

IMPLEMENTASI KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Ella Dwi Febriyanti¹, M. Bilqis Ainul Mardiyah², Ahmad Mujaddid Alfaini³,
Alfain Azhary⁴

^{1,2,3,4}Prodi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

20107010004@student.uin-suka.ac.id, 20107010023@student.uin-suka.ac.id,
20107010029@student.uin-suka.ac.id, 20107010038@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam melatih dan mengembangkan kecerdasan serta aspek lain pada setiap individu. Konsep *edutainment* menawarkan pendekatan yang menarik untuk pendidikan anak usia dini. Pembelajaran *edutainment* dapat menggabungkan konsep bermain, media, dan proses belajar yang aktif, seperti penggunaan metode bermain dalam pembelajaran sains dan alam. Adapun pembelajaran model STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Pembelajaran STEAM bertujuan untuk meningkatkan minat, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK IT Alam Nurul Islam Yogyakarta, kemudian hasil penelitian juga didukung oleh dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik triangulasi. Kesimpulannya, implementasi konsep *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Pembelajaran *edutainment* menciptakan suasana yang menyenangkan, mendorong kemandirian dan kepercayaan diri anak, dan memadukan konsep bermain dengan pembelajaran formal. Pembelajaran model STEAM juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang alamiah setiap hari melalui kegiatan bermain dan eksplorasi.

Kata kunci : Implementasi, Edutainment, Anak Usia Dini.

Abstract

Early childhood education has an important role in training and developing intelligence and other aspects of each individual. The edutainment concept offers an interesting approach to early childhood education. Edutainment learning can combine the concept of play, media, and active learning processes, such as the use of play methods in learning science and nature. The STEAM learning model is a learning approach that links science, technology, engineering, art, and mathematics. STEAM learning aims to increase children's interest, creativity, critical thinking, and communication in an interesting and fun way. The method used in this study uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques were carried out by observation and interviews about the learning process carried out by TK IT Alam Nurul Islam Yogyakarta teachers, then the results of research supported by documentation. The data analysis technique used is a qualitative analysis technique, data obtained from various sources, using triangulation techniques. In conclusion, the implementation of the concept of edutainment in early childhood learning can improve the quality of early childhood education. Edutainment

learning creates a pleasant atmosphere, encourages children's independence and confidence, and combines the concept of play with formal learning. STEAM model learning can also be a natural learning tool every day through play and exploration activities.

Keywords: *Implementation, Edutainment, Early Childhood*

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting merupakan fase yang sangat ideal untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan dan segala aspek yang dimiliki setiap individu. Pendidikan usia dini yang berbentuk formal seperti Taman Kanak-kanak dapat membiasakan anak untuk mengikuti kegiatan belajar sejak usia dini. Konsep *edutainment* dirasa menarik dan sesuai diterapkan pada pendidikan anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak. Masa anak usia dini ialah saat karakter individu mengalami perkembangan yang pesat dan penting sepanjang sisa hidupnya pada usia 0 hingga 8 tahun. Pada tahap ini, pertumbuhan dan perkembangan anak berada pada tahapan perkembangan kehidupan manusia yang pesat dalam banyak hal. Proses belajar ialah usaha latihan yang diterima anak dengan memperhatikan ciri-ciri dari setiap tahap perkembangan anak.¹

Istilah *edutainment* lebih dikenal dengan pendidikan yang menyenangkan diperkirakan bahwa perasaan positif, menyenangkan, menggembirakan bagi anak yang dapat memicu daya pikir dan emosi positif anak untuk loncatan prestasi belajar anak diduga oleh pendidik dari perasaan yang gembira dan senang. Sehingga akhirnya *edutainment* ini akan dimanfaatkan oleh pendidik dalam memotivasi anak dan mengeksplorasi eksistensi anak sesuatu potensi agar siap untuk berkembang dengan selayaknya.² Penerapan konsep *edutainment* yang memadukan antara pendidikan dengan hiburan sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain yang menyenangkan dengan menyelipkan humor dan permainan dalam materi pembelajaran yang diberikan. Konsep pembelajaran *edutainment* disekolah dapat mengoptimalkan perkembangan kemandirian dan kepercayaan diri anak sehingga anak yang sebelumnya merasa takut, malu, manja dan tidak percaya diri berkembang menjadi anak yang mandiri dan percaya diri.

¹ Nurani Yuliani Sujiono, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". (Jakarta: PT. Indeks, 2016)

² Bahri, "Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini". (Nuansa, 2019), 12(1), 30–43.

Dipaparkan bahwa konsep *edutainment* berbasis pada beberapa teori pembelajaran seperti teori belajar kooperatif merupakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil anak dengan bekerjasama sebagai sifat utama. Teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) berkonsep dari dimensi kecerdasan yaitu dimensinaturalis, linguistic, visual-spasial, logika matematika, musical, interpersonal, intrapersonal, dan kinestetis. Adapun teori pembelajaran otak triun adalah perkembangan bagian otak manusia yang terdiri dari otak reptile, limbic, dan neokorteks yang dikenal dengan istilah 3 in 1 yang merupakan satu kesatuan yang memfungsikan bagian ketiga otak manusia dengan memunculkan suasana menyenangkan, aman dan nyaman.³

Pada usia dini di rentang usia 4-6 tahun merupakan proses pertumbuhan, mengalami perubahan kemampuan belajar dengan menguasai tingkat yang lebih tinggi pada aspek gerakan, berpikir, perasan, interaksi, yang sesuai dengan usianya.⁴ Maka untuk mengembangkan perkembangannya ada satu bentuk pendidikan pra-sekolah dalam mengembangkan program belajar dalam membentuk perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.⁵ Akan tetapi, belum ada kurikulum belajar di masa tersebut yang cocok untuk meningkatkan aspek tersebut. Maka terdapat komponen yang menjadi bagian penting dalam proses pelaksanaan pendidikan, kurikulum salah satunya. Kurikulum sebagai salah satu komponen penting dalam pendidikan yang dijadikan sebagai acuan oleh setiap satuan jenjang pendidikan. Untuk mencapai proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, serta pencapaian sesuai yang ditargetkan maka kurikulum menjadi sebuah tolok ukur. Jantung dari pendidikan adalah kurikulum.⁶

Menurut Hamruni untuk mensukseskan kurikulum supaya menciptakan suasana pembelajaran yang berlangsung menjadi suasana yang kondusif dan menyenangkan.⁷ Maka Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: dapat

³ Bahri, "Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini". (Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan, 2017), 10(1)

⁴ Syaodih Ernawulan & Agustin Mubiar, "Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini". Edisi keenam. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011)

⁵ Depdikbud, "Visi dan Strategi Pembangunan Pendidikan untuk Tahun 2020 Tuntutan terhadap Kualitas". (Jakarta: Depdikbud, 1996).

⁶ O. Zawacki-Richter, & C. Latchem, "Exploring Four Decades of Research in Computers & Education". (Computers & Education, 2018), 122, 136-152.

⁷ H. Hamruni, "Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan". (Yogyakarta: Fakultas

dilihat dari perasaan yang positif akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak terhubung, yakni “Pendidikan” dan “Hiburan”.

Kemudian jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Menggunakan metode yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda, hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang menggembirakan bagi kalangan pendidik. Teori belajar yang berupaya mengembangkan kemampuan belajar, sehingga membuat lompatan-lompatan prestasi inilah yang kemudian dikenal dengan teori-teori belajar. Pada intinya, tujuan dari berbagai teori pembelajaran ini sama, yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Dan apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar yang sesuai dengan peserta didik, maka semua peserta didik akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu peserta didik untuk dapat mengerti kekurangan dan kelebihan, sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Peserta didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar, sehingga akan belajar secara benar, sesuai dengan gaya masing masing. Upaya menerapkan ketiga asumsi tersebut, konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang meliputi siswa, pendidik (guru), proses pembelajaran (metode) dan lingkungan pembelajaran. Konsep *edutainment* menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan mutu pada anak usia dini juga dan menjelaskan tentang kreativitas dimana keterampilan individu dapat menciptakan hal yang aktual, seperti hal yang terjadi di abad ke 21 yang telah banyak perubahan seperti teknologi yang dapat mengembangkan *soft skills* yang terkait dengan pemberian pengetahuan dalam bidang sains, teknologi, seni, dan matematika yang disebut juga dengan STEAM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*), Pendidikan STEAM di setiap

jenjang pendidikan perlu menjadi perhatian karena substansi dan kerangka acuan dalam kurikulum. Melalui pendidikan STEAM diharapkan terjadinya peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk bersaing dalam pengembangan dan keterampilan di abad 21, yang dikenal juga dengan 4C: *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity*.⁸ Oleh karena itu kami tertarik untuk memfokuskan kajian literatur ini pada “Implementasi Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran di TK IT Nurul Islam Yogyakarta”.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat protisivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Metode deskriptif adalah metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, kondisi, sistem pemikiran atau peristiwa pada masa sekarang. Kualitatif deskriptif digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan/tempat meneliti.⁹

Peneliti melakukan penelitian dalam kurun waktu 1 bulan. Penelitian tersebut terhitung dari tanggal 8 Mei - 9 Juni 2023. Dalam penelitian ini lokasi yang telah dijadikan sebagai sumber data penelitian adalah TK IT Alam Nurul Islam Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK IT Alam Nurul Islam, kemudian dilakukan wawancara langsung oleh guru yang bersangkutan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendekatan saintifik dan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih dapat dipercaya kalau didukung oleh dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan triangulasi teknik, dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh.

3. LANDASAN TEORI

⁸ Lidinillah, dkk., (2017). “Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran IPS”. (Indonesian Journal of Primary Education, 2017), 1(1), 66-72.

⁹ Sugiono, “Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D”. (Bandung: Alfabeta, 2017)

1. Pembelajaran *Edutainment*

Edutainment sebagai *Edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational* atau secara epistemologi dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlihat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis. Tujuan pendekatan tersebut agar pembelajaran dalam kelas menjadi nyaman dan menyenangkan untuk menciptakan suasana kelas yang tidak tegang, menakutkan, terancam, dan tidak tertekan. Dengan mencampurkan muatan harmonis, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini menyebabkan peserta didik dan senang terhadap apa yang diajarkan oleh sang guru. Menurut Penelitian yang dibuat oleh Luh Winda Krisdayanti, dkk dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK, Kelompok B Gugus VIII Kecamatan Buleleng” menjelaskan bahwa konsep *edutainment* adalah serangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani proses mengajar dan proses belajar, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar.¹⁰ Pembelajaran yang berada di kelas menjadi kondusif dan menyenangkan. Menawarkan pembelajaran yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkup pembelajaran. Tidak menciptakan suasana yang menakutkan, sehingga membuat kelas menjadi humanis. Maka dapat dipahami bahwa konsep pembelajaran harus dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan, gembira, dan membangkitkan jiwa murid.

Kemudian hasil penelitian dari Dewi Mayang Sari dan Siti Fadryana dengan judul “Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada anak Usia Dini” menunjukkan bahwa metode ini dapat menggabungkan antara konsep bermain, media, dan proses belajar yang aktif tentang pembelajaran sains dan pembelajaran alam, sehingga dapat berkembang aspek kognitif dengan metode *edutainment* yaitu gejala alam.¹¹ Kemudian dalam strategi *edutainment* juga ada beberapa hal diantaranya adalah dalam metode bermain para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia yang suka bermain, bermain memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan anak, melalui permainan anak akan memperoleh

¹⁰ Luh Winda Krisdayanti, dkk., “Pengaruh Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Kemampuan Membaca Awal (Studi Eksperimen pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2015/2016)”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2016), 4(2).

¹¹ Dewi Mayangsari dan Siti Fardryana Fitroh, “Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini. (Natural Science Education Research, 2018), 1(2), 223-234.

kenyataan langsung di luar dalam hidupnya seperti melihat manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda yang lainnya.

2. Pendekatan *Edutainment*

Konsep pendekatan dalam *edutainment* terdapat didalamnya teori-teori belajar tentang pemikiran, sejumlah gagasan, pandangan, dan ide-ide. Demikian konsep *edutainment* sebagai upaya menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan penggabungan dua kegiatan “Pendidikan” dan “hiburan”. Menurut Hamruni kata *edutainment* dari aspek bahasa mempunyai makna pendidikan yang menyenangkan yang terdiri atas dua kata, yaitu *education* memiliki arti pendidikan dan *entertainment* memiliki arti hiburan. Sedangkan dari aspek *terminology*, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Safhira Alqorina yang berjudul "Efektivitas Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak di Taman Kanak-kanak." dengan memberitahu bahwa dengan menggunakan memberikan pembelajaran *edutainment* seperti bernyanyi, bermain peran, dan berbagai permainan anak dapat meningkatkan kepercayaan diri kepada anak karena *edutainment* ini memberikan rasa kenyamanan dan menyenangkan bagi bagi anak, sehingga bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri kepada anak.¹²

3. Pembelajaran Model STEAM

STEAM adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan 5 bidang ilmu pengetahuan sains (*science*), teknologi (*technology*), teknik (*engineering*), seni (*art*), matematika (*mathematics*). Selain mengembangkan keterampilan pada lima bidang tersebut, dapat menumbuhkan keterampilan seperti kemampuan untuk memecahkan masalah karena pembelajaran STEAM ini bertujuan untuk meningkatkan minat, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi anak dalam bidang ilmu sains matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan teknologi, teknik, dan seni.¹³ Pembelajaran ini juga bertujuan

¹² Shafira Alqorina, “Efektivitas Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Di Taman Kanak-kanak”. (*JCE (Journal of Childhood Education*, 2022), 6(1), 98- 112.

¹³ S. H. Helen, “The Roots of STEM Success: Changing Early Learning Experiences to Build Lifelong Thinking Skills”, *centerforchildhoodcreativity.org*

untuk meningkatkan kepercayaan diri kepada anak yang pada dasarnya anak memiliki kemampuan yang dimiliki dan dalam bidang sains dan teknologi dalam memfasilitasi pemahaman anak.¹⁴

Kemudian untuk menyelesaikan masalah pembelajaran STEAM dapat menjadi sarana pembelajaran yang alamiah setiap hari dengan melakukan kegiatan bermain setiap hari dan mencoba hal-hal yang baru agar anak terus menyempurnakan permainan dari sudut pandangnya tersendiri dan peran orang tua atau guru dapat mendukung perkembangan anak dengan mengerti dan menerapkan 5 komponen model STEAM.¹⁵ Keterlibatan (*Engage*) yaitu orang tua atau guru yang mengajarkan anak terlibat untuk lebih dalam dengan membantu kegiatan bermain yang mengandung muatan sains teknologi yang berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan.

Eksplorasi (*Explore*) orang tua atau guru memberi kesempatan kepada anaknya untuk menciptakan pemahaman sendiri, sehingga dapat mencari alat dan bahan yang telah disediakan. Menjelaskan (*Explain*) orang tua atau guru yang memfasilitasi anak untuk dapat mengungkapkan apa yang telah dipelajari dan mengerti makna yang akan dipelajari. Terperinci (*Elaborate*) yaitu orang tua dan anak membantu dalam fasilitasi anak untuk menjauhi kefahaman konsep dengan menyesuaikan keterampilan praktis dalam perilaku belajarnya. Evaluasi (*Evaluation*) yaitu orang tua atau guru mengajak anak mengevaluasi permainan atau kegiatan yang telah dilakukan selama anak-anak di sekolah.

Hal ini sejalan dengan sebuah penelitian dengan pemanfaatan kurikulum STEAM pada penelitian yang berjudul “Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) dalam Menyongsong Era Society 5.0” oleh Iim Halimatul Mu’minah, yang menekankan pendekatan STEAM dalam pembelajarannya di abad 21 dengan melatih kemampuan dan bakat siswa untuk menghadapi masalah-masalah yang terjadi seperti percepatan teknologi dan jaringan.¹⁶ Sehingga dengan membuat siswa

¹⁴ Munawar, Muniroh, dkk., “Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics).” (Jurnal Ceria, 2019), 2(5)

¹⁵ Ailce Christie, (2016) “Components of the 5E Instructional Model”. Diakses dari: <http://www.alicechristie.org/new/steam/5E.html>. Alice Christie's Website. Pada 10 Juni 2023.

¹⁶ Iim Halimatul Mu’minah, “Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0”. (Prosiding

terampil untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan seperti disiplin ilmu dalam STEAM, membiasakan murid untuk berpikir kritis, kreatif, bekerja secara ilmiah dengan penggunaan big data, dan yang terakhir menyiapkan siswa sebagai inovator yang tentunya dalam tidak terjadi kebingungan dalam hal-hal yang baru terutama teknologi dan membuat mahasiswa menjadi lebih siap untuk ikut serta sebagai inovator di masa depan.

Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran di TK IT Nurul Islam menerapkan proses pembelajaran dengan konsep *edutainment*. Proses pembelajaran yang diterapkan memiliki prinsip dasar untuk anak usia dini. Prinsip yang diterapkan adalah *SMART* (Sholih, Mandiri dan Terampil). *Edutainment* adalah salah satu strategi pembelajaran dalam pendidikan. Pembelajaran dengan konsep *edutainment* merupakan proses pembelajaran menyenangkan sambil bermain yang dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, bukan lagi menjadi sesuatu yang ditakutkan oleh anak didik. Sehingga kecemasan pembelajaran yang menarik akan menjadi pusat perhatian yang menarik dimata anak didik. Teori aliran (*flow theory*) oleh Mihaly Chikszentmihaly (1998) menjelaskan bahwa manusia dapat melakukan aktivitas dengan cara yang terbaik ketika mereka terlibat sepenuhnya dalam aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, konsep *edutainment* yang menggabungkan pendidikan dan hiburan menjadi relevan.¹⁷

Pengembangan konsep *edutainment* yang sistematis dan terstruktur dapat mengubah pembelajaran di kelas menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak-anak. Hal ini dapat mengubah persepsi anak-anak terhadap pembelajaran, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang dirindukan dan dinantikan dengan antusiasme. Hal ini sejalan dengan pembelajaran yang diterapkan di TK IT Nurul Islam, seperti saat belajar membaca, peserta didik tidak hanya di sediakan buku berisi abjad dan diajari membaca, namun TK IT Nurul Islam sendiri memiliki hal unik dalam melakukannya seperti menuntun anak untuk menyusun kulit buah pisang dalam bentuk abjad, jadi anak-anak akan tetap belajar

Seminar Nasional Pendidikan, 2021), 3, 584- 594

¹⁷ Moh. Sholeh Hamid, "Metode *Edutainment*". (Yogyakarta: Diva press, 2011)

saat sedang bermain. Hasil observasi pembelajaran di kelas juga menunjukkan bahwa anak didik tidak merasa ditekan atau dikekang, bahkan tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Proses alur pembelajaran di TK IT Nurul Islam sendiri selalu menyiapkan segala pembelajaran dengan matang, sekolah telah mempunyai tim kurikulum yang menentukan tema besar yang diangkat tiap tahunnya dan diturunkan menjadi sub-sub tema yang lebih kecil. Para guru juga mengadakan rapat mingguan setiap hari jumat yang di selenggarakan di rumah guru ataupun staff yang secara bergiliran untuk membahas keefektifan kegiatan yang sudah berjalan serta menyiapkan segala sarana dan prasarana untuk kegiatan kedepannya. Guru dan tim kurikulum berperan menyiapkan tema pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan guru sebagai berikut:

“Misalnya mengambil tema pasar, tanaman yang dekat dengan anak seperti tanaman yang terdapat di sekolah dengan subtema pohon pisang. Tema buah-buahan dan subtema buah pisang. Tema hewan atau binatang, sub temanya ayam, ikan, burung, ikan, bebek, kucing, dan lain-lain. Menirukan jalannya bebek, selain itu mengenalkan buah dan sayur agar memberikan rasa suka dan keinginan untuk anak memakan buah dan sayur. Makanan tersebut juga dimodifikasi oleh guru seperti sate buah”

Berdasarkan penjelasan dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa proses implementasi pembelajaran *edutainment* sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan tema, dan mengimplementasikan model pembelajaran yang kreatif dalam melaksanakan kegiatan bermain bagi peserta didik. Di TK IT Nurul Islam juga menerapkan tiga kurikulum pembelajaran, yaitu dari Dinas Pendidikan, JSIT, dan JSAN.

Masa usia (0-6 tahun) ialah usia *golden age* bagi anak sehingga membutuhkan stimulasi seluruh aspek perkembangan, diantaranya: kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial, moral, agama, emosional, serta kognitif. Implementasi metode *edutainment* juga mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan guru dan teman- temannya. Dari temuan peneliti diketahui bahwa para peserta didik di TK IT Nurul Islam sangat antusias dan aktif ketika ada kegiatan *market day*. *Market day* merupakan kegiatan belajar menjual berbagai hasil karya siswa utamanya dalam hal kreasi makanan dan minuman sehat yang merupakan produk dari wali

siswa dan siswa itu sendiri dan dilaksanakan setiap hari jumat. Kegiatan ini bisa menumbuhkan pendidikan karakter bagi peserta didik, diantaranya; karakter mandiri, jujur, kreatif, teliti, gigih, dan gotong royong. Dan melatih peserta didik untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang di lingkungan sekitar. Kegiatan *market day* tersebut merupakan implementasi konsep *edutainment*, hal ini sejalan dengan pendapat Pangastuti (2014) yang mengemukakan bahwa *edutainment* ialah pendidikan yang didesain dalam hiburan, sehingga mereka sebenarnya tidak menyadari bahwa sedang diajak belajar serta untuk memahami nilai setiap individu.¹⁸

Hasil temuan saat proses kegiatan belajar di TK IT Nurul Islam sebagian besar berkaitan dengan model pembelajaran *edutainment*. Hal ini dibuktikan ketika anak tiba di sekolah tentu akan menerapkan tiga S, yaitu salam, senyum, dan sapa dengan para guru yang ada di TK IT Nurul Islam. Selain itu, proses penyambutan yang dilakukan oleh guru merupakan bagian dari prinsip *edutainment*. Konsep dasar pembelajaran *edutainment* adalah menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, kondusif dan menyenangkan yang diajarkan oleh guru.¹⁹

Temuan lainnya ialah peserta didik sangat antusias serta aktif saat guru menstimulasi kemampuan anak-anak melalui kegiatan penemuan yaitu guru dalam menstimulasi dan mendorong kemampuan anak melalui kegiatan penemuan yang diterapkan di sekolah. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar guru lebih banyak menggunakan sentra bahan alam, hal ini seperti melihat proses dan tahapan metamorfosis kupu-kupu yang dimulai dari telur, ulat menjadi kepompong hingga menjadi seekor kupu-kupu. Sehingga model pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai bagian dari metode STEAM yang kenyataannya telah diimplementasikan oleh pihak guru di TK IT Nurul Islam. Hal ini terbukti ketika guru memanfaatkan sentra alam untuk menjadi bahan pengamatan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat yang juga disampaikan oleh Wahyuningsih bahwa “Melalui kegiatan STEAM anak dapat mengembangkan potensi dirinya dalam hubungan antara bahan pelajaran dan desain pembelajaran serta

¹⁸ R. Pangastuti, “Edutainment PAUD”. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) (anggota IKAPI).

¹⁹ Santoso, “Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”. (Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2018), 1(1), 61-68.

lingkungan sekitar anak”²⁰.

Kesimpulan

Berdasarkan informasi yang diberikan, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai proses pembelajaran di TK IT Nurul Islam yang menerapkan konsep *edutainment*. *Edutainment* merupakan gabungan antara pendidikan dan hiburan, di mana pembelajaran disajikan secara menyenangkan melalui kegiatan bermain. Hal ini membuat pembelajaran menjadi suatu hiburan bagi anak-anak, bukan lagi sesuatu yang ditakuti atau membosankan. Implementasi konsep *edutainment* yang sistematis dan terstruktur dapat mengubah persepsi anak-anak terhadap pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran di TK IT Nurul Islam didasarkan pada prinsip SMART (Sholih, Mandiri, dan Terampil). Prinsip ini sesuai dengan prinsip dasar untuk anak usia dini dan bertujuan untuk mengembangkan karakter dan keterampilan anak-anak.

Proses pembelajaran di TK IT Nurul Islam dipersiapkan dengan matang, dengan tim kurikulum menentukan tema besar dan sub-tema yang relevan. Guru juga melakukan rapat mingguan untuk membahas kegiatan yang telah berjalan dan mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Pada usia *golden age* (0-6 tahun), anak-anak membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan mereka. Metode *edutainment* yang diterapkan di TK IT Nurul Islam dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak-anak, serta melatih keterampilan bahasa, moral, agama, emosional, dan kognitif.

Salah satunya dari implementasi konsep *edutainment* ialah kegiatan Market Day yang dilaksanakan di TK IT Nurul Islam. Kegiatan ini melibatkan siswa dalam menjual produk karya mereka, seperti makanan dan minuman sehat. Selain itu, kegiatan ini juga membantu menumbuhkan pendidikan karakter, seperti kemandirian, kejujuran, kreativitas, ketekunan, dan gotong royong.

Para guru di TK IT Nurul Islam juga menggunakan sentra bahan alam dan menerapkan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dalam pembelajaran. Misalnya, guru memanfaatkan proses metamorfosis kupu-kupu sebagai bahan pengamatan anak-anak. Metode ini membantu anak-anak

²⁰ Wahyuningsih, dkk., “The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood”. (*Early Childhood Education and Development Journal*, 2020), 2(2), 1-5.

mengembangkan potensi diri dan hubungan antara bahan pelajaran dengan lingkungan sekitar. Secara keseluruhan, TK IT Nurul Islam berhasil menerapkan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran dengan metode yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip dasar pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqorina, S. (2022). Efektivitas Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Di Taman Kanak-kanak. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(1), 98- 112.
- Bahri, H. (2017). Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 10(1)
- Bahri, H. (2019). Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini. *Nuansa*, 12(1), 30–43.
- Christie, A. (2016) Components of the 5E Instructional Model. Diakses dari: <http://www.alicechristie.org/new/steam/5E.html>. Alice Christie's Website. Pada 10 Juni 2023.
- Depdikbud, (1996). Visi dan Strategi Pembangunan Pendidikan untuk Tahun 2020 Tuntutan terhadap Kualitas. Jakarta: Depdikbud.
- Dyer, C., Lopez, A., Ganitkevitch, J., Weese, J., Türe, F., Blunsom, P., & Resnik, P. (2010). Cdec: A Decoder, Alignment, And Learning Framework For Finite-State And Context-Free Translation Models. In *Proceedings of the ACL 2010 System Demonstrations* (pp. 7-12).
- Ernawulan, S., & Mubiar, A. (2011). Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini. Edisi keenam. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamid, M. S. (2011). Metode Edutainment. Yogyakarta: Diva press.
- Hamruni, H. (2009). Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan. *Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga*, 65, 15.
- Helen S.H (2018). The Roots of STEM Success: Changing Early Learning Experiences to Build Lifelong Thinking Skills *centerforchildhoodcreativity.org*
- Kholifah, S. N., Fadillah, N., As'ari, H., & Hidayat, T. (2014). Perkembangan Motorik Kasar Bayi Melalui Stimulasi Ibu di Kelurahan Kemayoran Surabaya. *Jurnal Sumber Daya Manusia Kesehatan*, 1(1).
- Krisdayani, L. W., Antara, P. A., Tirtayani, L. A., & Psi, M. (2016). Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal (Studi Eksperimenpada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2015/2016). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Maulida, M. L., & Nadiyah, N. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dan Tematik Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Aisyiah Mutiara Ummi Kalasan Yogyakarta. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 5(2).
- Mayangsari, D., & Fitroh, S. F. (2018). Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini. *Natural Science Education Research*, 1(2), 223-234.
- Mu'minah, I. H. (2021, October). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 584- 594).
- Muniroh, Munawar. 2019. "Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)." *Jurnal Ceria*, 2(5)
- Pangastuti, R. (2014). Edutainment PAUD. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (anggota IKAPI).

- Permata, K. K., Rustono, W. S., & Lidinillah, D. A. M. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 66-72.
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61-68.
- Sugiyono. (2014). Cara Mudah M1-5enyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi, Cetakan Ke-2, Bandung: Alfabeta CV.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1-5.
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 221–242.
- Zawacki-Richter, O., & Latchem, C. (2018). Exploring Four Decades of Research in Computers & Education. *Computers & Education*, 122, 136-152.