

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan agama Islam merupakan elemen fundamental yang tak dapat dipisahkan dalam upaya menanamkan nilai-nilai karakter dan moralitas anak sejak usia belia. Salah satu implementasi pendidikan keagamaan yang diterapkan di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini ialah pengajaran membaca Iqra, yang menjadi langkah awal memperkenalkan dan melatih kemampuan membaca Al-Qur'an. Aktivitas membaca Iqra tidak sekadar dipandang sebagai kecakapan literasi, melainkan juga sebagai proses internalisasi nilai spiritual sejak dini. Namun, kenyataannya, banyak anak yang mengalami kejenuhan dan kurangnya minat dalam belajar Iqra karena metode penyampaian yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik.

Karakteristik anak usia dini yang gemar bermain dan belajar melalui pengalaman konkret menuntut adanya strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Anak-anak rentang usia dini umumnya menunjukkan capaian belajar yang lebih maksimal melalui kegiatan bermain yang bersifat menyenangkan dan bersifat eksploratif (Rahmawati & Pramesti, 2021 : 45). Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang mampu mengintegrasikan

pembelajaran dan hiburan, salah satunya adalah metode *edutainment*, yang terbukti efektif meningkatkan minat dan partisipasi belajar anak (Wahyuni & Lestari, 2020 : 81).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika anak mulai berpikir simbolis namun belum mampu berpikir logis secara penuh. Pembelajaran Iqra yang mengenalkan huruf hijaiyah sangat sesuai dengan tahap ini, karena anak mulai memahami dan mengingat simbol yang dapat dikaitkan dengan kata dan makna. Tahap ini menjadi dasar penting dalam proses belajar anak usia dini.

Di fase ini, anak mulai mengembangkan daya pikir representasional, sehingga mereka mampu menggunakan simbol-simbol untuk mewakili objek atau ide. Karena anak-anak pada usia ini belajar melalui gambar, simbol, dan bahasa, pembelajaran Iqra yang berpusat pada pengenalan simbol sangat cocok dan efektif untuk meningkatkan pemahaman Pembelajaran Al-Qur'an sejak masa kanak-kanak dapat dilakukan melalui metode yang bersifat rasa senang dan bermakna, sesuai dengan tahapan tumbuh kembang mereka. Pendekatan demikian turut membangun fondasi kokoh bagi pemahaman agama yang akan mereka kembangkan di kemudian hari. Namun, membuat pelajaran Iqra menarik dan tidak membosankan adalah salah satu tantangan dalam mengajarkannya kepada anak usia dini.

Untuk berhasil, strategi pembelajaran harus dapat menarik perhatian anak-anak pada usia ini. Anak cenderung bosan dan tidak tertarik pada pelajaran jika pembelajaran konvensional dan monoton digunakan (Sugiono, 2021: 17).

Metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menghibur harus digunakan. Salah satu pendekatan tersebut adalah metode *edutainment*. *Edutainment* merupakan gabungan antara hiburan dan pendidikan yang menggunakan elemen menyenangkan seperti permainan, lagu, cerita, dan visualisasi dalam proses pembelajaran (Susanti & Hidayat, 2020: 59). Penelitian yang dilakukan oleh (Maulidina & Kurniawan, 2021: 44) menunjukkan bahwa *edutainment* dapat meningkatkan keinginan dan keterlibatan anak dalam proses belajar pendekatan ini terlihat karena suasananya yang menyenangkan serta melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar, termasuk dalam pembelajaran Iqra, jika unsur hiburan disisipkan dalam proses pendidikan (Putri & Zahra, 2022:73).

Peneliti oleh (Hidayanti, 2016:19) juga mengungkapkan bahwa penggunaan metode *edutainment* dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan kecintaan anak terhadap materi yang diajarkan. Metode ini membantu anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi, serta merasakan kesenangan dalam setiap proses

pembelajaran. Ketika anak merasa senang dan nyaman, maka kecintaan mereka terhadap pembelajaran akan semakin tumbuh, termasuk dalam hal pembelajaran Iqra.

*Edutainment* merupakan perpaduan antara kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan), yang merujuk pada metode pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana yang mengasyikkan sekaligus bermakna tanpa mengabaikan nilai edukatif yang esensial. Dalam konteks pembelajaran Iqra, metode *Edutainment* dapat mencakup penggunaan media interaktif, permainan edukatif, lagu-lagu islami, video animasi, serta cerita-cerita menarik yang mengandung nilai-nilai Islami. Melalui pendekatan ini proses belajar iqra dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga mampu menumbuhkan semangat dan ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan metode *edutainment* dalam kegiatan belajar iqra mampu menciptakan suasana yang menyenangkan yang lebih hidup, kreatif, dan tidak membosankan.

Anak-anak cenderung lebih cepat menginternalisasi materi pelajaran ketika mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya menjadi penerima informasi secara pasif melalui mendengar atau menghafal. Di samping itu, melalui pendekatan ini, anak-anak tidak sekadar diajarkan cara membaca Iqra, melainkan juga diperkenalkan

pada nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung dalam setiap ayat Al-Qur'an dengan cara yang lebih menggugah dan mudah dicerna. (Rohmah & Fadhillah, 2021 : 112).

Oleh karena itu, sangatlah penting bagi institusi pendidikan anak usia dini seperti PAUD Permata Bunda untuk terus berinovasi dalam merancang pendekatan pembelajaran yang lebih imajinatif dan sejalan dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga mereka dapat lebih mudah menjangkau serta menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam sejak usia dini. Melalui strategi yang tepat, anak-anak tidak hanya akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai agama, namun juga akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna.

Sebagai agama yang mayoritas dianut di Indonesia memiliki kitab suci Al-qur'an yang menjadi pedoman hidup umatnya. Dalam ajaran Islam, baik Al-qur'an maupun hadis merupakan sumber utama dalam memahami kehidupan yang baik, di dunia maupun di akhirat (Hamid & Nurhayati, 2020: 22). Al-qur'an adalah wahyu yang disampaikan oleh Allah kepada Nabi Muhammad Saw sebagai petunjuk hidup yang lengkap. Untuk mempelajari Al-qur'an dengan benar, dibutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap ayat-ayatnya yang memerlukan pendekatan sistematis dan terstruktur. Metode iqra menjadi sala satu pendekatan yang

digunakan dalam menegenalkan bacaan al-quran kepada anak-anak usia dini. (Mulyani & Aisyah, 2021: 47).

*Edutainment* merupakan suatu pendekatan dalam kegiatan belajar yang dirancang dengan mengintegrasikan elemen edukatif dan hiburan secara selaras, sehingga proses pembelajaran terasa menggembirakan. (Menurut Hamid & Yuliana, 2020: 66), *edutainment* adalah strategi pembelajaran yang disusun sedemikian rupa agar unsur pendidikan dan hiburan dapat menyatu secara proporsional demi menciptakan atmosfer belajar yang tidak monoton dan lebih menarik. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa *edutainment* merupakan suatu metode pembelajaran dimana dalam pelaksanaan kegiatan terciptanya kegembiraan dan rasa senang sebagai sarana untuk meraih tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan kata lain, proses pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menggembirakan, bukan sebaliknya dalam suasana penuh tekanan yang menimbulkan kejenuhan. Dalam konteks ini, pembelajaran yang menggembirakan umumnya diwujudkan melalui penyisipan humor, penggunaan permainan edukatif, atau pendekatan alternatif lainnya, selama peserta didik dapat menikmati proses belajar dengan hati yang riang.

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk menyampaikan materi pelajaran atau membina interaksi sosial kepada

peserta didik melalui medium hiburan yang telah familiar bagi mereka (Hamid, 2020: 72). *Edutainment* juga dapat berupa pendidikan di alam terbuka yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menyajikan pembelajaran kontekstual mengenai kehidupan hewan dan habitatnya. Dalam praktiknya, *edutainment* sering digunakan untuk mengajarkan satu atau lebih materi pembelajaran, atau untuk membentuk perilaku dengan memunculkan kebiasaan sosiokultural tertentu. Keberhasilan *edutainment* secara nyata dapat terlihat ketika suasana tercipta dengan keceriaan, dan pendidik mampu mengarahkan peserta didik melalui pendekatan yang menghibur namun tetap mendidik. (Hamid, 2020: 74). William (dalam Lestari & Ardiansyah, 2021: 58) mengungkapkan bahwa dalam metode *edutainment* terdapat unsur 3R, yakni *relevance*, *relationship*, dan *responsibility* yang menjadi prinsip utama dalam pendekatan ini. *Edutainment* merupakan perpaduan antara fungsi edukatif dan muatan hiburan yang dirancang untuk membentuk atmosfer pembelajaran yang memikat. Melalui pendekatan *edutainment*, dinamika belajar di lingkungan sekolah menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani atau dilanda kejenuhan, melainkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bernilai serta mampu menghubungkan materi pelajaran dengan realitas dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep pendekatan berbasis *edutainment* secara resmi mulai dikenal sejak tahun 1980-an, dan sejak itu berkembang menjadi pendekatan yang efektif serta membawa dampak signifikan dalam ranah pendidikan dan pelatihan. (Yuliana & Hamid, 2020: 23). Proses pembelajaran sendiri merupakan bentuk interaksi edukatif yang melibatkan berbagai tahapan. Tahap pertama adalah proses interaksi, yaitu ketika peserta didik secara aktif Peserta didik tidak hanya menjalin keterhubungan dengan pendidik, tetapi juga turut melibatkan diri dalam interaksi bersama teman sebayanya. Memanfaatkan teknologi multimedia, referensi, serta lingkungan belajar lainnya (Nuraini & Wibowo, 2021: 41).

Tahapan pembelajaran dalam pendekatan *edutainment* mencakup beberapa proses yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Tahapan pertama adalah fase interaksi, yakni saat peserta didik terlibat aktif dalam hubungan timbal balik dengan guru, sesama pelajar, perangkat multimedia, pustaka acuan, maupun unsur lingkungan pembelajaran lainnya. Kedua, tahap komunikasi, di mana peserta didik menyampaikan hasil pengalamannya dalam belajar melalui percakapan, mendongeng, ataupun permainan peran seperti drama kecil (Nugroho & Fitriani, 2021: 38). Ketiga, tahapan refleksi, yaitu saat peserta didik memikirkan kembali serta memaknai ulang apa yang telah diperoleh dan dialami dalam

proses pembelajaran. Terakhir, tahap eksplorasi, di mana peserta didik terlibat aktif langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas inderawi seperti pengamatan, percobaan, penyelidikan, dan wawancara (Susanto, 2020: 61).

Munculnya konsep *edutainment* sebagai metode pengajaran yang kondusif dan menyenangkan didasarkan pada sejumlah asumsi penting: Pertama emosi positif seperti riang dan bahagia mampu mempercepat proses belajar. Kedua saat peserta didik berhasil mengoptimalkan logika dan perasaannya secara profesional, mereka berpotensi meraih prestasi belajar yang signifikan; ketiga, apabila pembelajaran dimotivasi secara tepat serta disampaikan sesuai preferensi kognitif dan sensorik masing-masing individu, maka pencapaian pembelajaran yang maksimal sangat mungkin terwujud. (Kurniawati & Hidayah, 2022: 74).

Berdasarkan pengamatan awal di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu, ditemukan bahwa pendekatan pengajaran Iqra yang diterapkan oleh pendidik masih mengikuti cara-cara tradisional, yaitu dengan cara membaca berulang dan menghafal secara langsung dari buku Iqra. Metode ini kurang melibatkan aktivitas bermain atau pendekatan yang menyenangkan, yang sesuai dengan dunia anak. Pada tahap perkembangan awal yang berumur 5 sampai 6 tahun yang terlibat dalam observasi tampak mudah kehilangan fokus, memperlihatkan tanda-tanda kejenuhan,

serta kurang menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan belum mampu menstimulus minat dan antusiasme anak terhadap pembelajaran Iqra. Padahal, pada usia dini, anak lebih mudah menerima pembelajaran melalui metode yang bersifat visual, auditori, dan kinestetik, seperti melalui lagu, permainan, dan aktivitas yang melibatkan gerakan atau cerita. Minimnya unsur interaktif dan kreatif dalam proses belajar menjadi tantangan bagi guru. Untuk membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak usia dini, maka dibutuhkan yang lebih kreatif dan menarik. Salah satunya ialah dengan mengimplementasikan metode *edutainment* yakni mampu menumbuhkan semangat dan rasa cinta anak dalam proses belajar membaca iqra. Dengan memahami secara mendalam tentang penggunaan metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra ini akan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan efektif dan inovatif, yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan anak pada usia awal perkembangan akan merasakan efek yang menguntungkan terhadap mutu proses belajar yang mereka jalani, positif dan kualitas belajar iqra serta meningkatkan kemampuan dalam membaca iqra serta kemampuan

mengingat pada anak-anak usia dini di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu.

Adapun penelitian “Pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di ra abatas yapuspenda” (Miftahuljannah Addaudy, 2020) ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Dalam penelitian “Penggunaan Metode Pembelajaran *edutainment* Dalam Perkembangan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Sukarame Bandar Lampung” (Hayatun Aini, 2021) misalnya ditemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran *edutainment* sudah diterapkan sesuai dengan teori yang ada meskipun belum maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari (2021: 58) mengenai pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Pancasila I Karang Pilang, Surabaya menunjukkan hasil yang signifikan. Sebelum diberikan perlakuan berupa metode *edutainment*, kemampuan berhitung anak masih tergolong rendah, khususnya dalam aspek membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda konkret) dari angka 1 hingga 20, mengenal dan menyebut lambang

bilangan 1–20, serta memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan kognitif dasar pada anak usia dini melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah metode *edutainment* juga memberikan pengaruh terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya antusiasme anak dalam pembelajaran Iqra.
2. Metode pembelajaran yang digunakan belum menarik.
3. Hasil belajar Iqra sebagian anak yang dikategorikan kurang baik.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari luasnya pembahasan dalam pembahasan dan sebagai upaya lebih fokusnya penelitian ini, maka batasan masalah penelitian ini hanya terfokus bagaimana pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan

anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Pemaparan rumusan masalah di atas maka penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi Anda dan peneliti lainnya. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Harapan dari hasil penelitian ini adalah dapat memperkaya wawasan keilmuan dalam bidang Pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penerapan metode *edutainment* dalam upaya

meningkatkan kecintaan anak terhadap pembelajaran iqra

## 2. Manfaat Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan para guru di PAUD permata bunda Kota Bengkulu dapat menerapkan metode *edutainment* untuk membantu meningkatkan kecintaan anak dalam pembelajaran Iqra, dengan memanfaatkan pendekatan seperti, bernyanyi, bercerita, dan bercakap-cakap sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.

### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu dalam upaya meningkatkan kualitas Pendidikan agama, khususnya dalam menumbuhkan kecintaan anak terhadap pembelajaran Iqra.

### c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini memberikan tambahan wawasan dan pemahaman baru mengenai penggunaan metode *edutainment* dalam menumbuhkan kecintaan anak terhadap pembelajaran Iqra sejak usia dini di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian mengenai penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan kecintaan anak terhadap pembelajaran Iqra PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu.

