



## Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Ulya Rahmanita<sup>1</sup>, Khairiah<sup>2</sup>

[ulyarahmanita@gmail.com](mailto:ulyarahmanita@gmail.com), [khairiah@iainbengkulu.ac.id](mailto:khairiah@iainbengkulu.ac.id)

**Abstract:** Learning motivation has created a difficulty in developing early childhood learning models. The edutainment learning model is one of the alternatives to increase motivation for early childhood learning because edutainment learning is fun and not boring learning. This paper aims to map and analyze the increase in early childhood learning motivation through the edutainment learning model. Using descriptive qualitative methods. The results of this study found that; (1) early childhood learning motivation still tends to be low; (2) the importance of the role of the teacher in choosing the right method in teaching; and (3) edutainment has been used by teachers in increasing the motivation of early childhood learning. Thus it can be concluded that the edutainment learning model can increase the motivation of early childhood learning, so it can be suggested, that if you want to increase the motivation of early childhood learning, then apply the edutainment learning model.

**Keywords:** Learning Model, Education, Learning Motivation, Early Childhood

**Abstrak:** Motivasi belajar telah menciptakan kesulitan dalam mengembangkan model pembelajaran pada anak usia dini. Model pembelajaran edutainment menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dikarenakan pembelajaran edutaimen merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Tujuan tulisan ini untuk memetakan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui model pembelajaran edutaimen. Menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa; (1) motivasi belajar anak usia dini masih cenderung rendah; (2) pentingnya peran guru dalam memilih metode yang tepat dalam mengajar; dan (3) edutainment telah digunakan oleh para guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, sehingga dapat disarankan, jika ingin meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, maka terapkanlah model pembelajaran edutainment.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Edutainment, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini

### Pendahuluan

Motivasi merupakan tema yang sangat menarik dan penting untuk dikaji, karena motivasi merupakan semangat dan dorongan untuk mencapai tujuan.

Sebagaimana Elizabeth (2017) menjelaskan suatu kondisi dalam diri individu yang dapat mendorong atau menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas-



aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.<sup>1</sup> Anak yang memiliki motivasi tinggi, mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang bisa datang dari dalam diri maupun dari luar anak sehingga menimbulkan gairah, usaha, perasaan senang, dan semangat untuk belajar.<sup>2</sup> Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi akan giat berusaha untuk belajar, begitu juga sebaliknya jika seseorang mempunyai motivasi yang rendah akan bersikap acuh tak acuh, mudah putus asa.<sup>3</sup> Motivasi dalam belajar, khususnya pada anak usia dini akan selalu menjadi perhatian khususnya bagi para guru atau pengajar. Beberapa permasalahan yang mengganggu dalam motivasi belajar anak usia dini dalam beberapa waktu terakhir ini adalah akibat adanya perubahan teknik dan situasi belajar di saat pandemi wabah corona masuk ke Indonesia. Dari yang

tadinya menggunakan daring sepenuhnya, dan sekarang kembali ke tatap muka terbatas sesuai edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada surat edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 dan surat edaran MENDIKBUD Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.<sup>4</sup> Menurut Sunandar mengemukakan bahwa akan sangat sulit memaksakan pembelajaran daring terhadap anak usia dini karena dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang menjadi tidak menyenangkan dan membuat anak malas untuk mengikuti pembelajaran. Belum lagi minimnya perangkat teknologi yang masih belum memadai sehingga proses belajar mengajar dapat terganggu. Begitu pula dengan kondisi saat ini yang merupakan transisi dari sesi daring ke pertemuan tatap muka terbatas, anak-anak yang sudah terbiasa di rumah, tentu bisa saja kesulitan untuk kembali termotivasi untuk kembali ke sekolah. Hubungan belajar dan motivasi sangatlah berkaitan erat.<sup>5</sup> Menurut Nisa dan Sujarwo menjelaskan bahwa motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya, maka akan semakin besar kesuksesan belajarnya.<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Elizabeth Prima et al., "Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan" 1 (2017): 47-55.

<sup>2</sup> Khairiah Khairiah and Sirajuddin Sirajuddin, "The Effects of University Leadership Management: Efforts to Improve the Education Quality of State Institute for Islamic Studies (IAIN) of Bengkulu," *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2019): 239-66, <https://doi.org/10.14421/jpi.2018.72.239-266>.

<sup>3</sup> Khairun Nisa and Sujarwo Sujarwo, "Efektivitas Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 229, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>.

<sup>4</sup> Alinda Hardiantoro, "Ini Aturan Terbaru PTM Terbatas Sesuai SE Kemendikbud Nomor 2 2022," *Kompas.com*, 2022.

<sup>5</sup> Jajang Sunandar, "Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi," *Kumparan.com*, 2021.

<sup>6</sup> Nisa and Sujarwo, "Efektivitas Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini."



Maka dari itu, untuk meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini diperlukan suatu teknik pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah dengan edutainment.<sup>7</sup>

Pengaruh penerapan edutainment dalam proses belajar mengajar sudah banyak diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Pengaruh pembelajaran edutainment ini dapat terlihat keberhasilannya pada meningkatkan kemampuan eksploratif,<sup>8</sup> kemampuan membaca<sup>9</sup>, kreativitas<sup>10</sup>, dan perkembangan kemampuan anak yang lebih beragam<sup>11</sup>. Di samping itu, edutainment yang berbentuk aplikasi dalam mendukung pembelajaran jarak jauh juga memungkinkan anak untuk mendapatkan manfaat yang lebih banyak meski belajar dari rumah, serta

memungkinkan guru mengeksplorasi pembelajarannya.<sup>12</sup> Di sisi lain, penelitian lain yang berfokus pada peningkatan motivasi siswa PAUD diantaranya dengan metode pemberian tugas melalui buku majalah, membuat karya, membuat video yang menampilkan anak menyanyi<sup>13</sup>, dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai tema atau materi yang akan diajarkan ke anak-anak<sup>14</sup>, khususnya pada saat belajar dari rumah. Hubungan atau peran edutainment secara langsung terhadap motivasi belajar anak PAUD masih sulit untuk ditemukan.

Tulisan ini bertujuan untuk melengkapi kekuarangan dari studi-studi terdahulu tentang pengaruh edutainment dan bagaimana hubungannya dengan motivasi belajar. Di samping itu, tulisan ini juga ditujukan untuk memetakan dan menganalisis bagaimana peran edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, yang akan dibagi dalam tiga rumusan masalah, yaitu (1) bagaimana motivasi belajar anak usia dini pada masa ini; (2) bagaimana

<sup>7</sup> Prima et al., "Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan."

<sup>8</sup> Eka Setiawati and Ayu Fajarwati, "Penerapan Edutainment Dalam Meningkatkan Kemampuan Eksploratif Anak Usia Dini" 9, no. 1 (2022): 50–59.

<sup>9</sup> Luh Winda Krisdayani, Putu Aditya Antara, and Luh Ayu Tirtayani, "Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Tk Kelompok B Gugus VIII Kecamatan Bulelen," *E-Journal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, no. 2 (2016): 1–12.

<sup>10</sup> Sandita Rustam Dani and Asri Windarsih Chandra, "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Bermain Sambil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 4, no. 1 (2021): 86–94.

<sup>11</sup> Nurdin Nurdin, "Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Pembelajaran Di PAUD," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 1 (2021): 56–67, <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.32>.

<sup>12</sup> Elviawaty Muisa Zamzami, "Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 985–95, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.750>.

<sup>13</sup> L Hewi and L Asnawati, "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 158, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>.

<sup>14</sup> Siti Fadillah Sri Wahyuni, Azlin Atika Putri, "Motivasi Belajar Anak Usia Dini Pada Program" 03 (2021): 12–21.



hubungan antara motivasi belajar dengan edutainment paud; dan (3) apakah edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Ketiga pertanyaan tersebut memberi arah bagi pemahaman bahwa penerapan pembelajaran edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini.

Tulisan ini didasarkan pada satu argumentasi bahwa penerapan pembelajaran edutainment telah mulai digunakan oleh beberapa tenaga pendidik dalam lembaga anak usia dini, khususnya dalam hal untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Karena jika melihat dari definisinya, pembelajaran edutainment adalah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menjadi menyenangkan.<sup>15</sup> Edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya.<sup>16</sup> Pembelajaran yang menarik tentu erat dengan meningkatkan motivasi

anak usia dini dalam belajar. Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang atau menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik.<sup>17</sup>

Metode yang penulis gunakan dalam tulisan ini adalah studi kepustakaan atau *library research*. Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material, dalam hal ini adalah artikel jurnal, buku, artikel berita, dll. selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menjadi melalui tiga tahapan, yaitu deskriptif, eksplanatif dan interpretatif.

## Hasil dan Pembahasan

### Motivasi Belajar Anak Usia Dini Saat Ini

Pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh guru dapat membantu atau melakukan berbagai bentuk tindakan kepada anak dalam belajar. Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang atau menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran maka sangat diperlukan pemberian motivasi belajar oleh guru.<sup>18</sup> Motivasi belajar sangatlah penting bagi anak-anak, diri dan guru, adapun pentingnya bagi anak-anak didik, menginformasikan tentang kekuatan

<sup>15</sup> Fatica Syafri, "Konsep Edutainment Dan Cooperative Learning (Analisis Relasinya Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini)," *NUANSA* 8, no. 2 (2015).

<sup>16</sup> Rahmat Shodiqin, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," *Jurnal Al-Maqoyis* IV (2016): 36–52.

<sup>17</sup> Novitasari Susi Heriyanti et al., "Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin li Pontianak Timur," 2014, 1–9.

<sup>18</sup> Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, ISSN 1907- 932X.



usaha belajar, mengarahkan kegiatan belajar, semangat belajar, mengedarkan tentang adanya perjalanan belajar.<sup>19</sup> Namun, sayangnya motivasi anak tidak selamanya dalam posisi yang baik, anak-anak dapat merasa jenuh dan tidak termotivasi jika terdapat beberapa kendala, seperti pandemi covid yang menyebabkan pembelajaran melalui daring, media pembelajaran yang membosankan dan tidak adanya motivasi dari guru yang disalurkan pada anak-anak.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu optimalisasi penerapan prinsip belajar, optimalisasi unsur kesinambungan belajar dan pembelajaran dan optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan anak<sup>20</sup>. Guru adalah pendidik dan sekaligus pembimbing belajar. Guru lebih mengerti akan keterbatasan waktu bagi anak. Seringkali anak lalai akan kesempatan belajar.<sup>21</sup> Oleh karena itu guru diharapkan

mengupayakan optimalisasi unsur- unsur dinamis yang ada dalam diri anak dan yang ada di lingkungan anak. Motivasi merupakan tonggak paling utama terhadap keberhasilan belajar, namun pada kenyataannya masih terdapat banyak hambatan. Penelitian juga telah dilakukan oleh Nafiqoh yang menyatakan bahwa sebagian besar anak menunjukkan rendahnya motivasi belajar, misalnya banyaknya anak yang bersikap acuh terhadap pembelajaran, kurang antusias, tidak mau menyelesaikan tugas, fokus perhatiannya sering beralih, mengobrol, bahkan sampai ada anak yang sama sekali tidak mau mengikuti proses pembelajaran<sup>22</sup>. Akibat lainnya dipengaruhi oleh proses belajar anak yang dilakukan dari rumah selama pandemi tidak berjalan sesuai yang diinginkan, dan inilah yang membuat motivasi belajar anak menurun<sup>23</sup>. Keadaan transisi dari pembelajaran dari rumah ke pembelajaran tatap muka terbatas juga akan menjadi polemik tersendiri sehingga motivasi belajar anak harus tetap dijaga dan ditingkatkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, dkk membuktikan bahwa hanya sekitar 8% anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dari keseluruhan responden.<sup>24</sup> Padahal, motivasi menjadi puncak yang sangat penting dalam jalannya proses belajar dalam upaya

<sup>19</sup>Hakimah - Hakimah and Harry - Gunawan, "Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Permainan Dari Bahan Bekas Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Dharma Mulya Tenggara Seberang Tahun Pelajaran 2016/2017," *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 1-15, <https://doi.org/10.24903/jw.v2i1.186>.

<sup>20</sup> Heni Nafiqoh, "Usia Dini Di Paud Tunas Siliwangi" 4, no. 2 (2018).

<sup>21</sup> . Khairiah et al., "A Comparison Study: The Effect of Flipped Classroom vs Direct Instruction Model Toward Science Concepts Understanding," *International Journal of Early Childhood Special Education* 14, no. 1 (2022): 530-36, <https://doi.org/10.9756/int-jecse/v14i1.221065>.

<sup>22</sup> Nafiqoh, "Usia Dini Di Paud Tunas Siliwangi."

<sup>23</sup> Sri Wahyuni , Azlin Atika Putri, "Motivasi Belajar Anak Usia Dini Pada Program."

<sup>24</sup> Sri Wahyuni , Azlin Atika Putri.



menghasilkan tujuan pembelajaran tersebut. Motivasi merupakan tonggak paling utama terhadap keberhasilan belajar, meski pada kenyataannya masih terdapat banyak hambatan<sup>25</sup>. Maka dari itu dibutuhkan suatu inisiatif dan kreatifitas dari pihak sekolah, guru dan lingkungan yang ada di sekitar anak untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini. Dapat semakin dipahami sudah menjadi tanggung jawab guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri anak dengan adanya upaya-upaya yang dilakukan oleh guru tersebut secara optimal dari berbagai aspek dan menjalin kerjasama dengan pihak-pihak lain yang dianggap sama sebagai pendidik sehingga dapat mendukung peningkatan motivasi belajar yang ada dalam diri anak<sup>26</sup>.

### **Hubungan Antara Edutainment dengan Motivasi Belajar Anak Usia Dini**

Ketika seorang guru pendidikan anak usia dini dituntut untuk membuat suatu proses pembelajaran yang menarik dan kreatif, maka ia harus memutar otak dalam membuat suatu yang menyenangkan namun telah familiar bagi anak. Edutainment secara harfiah terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, edutainment memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari terminologi,

“*edutainment as a form entertainment that is designed to be educational*”. Jadi edutainment bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.<sup>27</sup> Sama halnya dengan tiga alasan yang menlandasi munculnya konsep edutainment<sup>28</sup>, yaitu (a) perasaan positif akan mempercepat pembelajaran; (b) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya; dan (c) Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka. Maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Berangkat dari ketiga asumsi itulah yang kemudian memunculkan konsep edutainment. Tujuannya supaya pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan.

Hubungan secara langsung antara pembelajaran edutainment dengan motivasi belajar masih sulit untuk ditemukan. Beberapa contoh strategi dan media pembelajaran yang pernah diteliti oleh penelitian sebelumnya metode

<sup>25</sup> Nafiqoh, “Usia Dini Di Paud Tunas Siliwangi.”

<sup>26</sup> Nafiqoh.

<sup>27</sup> Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Belajar Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UinSuka, 2009).

<sup>28</sup> Hamruni.



pemberian tugas melalui buku majalah, membuat karya, membuat video yang menampilkan anak menyanyi<sup>29</sup>, dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai tema atau materi yang akan diajarkan ke anak-anak<sup>30</sup>, khususnya pada saat belajar dari rumah. Secara tidak langsung, jika proses-proses ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka pada dasarnya para guru ini telah menggunakan strategi pembelajaran edutainment untuk meningkatkan motivasi belajar anak didiknya.

Karakteristik edutainment sangatlah berkaitan erat dengan motivasi belajar anak, dimana karakteristik ini dituangkan ke dalam empat konsep, yaitu: (a) Konsep edutainment adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar; (b) Konsep dasar edutainment berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan; (c) Konsep edutainment menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep edutainment menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai

subjek pendidikan, dan (d) Dalam konsep edutainment, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika setiap manusia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang dapat diduga sebelumnya, bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa menyenangkan dan akan memberi hasil yang optimal dan motivasi belajar anak akan meningkat.<sup>31</sup>

### **Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini**

Memberikan pembelajaran yang menyenangkan tentu menjadi tuntutan yang tidak ada habisnya bagi seorang guru. Namun, hal ini bukanlah hal yang salah karena memang motivasi belajar anak salah satunya adalah berasal dari gurunya. Guru yang termotivasi dan kreatif, tentu akan melahirkan anak didik yang juga termotivasi dalam belajarnya.<sup>32</sup> Pembelajaran berbasis edutainment lebih menekankan pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan guru. Guru merupakan fasilitator dalam pembelajaran

<sup>29</sup> Hewi and Asnawati, "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis."

<sup>30</sup> Sri Wahyuni, Azlin Atika Putri, "Motivasi Belajar Anak Usia Dini Pada Program."

<sup>31</sup> Shodiqin, "Pembelajaran Berbasis Edutainment."

<sup>32</sup> Nurdin, "Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Pembelajaran Di PAUD."



berbasis edutainment serta peserta didik sangat berperan aktif dalam pembelajaran berbasis edutainment. Pembelajaran edutainment merupakan sebuah metode yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan siswa yang kurang aktif dalam belajar, sehingga mampu menghasilkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan. Pada intinya proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan anak didik. Dengan begitu anak merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung<sup>33</sup>. Melalui perasaan yang senang dan tidak membosankan, maka motivasi belajar anak juga akan meningkat.

Pengaruh pembelajaran edutainment ini dapat terlihat keberhasilannya di penelitian sebelumnya dalam meningkatkan kemampuan eksploratif<sup>34</sup>, kemampuan membaca<sup>35</sup>, kreativitas<sup>36</sup>, dan perkembangan kemampuan anak yang

lebih beragam<sup>37</sup>. Disamping itu, edutainment yang berbentuk aplikasi dalam mendukung pembelajaran jarak jauh juga memungkinkan anak untuk mendapatkan manfaat yang lebih banyak meski belajar dari rumah, serta memungkinkan guru mengeksplorasi pembelajarannya<sup>38</sup>. Kemampuan-kemampuan di atas tidak akan berhasil jika anak-anak tidak termotivasi dalam melakukan hal tersebut. Dalam permainan eksploratif, anak-anak sangat aktif dalam permainan, baik secara fisik maupun mental. Anak-anak melakukan banyak kegiatan eksplorasi yang didasarkan dari rasa ingin tahu dan keinginan bereksperimen yang tinggi terhadap sesuatu. Dorongan untuk melakukan sesuatu inilah yang disebut dengan motivasi.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasismenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).<sup>39</sup> Motivasi adalah

---

<sup>33</sup> Krisdayani, Antara, and Tirtayani, "Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VIII Kecamatan Bulelen."

<sup>34</sup> Setiawati and Fajarwati, "Penerapan Edutainment Dalam Meningkatkan Kemampuan Eksploratif Anak Usia Dini."

<sup>35</sup> Krisdayani, Antara, and Tirtayani, "Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VIII Kecamatan Bulelen."

<sup>36</sup> Dani and Chandra, "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Bermain Sambil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini."

---

<sup>37</sup> Nurdin, "Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Pembelajaran Di PAUD."

<sup>38</sup> Zamzami, "Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD."

<sup>39</sup> Faid Hamidah and Asrorul Mais, "Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Pos Paud Kemuning 56 Mumbulsari Jember," *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 3, no. 2 (2020): 75-82.





suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Peserta didik mencapai tujuan belajar apabila dirinya termotivasi untuk selalu tekun dalam belajar, dalam hal ini motivasi memiliki peranan yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Motivasi merupakan modal yang sangat penting untuk belajar. Tanpa adanya motivasi kegiatan belajar mengajar akan kurang berhasil. Rendahnya motivasi merupakan masalah dalam belajar, karena hal ini akan berdampak pada tujuan ketercapaian hasil belajar yang diharapkan. Maka dari itu, lembaga pendidikan maupun guru PAUD harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan peserta didik, Karena pemilihan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Metode yang dipilih haruslah metode yang dapat menggerakkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan mengembangkan keterampilannya. Maka dari itu, pembelajaran Edutainment jika disajikan dengan baik dan tepat, tentu akan sangat dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar anak usia dini sehingga tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

### **Kesimpulan**

Motivasi menjadi puncak yang sangat penting dalam jalannya proses belajar dalam upaya menghasilkan tujuan

pembelajaran tersebut. Motivasi merupakan tonggak paling utama terhadap keberhasilan belajar, meski pada kenyataannya masih terdapat banyak hambatan. Maka dari itu dibutuhkan suatu inisiatif dan kreatifitas dari pihak sekolah, guru dan lingkungan yang ada di sekitar anak untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini. Dapat semakin dipahami sudah menjadi tanggung jawab guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri anak dengan adanya upaya-upaya yang dilakukan oleh guru tersebut secara optimal dari berbagai aspek dan menjalin kerjasama dengan pihak-pihak lain yang dianggap sama sebagai pendidik sehingga dapat mendukung peningkatan motivasi belajar yang ada dalam diri anak.

Hubungan edutainment dan motivasi belajar sangatlah berkaitan erat satu sama lain. Konsep edutainment sebagai pembelajaran yang menyenangkan memiliki proses dan aktivitas pembelajaran yang tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif, motivasi anak yang baik dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.

Lembaga pendidikan maupun guru PAUD harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan peserta didik, Karena pemilihan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Metode yang dipilih



haruslah metode yang dapat menggerakkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan mengembangkan keterampilannya. Maka dari itu, pembelajaran Edutainment jika disajikan dengan baik dan tepat, tentu akan sangat dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar anak usia dini sehingga tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

## References

- Khairiah, Imam Tabroni, Delfia Herwanis, Anik Indramawan, . Suhartono, and Yeni Tri Nurrahmawati. "A Comparison Study: The Effect of Flipped Classroom vs Direct Instruction Model Toward Science Concepts Understanding." *International Journal of Early Childhood Special Education* 14, no. 1 (2022): 530–36. <https://doi.org/10.9756/int-jecse/v14i1.221065>.
- Dani, Sandita Rustam, and Asri Windarsih Chandra. "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Bermain Sambil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 4, no. 1 (2021): 86–94.
- Hakimah, Hakimah -, and Harry - Gunawan. "Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Permainan Dari Bahan Bekas Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Dharma Mulya Tenggara Seberang Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 1–15. <https://doi.org/10.24903/jw.v2i1.186>.
- Hamidah, Faid, and Asrorul Mais. "Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Pos Paud Kemuning 56 Mumbulsari Jember." *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 3, no. 2 (2020): 75–82.
- Hardiantoro, Alinda. "Ini Aturan Terbaru PTM Terbatas Sesuai SE Kemendikbud Nomor 2 2022." *Kompas.com*, 2022.
- Heriyanti, Novitasari Susi, M Thamrin, Desni Yuniarni, and Anak Usia Dini. "Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin Ii Pontianak Timur," 2014, 1–9.
- Hewi, L, and L Asnawati. "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 158. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>.
- Khairiah, Khairiah, and Sirajuddin Sirajuddin. "The Effects of University Leadership Management: Efforts to Improve the Education Quality of State Institute for Islamic Studies (IAIN) of Bengkulu." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2019): 239–66. <https://doi.org/10.14421/jpi.2018.72.239-266>.



- Krisdayani, Luh Winda, Putu Aditya Antara, and Luh Ayu Tirtayani. "Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Tk Kelompok B Gugus VIII Kecamatan Bulelen." *E-Journal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, no. 2 (2016): 1–12.
- Nafiqoh, Heni. "Usia Dini Di Paud Tunas Siliwangi" 4, no. 2 (2018).
- Nisa, Khairun, and Sujarwo Sujarwo. "Efektivitas Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 229. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>.
- Nuridin, Nuridin. "Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Pembelajaran Di PAUD." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 1 (2021): 56–67. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.32>.
- Prima, Elizabeth, Putu Indah Lestari, Program Studi, Pendidikan Guru-pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Dhyana Pura, and Token Economy. "Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan" 1 (2017): 47–55.
- Setiawati, Eka, and Ayu Fajarwati. "Penerapan Edutainment Dalam Meningkatkan Kemampuan Eksploratif Anak Usia Dini" 9, no. 1 (2022): 50–59.
- Shodiqin, Rahmat. "Pembelajaran Berbasis Edutainment." *Jurnal Al-Maqoyis IV* (2016): 36–52.
- Sri Wahyuni , Azlin Atika Putri, Siti Fadillah. "Motivasi Belajar Anak Usia Dini Pada Program" 03 (2021): 12–21.
- Sunandar, Jajang. "Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi." *Kumparan.com*, 2021.
- Syafri, Fatrica. "Konsep Edutainment Dan Cooperative Learning (Analisis Relasinya Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini)." *NUANSA* 8, no. 2 (2015).
- Zamzami, Elviawaty Muisa. "Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 985–95. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.750>.