mendalam. Sehingga peneliti dalam pengumpulan data menggunakan teknik wawancara kepada instruktur yang menerapkan model pembelajaran edutainment, teknik observasi dan dokumentasi pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, seluruh kegiatan yang akan berlangsung di Mutiara Ummi, Kelompok Bermain (KB) Kalasan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Reduksi Data, Penyajian Data (*Data Display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil

Implementasi Konsep Pembelajaran Edutainment

1. Pijakan Lingkungan Main

Sebelum anak berada pada *circle times*, guru atau pendidik mengatur lingkungan bermain dengan menyiapkan sejumlah tempat bermain. Pada saat observasi peneliti berada di role playing center dan terdapat 4 kegiatan kegiatan di role playing center subtema sapi yaitu; a) peternak sapi, b) penjual susu, c) pembeli, dan d) penjual daging. Kemudian pada sentra bahan alam terdapat 6 kegiatan yang terdiri dari 3 kegiatan inti dan 3 kegiatan pengamanaan. Kegiatan inti pada sentra bahan alam ini adalah a) mencicipi gambar sapi dengan pelepah pisang, b) bermain plastisin dengan membuat bentuk bakso sapi, dan c) membuat kolase gambar sapi dengan menggunakan daun kering. Sedangkan untuk tiga kegiatan tambahan tersebut adalah a) mencetak dengan menggunakan pasir warna-warni, b) mengelompokkan butiran, dan c) menjepit kertas dengan menggunakan jepitan.

2. Pijakan Sebelum Main

Dalam kegiatan ini pendidik dan anak duduk melingkar saling memberi salam dan salam. Kemudian guru menjelaskan tema permainan hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak dengan cara membacakan buku atau menjelaskan. Pendidikan memberikan arahan cara bermain, menetapkan tema bermain dengan memberikan kesempatan memilih teman bermain. Setelah anak siap bermain, guru mempersilahkan anak untuk mulai bermain. Pada saat *circle times*, guru menjelaskan satu per satu tentang bagian-bagian organ tubuh sapi dan fungsinya dengan menekankan bahwa sapi menghasilkan susu, yaitu: a) dua mata sapi untuk melihat, b) dua telinga sapi untuk mendengar, c) mulut untuk dimakan, d) susu sapi untuk diperah, e) empat kaki untuk berjalan, dan e) ekor untuk menggoyang lalat. Pada saat dilakukan Circle Time, guru sebenarnya mengecek terlebih dahulu pemahaman siswa tentang sapi dan fungsi organ-organ tersebut sebelum bermain di play center.

Temuan konsep dan metode pembelajaran edutainment pada kegiatan pijakan sebelum bermain adalah sebagai berikut:

No	Konsep Edutainment	Implementasi
1.	Free-Risk Learning Environment	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam)

	Pada saat guru mengecek pemahaman siswa tentang sapi dan fungsi organ-organnya, guru bertanya kepada salah satu anak, guru: <i>"fungsi dari ekor sapi, apa ya Mas Arya?"</i> Arya: <i>"hmmmm.... ga tau bun"</i> Guru: <i>"hayo bunda tadi bilang apa ya fungsi ekor sapi... kalo sapi abis buang air besar, kan bau tuh...terus ekornya diki....."</i> Arya: <i>"...kibas.."</i> Guru: <i>"nah iya dikibas biar apa ya...."</i> Arya: <i>"biar gak bau"</i>. Dalam kegiatan tersebut, guru tidak serta merta menyalahkan Arya atas ketidaktahuannya tentang fungsi sapi, namun justru membantu Arya mengingat kembali. Sehingga Arya tidak merasa tertekan atau bersalah ketika tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru.
2. Triune Brain (Otak Triune)	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru mengajak anak langsung bernyanyi dan bercerita. Dari pengamatan langsung, anak tidak merasa takut dan bersalah ketika ditunjuk menjawab pertanyaan. Namun mereka malah bersemangat karena gurunya dan menciptakan lingkungan yang ceria.
3. Active Learning	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Anak dilibatkan langsung ketika guru mengajak anak bernyanyi dan bermain bersama sebelum menuju lingkungan bermain. Di sini anak-anak diajak membaca surah pendek, menyanyikan lagu-lagu dengan menggunakan bahasa Arab, Inggris, dan Jawa. Anak-anak juga diajak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya dengan hadirnya lagu-lagu pelukan terus menerus seperti "mba Bella sayang Mba Khansa, Mba Khansa sayang Mba Alike, dll."
4. Learning Styles	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Ada beberapa anak yang gaya belajarnya bersifat visual, sehingga guru memberikan kegiatan yang mendukung gaya belajarnya. Guru memberikan gambaran lengkap tentang sapi agar anak dapat menangkap pembelajaran dengan cepat.
5. SAVI	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) SAVI menekankan pembelajaran harus memanfaatkan seluruh alat indera. Sebelum bermain, guru hanya menggunakan alat mata untuk melihat gambar sapi.

Berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan, ditemukan data sebagai berikut:

No	Metode Pembelajaran	Implementasi
1.	Metode Bernyanyi	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru mengajak anak untuk bernyanyi agar menciptakan kondisi yang menyenangkan.
2.	Metode Bercerita	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru bercerita tentang sapi dan menghubungkan ceritatersebut dengan kehidupan anak. Guru juga bercerita sambil menunjuk gambar dan menjelaskan fungsi maupun organ-organ sapi.
3.	Metode Tanya Jawab	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru meminta anak untuk bercerita tentang sapi, apakah mereka pernah melihat sapi, apa warna sapi dan sebagainya. Setelah menggunakan metode bercerita, guru kemudian meminta satu persatu untuk

memberitahukan apa saja fungsi dan organ sapi, setelah itu guru meminta anak untuk masuk ke kelas secara bergiliran.

3. *Pijakan Selama Main*

Pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain, memberikan contoh cara bermain dan menggunakan alat. Memberikan motivasi, stimulus pada anak untuk memperluas cara bermain anak. Catat apa yang dilakukan anak-anak. Mengumpulkan hasil karya anak. Saat itu membutuhkan waktu hampir 5 menit untuk menyuruh anak-anak bersiap-siap menyelesaikan aktivitasnya. Dalam kegiatan ini guru terlibat langsung dalam pembelajaran. Ketika guru bertemu dengan anak yang kurang aktif ketika anak tersebut menjadi penjual susu, guru berusaha memberikan rangsangan kepada anak tersebut dengan berperan sebagai pembeli. Di Sentra Bahan Alam, guru juga terlibat langsung seperti meminta anak guru membuatkan bakso 5 biji dari bahan plastisin dan lain-lain.

No	Konsep Edutainment	Implementation
1.	Free-Risk Learning Environment	(Sentra Main Peran) Dalam kegiatan tersebut, guru sewaktu-waktu berperan sebagai pembeli, dan ada seorang anak bernama Bella yang berperan sebagai penjual susu. <i>"bu, saya mau beli susunya 2 botol ya,"</i> <i>"ini bu susunya 2 botol ya"</i> <i>"berapa ya bu,"</i> <i>"tigaribu bu,"</i> <i>"ini uangnya lima ribu.. berarti kembalinya berapa bu,"</i> (while spending five thousand toy money) <i>"emm..."</i> <i>"dua ribu bu kembalinya ya, hehe"</i> Dalam kegiatan ini guru tidak menyalahkan anak pada saat kegiatan berlangsung. (Sentra Bahan Alam) Guru melihat anak sedang bingung ingin bermain apa (anak memang mengalami gangguan diri) sehingga guru mengarahkan anak untuk mencoba bermain butiran kapur untuk melatih motorik halusnyanya. Pertama anak bingung dan salah dalam mengklasifikasikan kemudian guru mencoba mengajari anak memasukkan benih sesuai warna dengan benar.
2.	Otak Triune	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru secara langsung menginstruksikan agar anak bebas memilih peran apa pun. Guru juga berpesan agar anak harus memainkan semua peran selama 1 jam. Anak berlari kesana kemari dengan gembira ketika guru memerintahkan untuk memulai permainan.
3.	Pembelajaran Aktif	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Anak-anak dilibatkan langsung dalam kegiatan ini. Guru membebaskan anak untuk bermain segala sesuatu sesuai aturan. Anak-anak tertawa gembira dan terjadi interaksi antar anak sehingga anak dapat mengasah kemampuan sosial emosionalnya.
4.	Learning Styles	(Sentra Main Peran) Beberapa anak mempunyai gaya belajar kinestetik sehingga ketika bermain peran, anak agak sulit dikendalikan. Hal seperti ini diurus oleh guru dengan menyuruh anak bermain secara bergiliran. (Sentra Bahan Alam) Anak-anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik, selalu bosan dengan kegiatan-kegiatan yang disediakan di pusat-pusat bahan alam. Guru melakukan antisipasi dengan menambahkan beberapa kegiatan pada sentra bahan alam sehingga terdapat

5. SAVI	enam kegiatan agar anak dengan gaya belajar kinestetik tidak bosan. Sedangkan anak yang kurang aktif seperti anak yang bernama Andra diarahkan oleh guru dan diajarkan secara perlahan bagaimana bibit yang memenuhi syarat dan diberi penghargaan karena ini merupakan kemajuan bagi Andra.. (Sentra Main Peran) SAVI menekankan pembelajaran harus memanfaatkan seluruh alat indera. Pada kegiatan ini anak menggunakan seluruh alat inderanya kecuali indra perasa dan penciuman. (Sentra Bahan Alam) Pada kegiatan ini anak menggunakan seluruh alat inderanya kecuali indra perasa.
----------------	---

No	Konsep Edutainment	Implementasi
1.	Metode Bermain	Guru mengajak anak bermain sebebaskan mungkin dan sesuai aturan selama satu jam.

4. *Pijakan Setelah Main*

Guru mengajak anak membersihkan bahan dan alat bermain serta meminta anak menatanya kembali pada tempatnya masing-masing. Dengan cara ini anak diharapkan dapat belajar berkelompok dan mengelola lingkungan dengan baik.

No	Konsep Edutainment	Implementasi
1.	Free-Risk Learning Environment	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Pada kegiatan ini guru mempersilakan anak duduk untuk beristirahat. Guru kemudian menanyakan bagaimana perasaan mereka setelah bermain dan mereka memainkan peran apa saja. Anak merasa senang dan puas, hal ini tercermin ketika anak dapat menjawab pertanyaan dengan perasaan gembira dan senang.
2.	Triune Brain	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Anak tidak merasakan tekanan ketika sebelum, saat, dan setelah bermain.
3.	Active Learning	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Anak-anak diajak oleh guru untuk bernyanyi kembali dan mengingat apa yang telah mereka mainkan ketika berada di sentra main peran. Anak diminta bercerita berkeliling dan berurutan.

No	Metode Pembelajaran	Implementasi
1.	Metode Tanya-Jawab	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru mengajak anak mengingat kembali permainan apa saja yang dimainkan anak tersebut. "Khansa tadi main apa saja, ya" "pertama jadi penjual susu, trus pembeli, penjual daging dan peternak sapi bun" Kemudian ketika waktu tersisa 10 menit sebelum pulang, guru mengajak anak bermain kuis dengan mengulas pemahaman anak tentang sapi.

No	Metode Pembelajaran	Implementasi
1.	Metode Tanya-Jawab	(Sentra Main Peran dan Bahan Alam) Guru mengajak anak mengingat kembali permainan apa saja yang dimainkan anak tersebut. "Khansa tadi main apa saja, ya" "pertama jadi penjual susu, trus pembeli, penjual daging dan peternak sapi bun"

Kemudian ketika waktu tersisa 10 menit sebelum pulang, guru mengajak anak bermain kuis dengan mengulas pemahaman anak tentang sapi.

Pembahasan

1. Peran guru dalam pembelajaran Edutainment

Anak memerlukan pijakan atau schaffolding dalam memperoleh pengetahuan bermakna yaitu melalui para pendidik dan orang-orang dewasa yang ada disekitarnya (Elyana, 2018). Peran guru dan pendidik ialah menstimulasi, dan mengarahkan anak sesuai dengan perkembangan mereka (Zain et al., 2024). Dalam pembelajaran, sarana bermain digunakan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran. Sarana bermain dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi, dan meningkatkan kemampuan anak (Novitasari, 2023). Pendidik perlu lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini (Fitria & Chikmah, 2024).

Peran guru dalam pembelajaran edutainment sangatlah multifaset. Selain sebagai pengajar, mereka juga berfungsi sebagai fasilitator, motivator, pengelola kelas, dan kolaborator. Dengan menggabungkan pendidikan dan hiburan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif siswa secara seimbang. Dalam penelitian ini, guru sudah memainkan perannya sebagai pengajar yang dapat mengelola kelas, fasilitator dan berhasil memotivasi anak dengan menggabungkan antara pendidikan dan hiburan, hal ini terlihat ketika guru sudah mengkombinasikan berbagai metode sesuai dengan karakteristik anak.

2. Pembelajaran Edutainment

Pembelajaran pada anak usia dini identik dengan kegiatan bermain sehingga implementasi pendidikan anak usia dini harus bersifat menyenangkan (Safitri et al., 2022). Ketika anak tidak berminat pada suatu kegiatan akan sulit untuk guru maupun orangtua membuat anak paham dan mengerti. Oleh karena itu yang pertama dilakukan adalah menumbuhkan minat belajar pada anak terlebih dahulu baru belajar. Dalam penelitian ini, guru telah memulai kelas dengan bernyanyi, bercerita maupun tanya jawab sehingga anak memiliki minat tentang pembelajaran pada hari tersebut. Menumbuhkan minat terhadap suatu kegiatan dapat dilakukan dengan cerita, bernyanyi atau memberikan media belajar kepada anak agar anak tertarik pada kegiatan tersebut. Minat diartikan sebagai kecenderungan untuk memberikan perhatian atau aktivitas yang menjadi objek dari minat di sertai dengan rasa senang (Wardani, A., & Ayriza, 2020). Metode bercerita memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini karena menggabungkan pembelajaran dengan unsur hiburan, yang membuat anak tertarik dan mudah menyerap informasi. Dengan metode bercerita, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna bagi anak usia dini, memupuk berbagai aspek perkembangan yang akan bermanfaat di kehidupan mereka.

Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran haruslah bersifat menyenangkan (Hayati et al., 2022). Metode pembelajaran untuk anak usia dini haruslah menyenangkan dan interaktif agar mereka merasa antusias dalam belajar, sehingga dapat mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis sejak dini. Pendekatan yang menyenangkan ini membantu anak merasa nyaman dan bersemangat, membuat proses belajar menjadi pengalaman yang positif dan penuh makna. Media yang guru gunakan walaupun belum bersifat digital, akan tetapi sudah beragam dan tidak monoton. Hal itu terlihat ketika penulis mengamati, sudah terdapat banyak media dari berbagai bahan, diantaranya bahan alam maupun plastik.

Selain metode bercerita maupun menggunakan media pembelajaran yang sesuai, metode bermain juga penting pada perkembangan pada anak usia dini. Metode bermain sangat penting bagi anak usia dini karena berperan sebagai sarana alami bagi mereka untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan dasar. Dengan metode bermain, anak usia dini dapat belajar dan berkembang secara menyeluruh baik dari segi fisik, emosional, sosial, maupun intelektual. Metode bermain juga dapat mengaktifkan anak dalam pembelajaran.

Pembelajaran aktif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa aktivitas siswa untuk menemukan informasi dan pengetahuan yang berbeda untuk dipelajari dalam pembelajaran di kelas (Hardini & Puspitasari, 2017). Pada awalnya istilah pembelajaran aktif (*active learning*) digunakan baik untuk pembelajaran individu yang mandiri, maupun pembelajaran kolaboratif. Sebaliknya pendapat lain menjelaskan pembelajaran aktif secara sederhana diartikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya pembelajaran aktif merupakan suatu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Siswa aktif ditandai dengan aktivitas bertanya, dan melaksanakan berbagai aktivitas (Fitrah, A. et al., 2022). Kondisi belajar yang aktif agar siswa selalu menjadikan pengalaman belajar yang bermakna dan selalu memikirkan apa yang dapat dilakukannya selama belajar (Warsono & Hariyanto, 2012, p. 12).

Ada berbagai macam tipe gaya belajar pada anak, khususnya pada anak usia dini. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar anak. Dalam penelitian ini, guru bukan hanya memfasilitasi anak yang memiliki gaya belajar visual maupun auditori, akan tetapi juga gaya belajar kinestetik. Hal ini terlihat ketika di kegiatan sentra main peran, kegiatan tersebut melibatkan aktivitas fisik, seperti berjalan, memegang maupun menggerakkan benda. Gaya belajar didefinisikan sebagai cara tertentu siswa belajar (Azizah et al., 2023). Kebiasaan belajar siswa mempengaruhi gaya belajar mereka. Dalam kegiatan belajar, seseorang mempunyai kemampuan masing-masing dalam menyerap informasi dan pengaturan penyimpanan yang terjadi di otaknya. Perbedaan kemampuan inilah yang menjadikan seseorang memilih berbagai cara yang sesuai dengan dirinya agar dapat mencapai tingkat pemahaman yang sempurna dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Metode yang mereka gunakan sering disebut dengan gaya belajar (Subini, 2017, p. 10).

Gaya belajar adalah cara manusia mulai berkonsentrasi, menyerap, mengolah dan menampung informasi-informasi baru dan sulit, misalnya belajar pada malam hari lebih mudah dibandingkan pada sore hari karena situasi lebih tenang. Ada juga yang lebih nyaman belajar jika sambil makan jajan, tidur, nonton TV, mendengarkan musik, atau sekedar memilih tempat yang sepi dan lain sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah suatu cara agar seseorang merasa mudah, nyaman dan aman ketika belajar, baik dari segi waktu maupun perasaan. Siswa akan lebih mudah belajar dengan cara mencatatnya dengan detail, dengan menyimak penjelasan, atau dengan mempraktikkannya langsung (Latifah, 2023). Guru dapat mendukung siswa sesuai dengan gaya belajarnya sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Ada tiga jenis gaya belajar yang terdiri dari mode visual, auditori dan kinestetik.. Ada tiga jenis pembelajaran yaitu: (1) Cara siswa belajar melalui pengamatan dan penyaksian langsung disebut visual. (2) Siswa yang membuat belajar menyenangkan disebut auditori. (3) Kecenderungan siswa untuk menerapkannya melalui praktek disebut kinestetik (Fitriani, 2017). Gaya belajar yang beragam ini tentunya harus diakomodasi juga dengan beragam model pengajaran (Alhafiz, 2022).

3. Pembelajaran bebas resiko

Pembelajaran bebas risiko pada anak usia dini adalah pendekatan di mana anak-anak didorong untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan belajar secara aktif dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Dalam konsep ini, anak-anak diberi kebebasan untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut akan konsekuensi negatif atau bahaya fisik yang serius. Pendekatan ini sangat penting karena anak-anak pada usia dini sedang membangun kepercayaan diri, rasa ingin tahu, dan keterampilan problem-solving. Dalam penelitian ini terlihat anak bermain dan beraktivitas tanpa takut merasa salah maupun tertekan. Hal ini membuktikan bahwa guru berhasil mengelola kelas dengan pembelajaran *edutainment*.

4. Active learning

Active learning atau pembelajaran aktif pada anak usia dini adalah pendekatan yang melibatkan anak-anak secara langsung dalam proses belajar dengan cara yang interaktif, eksploratif, dan penuh aktivitas. Dalam metode ini, anak bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang belajar melalui pengalaman langsung,

eksperimen, dan partisipasi. Penting untuk selalu memberikan dorongan dan apresiasi atas setiap usaha anak selama proses belajar. Active learning membutuhkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran yang bermakna, sehingga peran pendidik atau orang tua adalah sebagai fasilitator yang mendukung, memberikan arahan, dan memastikan lingkungan belajar yang aman dan positif. Dengan pendekatan active learning, pembelajaran pada anak usia dini menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan penuh makna bagi perkembangan mereka.

5. Otak Triune

Konsep brain triune, merupakan istilah yang menggambarkan otak manusia yang terdiri dari tiga bagian. Ketiga bagian tersebut dikenal juga dengan sebutan trinitas atau 3 in 1. Dr. Paul Mac Lean menyebut otak triun karena terdiri dari tiga bagian yang masing-masing berkembang pada waktu berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Setiap bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan menyusun tugas-tugas yang harus dikerjakan. Yang termasuk dalam bagian otak triun yaitu otak reptil (batang otak), sistem limbik (otak mamalia), dan otak neokortikal. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran harus bersifat sosial karena kolaborasi antar siswa melibatkan lebih banyak kekuatan otak dan meningkatkan kuantitas dan kualitas pembelajaran. Hal terpenting bagi pendidik terhadap peserta didik adalah melihat ketiga aspek otak di atas secara keseluruhan mekanisme kerja otak. Ketiga pusat/bagian otak tersebut tidak ada yang berdiri sendiri, namun ketiga bagian otak di atas saling berkaitan untuk menjalankan fungsinya. Di dalam otak sepanjang waktu terjadi pertukaran energi antar bagian otak dan saling membantu yang berlangsung terus menerus, hingga manusia meninggal dunia (Winarso, 2015, p. 45). Dalam penelitian ini, guru sudah melihat ketiga aspek otak tersebut; guru tidak menyediakan lingkungan yang membuat anak terancam atau stres, sebaliknya guru membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga anak dapat berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran.

6. Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI merupakan pembelajaran yang melibatkan emosional, seluruh tubuh, indera dan gaya belajar individu lainnya menyadari bahwa orang belajar dengan cara yang berbeda-beda (Iskandar et al., 2016). Pembelajaran SAVI merupakan pembelajaran yang menekankan bahwa pembelajaran harus memanfaatkan seluruh alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI adalah pendekatan somatik yang berarti gerak tubuh (hands-on, aktivitas fisik) dengan cara mengalami dan melakukan auditori yang artinya belajar harus melalui menyimak, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi. Visualisasi artinya pembelajaran harus menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca dengan menggunakan media dan alat peraga, dan intelektual artinya pembelajaran harus menggunakan pikiran, pembelajaran harus dengan konsentrasi pikiran dan latihan menggunakan penalaran, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, membuat, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan. Model pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual) sangat cocok dan tepat bagi berbagai macam tipe belajar siswa baik untuk siswa yang belajar secara Visual, Auditori, maupun Kinestetik (Rahayu et al., 2019). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang memadukan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan seluruh indera yang dapat memberikan pengaruh besar dalam pembelajaran. Adapun unsur pembelajaran SAVI yang disampaikan oleh Dave Meier antara lain; (1) somatik : artinya belajar dengan cara bergerak, (2) auditori : belajar dengan cara berbicara dan mendengarkan, (3) visual : belajar dan mengamati, (4) intelektual : belajar dengan cara memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, guru sudah menerapkan konsep pembelajaran SAVI pada sentra main peran maupun bahan alam. Anak dapat memecahkan sendiri permasalahannya dan guru juga menyesuaikan pembelajaran dengan anak yang memiliki gaya belajar berbeda-beda.

Simpulan

Dalam penelitian ini peneliti menemukan terdapat lima konsep pembelajaran edutainment, yaitu: a) lingkungan belajar bebas risiko, b) teori otak tritunggal, c) pembelajaran aktif, d) Gaya belajar, dan e) pembelajaran SAVI pada saat penelitian berlangsung. dan empat

metode yang digunakan dari yang dikemukakan oleh Ratna Pangastuti, yaitu a) metode bermain, b) metode bercerita, c) metode bernyanyi, dan d) metode tanya jawab. Pada hakikatnya pembelajaran edutainment mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan dan positif bagi anak. Pembelajaran ini bertujuan sebagai sarana pembelajaran yang menciptakan kondisi positif agar anak lebih mudah menyerap pembelajaran. Pada saat observasi, guru telah menerapkan konsep dan metode pembelajaran ini dengan tepat.

Referensi

- Alhafiz, N. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8). <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.946>
- Azizah, S. A., Usman, A., Fauzi, M. A. R., & Rosita, E. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Menerapkan Pembelajaran Berdeferensiasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.74>
- Elyana, L. (2018). Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Kisah. *The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*.
- Febrianti, J., Akhsan, H., & Muslim, M. (2016). Analisis Miskonsepsi Suhu dan Kalor Siswa SMA Negeri 3 Tanjung Raja. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1).
- Fitrah, A., Yantoro, Y., & Hayati, S. (2022). Strategi Guru dalam Pembelajaran Aktif Melalui Pendekatan Saintifik dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2511>
- Fitria, F., & Chikmah, A. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali pada Usia 4-5 tahun. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.33367/piaud.v4i1.5078>
- Fitria, F., & Suparno. (2018). *Development of Motorized Stimulation Models Based on Traditional Gobak Sodor Game*. 87–90. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.13>
- Fitriani, C. H. (2017). Gaya Belajar Siswa Kelas IIIB SDN Tukangan Yogyakarta. *Basic Education Jurnal Elektronik PGSD*, 6(1).
- Hamruni. (2009). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. UIN Sunan Kalijaga.
- Hardini, I., & Puspitasari, D. (2017). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta Familia.
- Hayati, F. (2019). Why Islamic Education Needs to be Internalized In Early Childhood: A Qualitative Study of Indonesian Parents' Perspectives. *International Journal on Islamic Educational Research (SKIJIER)*, 3(2).
- Hayati, F., Pratiwi, H., & Hanifah, H. (2022). Literasi Digital Pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: Edpuzzle sebagai Media digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 219–226.
- Hoar, Y., Aji, Sudi, D., & Kurniawati, M. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Sisw. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Iskandar, D., Hamdani, Acep, D., & Suhartini, T. (2016). Implementation Of Model Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) To Increase Critical Thinking Ability In Class Iv Of Social Science Learning On Social Issues In The Local Environment. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 1(1).
- Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067>
- Novitasari, N. (2023). Peran Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *The 7th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*.
- Nurdin, N. (2021). Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD. *URHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Rahayu, A., Nuryan, P., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 4(II).

- Safitri, H. I., Setyawati, F. A., & Anggito, A. (2022). Analisis Masalah Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di TK Islam Terpadu Yogyakarta. *VISI : Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 17(1). <https://doi.org/doi.org/10.21009/JIV.1701.1>
- Santoso, S. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/JINO.V1I1.2376>
- Sayfulloevna, S. S. (2023). Safe Learning Environment and Personal Development of Students. *International Journal of Formal Education*, 2(3).
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Pedagogia.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan /Trianto | PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS TERBUKA*. Kencana Prenada Media Group.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Remaja Rosdakarya.
- Winarso, W. (2015). Aplikasi Pembelajaran di Jenjang Pendidikan Dasar Berbasis Ramah Otak Melalui Brain Development Strategy. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1). <https://doi.org/10.24235/AL.IBTIDA.SNJ.V2I1.192>
- Zain, A., Jubaidah, S., & Hayati, F. (2024). Teaching Colors through Play and Singing Methods for Early Childhood: An Classroom Action Research Project in Kindergarten. *ALBANNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 42. <https://doi.org/10.24260/albanna.v4i2.3492>