

Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Santoso¹

Universitas Muria Kudus¹

e-mail: santoso.bk@umk.ac.id¹

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 1 Desember 2017

Revisi: 12 Januari 2018

Disetujui: 23 Januari 2018

Dipublikasikan: Pebruari 2018

Keyword

Edutainment,
Learning,
PAUD

Abstract

Playing for early childhood is an activity or activity that has significance for the growth of the child, because playing directly gives influence to the child's growth and development. The learning approach to early childhood education in kindergarten as well as in family planning, TPA and SPS is more oriented towards learning approach through play. Edutainment as a learning process designed by combining the educational content and entertainment in harmony, so that learning activities take place with fun. Fun, interesting, creative, and innovative learning is a concept of edutainment learning, as the basic concept of edutainment is an effort to make learning happen in a conducive, comfortable and fun atmosphere.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Salah satu indikator meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap pendidikan bagi anak usia dini yaitu ditandai dengan terus bertambah dan berkembangnya lembaga pendidikan anak usia dini di masyarakat, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun oleh masyarakat. Jumlah lembaga PAUD tahun 2016 ada 190.238 lembaga dan tahun 2017 ada 195.742 lembaga Paud. Data tersebut menunjukkan bahwa dalam kurun waktu satu tahun ada 504 lembaga Paud berdiri, yang meliputi satuan PAUD Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), maupun Satuan Paud Sejenis (SPS) dalam naungan Departemen Pendidikan Nasional.

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan bagi anak usia dini didasarkan pada pemahaman masyarakat terhadap masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini merupakan masa peka atau masa keemasan (*the golden years*). Pada masa keemasan, anak mulai sensitive untuk menerima berbagai perkembangan berdasarkan potensi yang dimiliki oleh anak. Masa sensitifitas ini anak membutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Kondisi yang demikian ini diperlukan peran pendidik (orang tua, guru, atau orang dewasa) yang memahami perkembangan dan potensi anak.

Upaya yang dilakukan untuk pemenuhan kebutuhan anak terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan, yaitu melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. konsep belajar tersebut merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan di Paud. Pendekatan pembelajaran ini bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan perkembangan anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud, pendidik Paud harus selalu melakukan inovasi atau pembaharuan pembelajaran secara berkesinambungan sehingga pembelajaran kepada anak akan selalu menarik, terangsang untuk bereksplorasi untuk menemukan pengetahuan.

Merujuk penjelasan tersebut diatas, menunjukkan bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan aktivitas atau kegiatan yang memiliki makna penting bagi tumbuh kembang anak, karena bermain secara langsung memberikan pengaruh tumbuh kembang anak, sebagaimana pendapat Carton dan Allen (1999:21) yang mengatakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Pendekatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini baik pada satuan pendidikan TK maupun di KB, TPA dan SPS lebih berorientasi pada pendekatan pembelajaran melalui bermain, dimana dalam kegiatan belajar melalui bermain tersebut di tanamkan konsep-konsep pengetahuan, keterampilan dan sikap yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Keberhasilan pendidikan anak usia dini, menempatkan pendidik PAUD memiliki peran strategis untuk menstimulasi sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Oleh karena itu pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), perlu ditingkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya untuk mendukung profesionalisme sehingga diharapkan para pendidik mampu memfasilitasi dalam melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan perkembangan anak, dengan tepat sesuai tahap-tahap perkembangannya.

Mensikapi konsep pemikiran tersebut, maka pembelajaran yang tepat dilaksanakan di lembaga PAUD, yaitu pembelajaran yang berbasis edutainment. Konsep pembelajaran edutainment merupakan pembelajaran yang menyenangkan, merangsang anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi.

Pembahasan

a. Konsep Dasar edutainment

Dalam setiap pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru atau pendidik menerapkan berbagai metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kemampuan, keinginan, dan minat anak serta memanfaatkan potensi lingkungan disekitar anak belajar, kemudian menetapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Model atau metode pembelajaran di paud diantaranya model pembelajaran kelompok, BCCT, area, sudut, centra dan edutainment. Masing-masing model atau metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan.

Penerapan beberapa model atau metode pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik untuk pencapaian tujuan pembelajaran, apabila ada dukungan penguatan kemampuan guru dalam berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Terkait dengan pemikiran tersebut mengharuskan guru menyediakan dan menciptakan lingkungan belajar kondusif, aman, nyaman dan menyenangkan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman fisik, social dan mampu merefleksikannya.

Pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan merupakan konsep pembelajaran edutainment, sebagaimana konsep dasar edutainment adalah upaya agar

Santoso (Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran.....)

pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif, nyaman dan menyenangkan.

Terkait dengan konsep dasar edutainment tersebut selaras dengan pengertian edutainment itu sendiri. Edutainment terdiri dari dua kata *education* dan *entertainment*, *education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dilihat dari segi bahasa *edutainment* artinya pendidikan yang menyenangkan. Atau proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Hamruni: 2009).

Menurut Setiawan, (2010) pengertian edutainment secara terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Pengertian tersebut juga dapat diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*. Sedangkan secara epistemologis edutainment dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.

Merujuk pengertian edutainment tersebut diatas maka tujuan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran tidak lain adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, enjoy, santai dan kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, dan atau tertekan. *Edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Konsep *edutainment* menawarkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Konsep dan metode *edutainment* ialah menciptakan suasana pembelajaran di mana anak didik dibuat nyaman mungkin dan senang terhadap apa yang diajarkan oleh sang guru (pengajar).

b. Prinsip Edutainment

Berpijak dari konsep *edutainment* yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan terhadap apa yang diajarkan oleh guru (pendidik), berdampak positif bagi perkembangan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, pendidik harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment*. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment* menurut Suyadi (2010:228) adalah;

1. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi:
 - a) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative, seperti terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.
 - b) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
 - c) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan.

3. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.
4. Pembelajaran yang lebih humanis.

c. *Pendekatan Belajar Edutainment*

Banyak guru dalam memaknai sebuah proses belajar mengajar yang sukses adalah dimana didalam kelas para peserta didik dapat duduk dengan tenang, mendengarkan, tidak ramai sendiri, tidak berisik, tidak banyak gerak kesana kemari, dan guru bisa mengajarkan dengan keadaan hening. Pembelajaran model diatas mengandung dua dampak positif maupun negative. Dampak positifnya bagi anak dengan tipe auditorial dan visual keadaan tenang di kelas baik karena akut sama gurunya karena kewibawaan gurunya akan membantu mereka dapat belajar dengan tenang, tapi bagi siswa yang memiliki tipe belajar kinestetik pembelajaran model seperti itu akan memenjarakan kreatifitas anak.

Dampak negatifnya pembelajaran seperti ini akan memenjarakan kreatifitas semua peserta didik seperti takut bertana, gerak sedikit dimarahai, takut berbeda dengan pendapat guru, anak-anak merasa tertekan di dalam kelas. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan tersebut terjadi pada diri anak, maka pendidik PAUD harus memahami karakteristik Anak:

1. Anak bukan miniatur orang dewasa
2. Anak masih dalam tahap berkembang
3. Setiap anak unik
4. Dunia anak adalah dunia bermain
5. Anak belum tahu benar salah
6. Setiap karya anak berharga
7. Setiap anak butuh rasa aman.

Karakteristik anak tersebut sebagai pijakan pendidik dalam menetapkan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan materi pembelajaran. Eric Jensen (Hamruni, 2009) menyatakan bahwa tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar adalah keadaan, strategi dan isi, keadaan menciptakan suasana yang tepat untuk belajar, strategi menunjukan gaya atau metode dan isi adalah topiknya. Ketiga unsur tersebut harus mendukung terwujudnya sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengkondisikan ketiganya dalam proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran anak usia dini lebih mengarah pada pembentukan karakter anak berupa kemandirian, mampu mengolah kreatifitas dan keterampilan mengolah dan mengembangkan motoriknya. Ada enam aspek yang harus dikembangkan yaitu moral agama, social emosional, kognitif, motoric, Bahasa dan seni. Ke enam aspek tersebut merupakan satu kesatuan (terpadu) yang harus dicapai dalam setiap pembelajaran. Dimana dalam penerapannya dilakukan bersama yang melibatkan guru dengan siswanya, sebagaimana pendapat Kemp (1995) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dalam metode pembelajaran *edutainment*, terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual atau lebih dikenal dengan istilah SAVI merupakan

Santoso (Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran.....)

akronim dari somatic, Auditori, visual dan intelektual. Ke empat cara belajar ini harus ada agar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini, yaitu:

1. Cara Belajar Somatic.

Cara belajar somatic adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan atau berbuat. Menurut Rusman, (2012:373) somatic diartikan belajar dengan bergerak atau berbuat (*hands-on*). Siswa belajar dengan cara mengalami dan melakukan suatu hal. Sehingga pembelajaran somatic adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik)

2. Cara Belajar Auditori.

Auditori dikenal dengan istilah "*Learning By Talking And Learning*". yaitu cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Penerapan cara belajar auditori, yaitu mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Anak atau peserta didik diminta untuk menterjemahkan pengalaman mereka dengan suara, atau dengan membaca keras-keras secara dramatis. Dengan cara ini setidaknya siswa lebih mudah mengingat dan dapat belajar dengan cepat jika materinya disampaikan secara belajar auditori. Karena dengan belajar auditori dapat merangsang kortes (selaput otak), indera dan motor (serta area otak lainnya) untuk memadatkan dan mengintegrasikan pembelajar (siswa).

3. Cara belajar visual.

Visual disini diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebut dengan istilah "*Learning by Observing and Picturing*". Cara belajar *Visual* dapat diartikan belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dengan cara mengamati dan menggambarkan. Adapun cara belajarnya yaitu belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Visual mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.

4. Cara belajar intelektual

Intelektual juga disebut dengan "*Learning By Program And Reflecting*" maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan. Meier, (2009:95). *Intelektual* berarti belajar dengan menggunakan kemampuan berfikir (*minds-on*) yakni dengan cara memecahkan masalah dan merenung atau belajar dengan memecahkan masalah dan mencerminkan. Tindakan pembelajar yang menggunakan kecerdasan dan pikiran mereka secara internal untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, dan nilai dari pengalaman.

d. Aplikasi Edutainment

Pembelajaran berbasis edutainment didesain dengan aplikasi di dalam proses belajar mengajar baik dalam kelas (indoor learning) maupun di luar kelas (outdoor learning), baik hiburan dengan nyanyian, brain gym, music, out bond ataupun menggunakan metode metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti diskusi, cerdas cermat. Tujuan Pembelajaran berbasis edutainment adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, enjoy, santai dan kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, tertekan.

Alat Permainan Edukatif (APE Outdoor)

Alat Permainan Edukatif (APE) outdoor adalah alat permainan yang berada di luar ruangan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. APE Outdoor dibagi menjadi 2 yaitu APE Outdoor *Permanent* dan APE Outdoor *Movable* keterangan. Untuk Aktivitas Bermain di Luar Ruangan, Berikut ini adalah beberapa aktivitas yang dapat dilakukan anak usia dini dengan memanfaatkan sarana bermain luar ruangan

No	Aspek yang dikembangkan	Tujuan	Contoh Jenis aktivitas (Jenis permainan)
1.	Fisik motorik	Meningkatkan perkembangan fisik motorik	Meluncur, berayun, mendaki, mengatur keseimbangan, merangkak
2.	Emosional	Meningkatkan perkembangan emosional	Bermain rumah tangga, ekspresi diri, bermain sendiri, merawat diri, berani mengambil resiko, membuat music, berpartisipasi dalam kelompok, menangani masalah, bermain peran
3.	Kognitif	Meningkatkan kognitif	Mendengar, memecahkan masalah, mengamati, menggunakan perkakas, membuat sesuatu, mencocokkan, menyebutkan, mengidentifikasi, orientasi spasial (ruang), menggambar, mengeksplorasi, bereksperimen
4	Sosial	Meningkatkan perkembangan sosial	Bermain bekerjasama, bekerjasama memecahkan masalah, mendengar, menari, eksplorasi berkelompok, berkomunikasi, berbagi, meniru perilaku orang lain

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas Outdoor (bermain luar ruangan):

1. Aktivitas yang dipilih tergantung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui sarana bermain luar ruangan.
2. Penggunaan satu sarana bermain luar ruangan dapat memunculkan beberapa aktivitas bermain yang dapat meningkatkan beragam aspek perkembangan sekaligus. Sebagai contoh: ketika anak bermain ayunan, anak dapat melakukan aktivitas: berkomunikasi, bernyanyi, berimajinasi, berayun, mendorong, belajar tentang fakta (angin), mengamati, mengambil resiko (supaya tidak jatuh), merencanakan.

Alat Permainan Edukatif (APE Indoor)

Jenis APE Dalam Ruangan. Macam-Macam Sarana Bermain di Dalam Ruangan (Indoor) –APE Dalam Ruangan. Sarana bermain di dalam ruangan beragam jenis, bentuk, dan bahannya (buatan atau alam). Untuk membantu mengembangkan [6 aspek perkembangan anak](#), dilakukan melalui kegiatan sensori motor, main peran dan main pembangunan.

No.	Jenis Kegiatan	Tujuan	Contoh APE
1.	Main sensorimotor	permainan yang memfungsikan kelima panca indera anak didik seperti perabaan, pengecapan, pendengaran, penglihatan, dan penciuman. Untuk contoh APE Dalam Ruangan (Indoor) Sensorimotor	Kubus Kain, Buku Bergambar, Tamborin, Pensil warna, krayon dan spidol, Kuas Lukis, Adonan Tepung, Bola, botol, gelas, alat music, drum, roncen, kancing, manik-manik, matras, biji-bijian.
2.	Main peran atau main simbolik	permainan yang meningkatkan kemampuan anak didik untuk berimajinasi, berinteraksi sosial dan mengekspresikan pengalamannya dalam main peran mikro dan makro. Contoh APE Dalam (Indoor) Main Peran/ Main Simbolik	Kostum Berbagai Profesi/ Pekerjaan, Perkakas Pertukangan Anak, Boneka/ Boneka Jari Tangan, Perkakas Berkebun Anak, Balon Tepung Anak Kreatif (Adonan Tepung), Perkakas Masak-Masakan Anak, Kendaraan Dari Bahan Alam, Wayang Anak Kreatif, Balok Masjid / Miniatur Tempat Ibadah, Papan Flanel
3.	Main pembangunan	permainan yang mendukung anak didik untuk mengembangkan dan mewujudkan gagasan/ide yang ada dalam pikirannya menjadi hasil karya. Contoh APE Dalam (Indoor) Main Pembangunan	Puzzle Dengan Cetakan, Puzzle Gambar, TANGRAM, Balok Natural, Balok Warna, Balok Asesoris, MENARA Balok, Papan Pasak /PIN, Balok Susun, Tanah Liat

Simpulan

Berdasarkan pembahasan diketahui bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan aktivitas atau kegiatan yang memiliki makna penting bagi tumbuh kembang anak, karena bermain secara langsung memberikan pengaruh tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dikemas dengan tidak melupakan proses bermain sebagai aktivitas utama pembelajaran. Edutainment memiliki konsep utama proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan baik di arena *indoor* maupun *outdoor*. Alat bantu yang bisa dipakai adalah alat peraga edukatif dengan tujuan utama mengotimalkan tumbuh kembang anak.

Daftar Pustaka

- Catron, C.E dan Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum. A Creative-Play Model*. Ohio: Prentice Hal
- Docket, S . dan Fler, M. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Australia: Harcourt Australia Pty Limited.
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- <https://www.paud.id/2015/04/prinsip-prinsip-pembelajaran-paud-anak-usia-dini.html>
- Kemp., Jerrold E., 1995, *Instruction Design: A Plan for Unit and Course Development*, Belmon: Feron
- Meier, R. 2009. *Professional Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Rusman, (2012), *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT.Rajagrafindo Persada.
- Santoso, S., & Zamroni, E. (2017). Analysis of Social and Emotional Development of Orphaned Youth in terms of Self Concept and Resilience: Study at Child Care Children's Home (PSAA) Tunas Bangsa Pati. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 87-93.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta:P.T. Pustaka Insan Madani.
- Wina, Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zamroni, E. (2018). Bimbingan dan Konseling Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 2(1), 31-42.