

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Kontekstual

1. Metode Edutainment

a. Pengertian *Edutainment*

Edutainment merupakan penggabungan dari dua istilah dalam bahasa Inggris, yakni *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Dari penggabungan kedua istilah ini, *edutainment* diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan. Menurut Hamruni (2021: 50), *edutainment* adalah pendekatan pembelajaran yang dibuat melalui penggabungan perpaduan nilai edukasi dan elemen hiburan yang sinkron sehingga mendalami materi membangkitkan semangat dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Menurut New World Encyclopedia, istilah *edutainment* merupakan hasil paduan dari frasa *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang merujuk pada suatu jenis hiburan yang secara sengaja dirancang untuk memuat unsur edukatif sekaligus menghibur. Secara esensial, konsep *edutainment* bertujuan untuk menyampaikan materi ajar atau memfasilitasi relasi sosial antar peserta didik melalui penyisipan konten

pembelajaran ke dalam format hiburan yang telah akrab dalam keseharian mereka (Hamid, 2020: 18).

Konsep *edutainment* mulai diakui secara luas sejak tahun 1980-an dan berkembang sebagai pendekatan yang efektif dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui strategi seperti penggunaan humor, permainan, bermain peran, demonstrasi langsung, serta pemanfaatan teknologi dan media interaktif. (Maftuh & Kurniasih, 2021: 125).

Terkait dengan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran, (Hamruni, 2021: 8–9). Mengemukakan tiga asumsi mendasar yang menjadi pijakan pelaksanaannya:

- 1) Pertama, emosi positif seperti rasa bahagia dan riang memiliki daya dorong yang kuat dalam mempercepat proses pembelajaran. Sebaliknya, emosi negatif seperti rasa sedih, takut, tertekan, atau merasa tidak mampu justru dapat menghambat, bahkan memutus alur belajar secara total. Oleh sebab itu, *edutainment* hadir sebagai jembatan yang mengintegrasikan dua unsur yang sebelumnya dianggap berjauhan dan tidak berkaitan, yaitu unsur edukasi dan hiburan.
- 2) Kedua, jika individu mampu mengolah kecerdasan emosional dan logikanya secara terampil, maka

bukan hal mustahil baginya untuk mencapai lompatan kemajuan belajar yang tak terduga. Dengan strategi pembelajaran yang sesuai, peserta didik berpotensi menggandakan capaian akademiknya secara signifikan.

- 3) Ketiga, manakala peserta didik diberi dorongan yang selaras dengan kebutuhannya dan dilibatkan dalam proses belajar yang menghargai preferensi serta gaya belajarnya, maka potensi capaian belajar optimal dapat diwujudkan.

Edutainment merupakan pembelajaran yang berlangsung dengan pendekatan berpusat pada peserta didik, di mana mereka tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek aktif dalam proses pendidikan (Hamruni, 2021: 10). Konsep *edutainment* secara fundamental mendorong pendekatan *student-centered learning*, yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam pembelajaran, bukan hanya penerima materi. Dalam implementasinya, pembelajaran *edutainment* ditandai dengan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, serta penuh antusiasme dari peserta didik pada setiap sesi. Tidak lagi ditemukan keluhan seperti rasa bosan atau ketidakmampuan mengikuti pembelajaran, karena metode ini mampu menghidupkan semangat belajar secara alami.

Evaluasi hasil belajar pun menunjukkan capaian yang lebih baik dan memuaskan (Nasution & Kamil, 2020: 70).

Pendekatan *edutainment* menjadikan kegiatan belajar terasa seperti aktivitas yang menggembirakan, bukan seperti proses pembelajaran yang formal dan kaku. Konsep ini sejalan dengan firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 185:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

“Allah menghendaki kemudahan untukmu dan tidak menghendaki kesulitan bagimu.”(QS. Al-Baqarah: 185)

Dalam dunia pendidikan, banyak pendekatan yang menekankan pentingnya menciptakan atmosfer belajar yang penuh keceriaan dan kemudahan. Secara naluriah, ketika seseorang merasa bahagia saat menjalani suatu aktivitas, mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi dan terlibat secara aktif. Hal ini pun berlaku dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik merasa tertarik dan menyukai suatu pelajaran, mereka akan lebih fokus, mudah memahami materi, serta mampu menunjukkan hasil belajar yang optimal. Maka dari itu, metode *edutainment* lahir sebagai bentuk pembaruan dari teori-teori pembelajaran sebelumnya. Melalui pendekatan ini, peserta didik diposisikan sebagai pelaku utama dalam pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi pasif.

Mereka diberikan ruang untuk menggali potensi diri melalui suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur, sehingga dapat mendorong lahirnya kreativitas dan partisipasi aktif dari dalam diri mereka.

Menurut Hariyanto dan Suyono (2020: 9), teori belajar berbasis edutainment merupakan salah satu bentuk teori yang menjelaskan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan, di mana proses pendidikan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga emosional dan afektif. Dalam kamus ilmiah, teori didefinisikan sebagai dalil atau pandangan ilmiah yang telah diuji secara sistematis dan rasional. Teori menjadi landasan fundamental dalam membentuk berbagai konseptual penting dalam pendidikan. Secara umum, teori dipahami sebagai seperangkat konstruk, konsep, dan proposisi yang menjelaskan fenomena secara sistematis dengan menunjukkan hubungan antar variabel, serta berguna untuk menjelaskan dan meramalkan peristiwa tertentu (Putra & Anjani, 2021, hlm. 22). Sementara itu, istilah belajar merujuk pada suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta membentuk kepribadian. Proses belajar ini diharapkan dapat memberikan perubahan positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik individu, sehingga peserta didik tidak hanya bertambah ilmunya,

tetapi juga berkembang dalam sikap dan akhlaknya (Fadillah, 2022: 57).

Adapun uraian mengenai teori pembelajaran yang berlandaskan pendekatan *edutainment* akan dipaparkan sebagai berikut:

a) Teori Pembelajaran Kooperatif

Teori ini menitikberatkan pada aktivitas belajar dalam format kerja sama, di mana peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil guna membina kolaborasi yang produktif. Melalui pendekatan ini, setiap individu dalam kelompok diharapkan dapat memberikan kontribusi optimal dalam mencapai tujuan belajar. Teori pembelajaran kooperatif kerap dipandang sebagai bentuk pembelajaran partisipatif, yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam suatu kelompok tertentu guna meraih target pembelajaran yang telah ditentukan bersama.

b) Teori Otak Triune

Istilah otak triune merujuk pada konsep yang menggambarkan struktur otak manusia sebagai suatu sistem berlapis tiga. Ketiga lapisan tersebut sering disebut sebagai trinitas atau sistem tiga serangkai dalam satu kesatuan. Setiap lapisan memiliki fase perkembangan yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia, serta menyanggah fungsi neurologis yang

spesifik. Komponen-komponen utama dari otak triune mencakup: otak reptilian (batang otak), sistem limbik yang dikenal pula sebagai otak mamalia, dan neokorteks yang merupakan pusat kendali berpikir rasional dan analitis.

Ketiga otak ini akan dijelaskan secara perinci yaitu:

1. Otak reptil merupakan bagian dari sistem otak yang berperan dalam mempertahankan keberlangsungan hidup dan merespons secara naluriah terhadap situasi tertentu. Dalam konteks pembelajaran, keberadaan otak ini memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian belajar. Ketika anak berada dalam tekanan, rasa takut, atau ancaman, maka yang aktif bekerja hanyalah batang otaknya. Dalam keadaan seperti ini, anak tidak mampu berpikir secara optimal, apalagi menyerap pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang penuh kenyamanan dan kegembiraan.
2. Otak limbik, yang juga merupakan bagian dari struktur otak triune, bertugas mengatur dan mengolah emosi seperti marah, cemas, bahagia, dan rasa kasih sayang. Ketika seorang anak merasa berada dalam kondisi yang aman, damai, dan

menyenangkan, maka sistem limbik ini akan berfungsi secara maksimal. Dalam suasana tersebut, potensi anak untuk menerima dan memahami materi pembelajaran pun menjadi lebih besar.

3. Neokorteks, dikenal pula sebagai pusat intelektual atau pusat logika, memainkan peran utama dalam proses berpikir, mengingat, dan memahami. Bagian otak ini sangat erat kaitannya dengan aktivitas akademik. Ketika sistem limbik menerima rangsangan emosional yang positif, seperti rasa aman dan bahagia, maka neokorteks akan bekerja secara optimal, memungkinkan anak untuk belajar dengan lebih efisien dan mendalam.

Ketiga komponen otak tersebut saling terintegrasi sebagai satu sistem yang utuh. Dengan kata lain, optimalnya kinerja satu bagian otak sangat bergantung pada keberfungsian bagian lainnya. Oleh sebab itu, agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, diperlukan suasana yang menggembirakan sehingga seluruh bagian otak dapat beroperasi secara optimal. Apabila seluruh jaringan otak tersebut dapat berfungsi sebagaimana mestinya, maka peserta didik akan lebih terbantu dalam menyerap dan menginternalisasi materi yang disampaikan. Oleh sebab itu menciptakan suasana

belajar yang penuh rasa aman, tenteram , dan menggembirakan menjadi suatu keharusan yang tak bisa diabaikan. (Harumni 2021: 36).

c. Teori Majemuk

Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi dalam berbagai ragam kecerdasan, sebagaimana dijelaskan dalam konsep kecerdasan majemuk. Namun demikian, biasanya hanya satu atau dua jenis kecerdasan yang paling mencolok dan mudah dikenali dari perilaku atau aktivitas anak. Howard Gardner mengidentifikasi delapan tipe kecerdasan, yaitu: linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, gerak tubuh (kinestetik), hubungan antarpribadi (interpersonal), pemahaman diri (intrapersonal), serta kecerdasan yang berhubungan dengan alam (naturalis). (Munif Chatib, 2011:70).

b. Prinsip Pembelajaran *Edutainment*

Pada dasarnya, prinsip dari pembelajaran *edutainment* menekankan pentingnya menghadirkan suasana belajar yang menggembirakan. Adapun prinsip-prinsip *edutainment* sebagaimana dijelaskan sebagai berikut ini: oleh Suyadi (2010: 228)

1. Serangkaian strategi pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan kesenjangan antara aktivitas

mengajar dan proses menyerap ilmu oleh peserta didik, dengan tujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar. Pendekatan ini dirancang agar proses pendidikan berlangsung secara menyatu dan terpadu. (holistik), dengan mengintegrasikan wawasan dari berbagai cabang ilmu seperti mekanisme kerja otak dan daya simpan memori, dorongan internal (motivasi), citra diri, aspek afektif, preferensi belajar, teori kecerdasan jamak, serta teknik-teknik pembelajaran seperti metode penguatan ingatan, teknik membaca efektif, pencatatan informasi, dan aneka strategi belajar lainnya.

2. Suatu ikhtiar untuk menciptakan proses pembelajaran dalam nuansa yang mendukung, yakni lingkungan belajar yang memperhatikan kondisi psikologis dan situasi peserta didik, serta menciptakan rasa senang selama belajar. Pendekatan ini bertumpu pada tiga komponen utama sebagai fondasinya, yaitu:
 - a). Perasaan senang yang tumbuh secara alami

Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pendekatan *edutainment* berusaha menggabungkan unsur pengajaran dengan hiburan. Anak-anak tidak akan menyerap materi dengan maksimal apabila mereka berada dalam kondisi tertekan. Proses

belajar sebagian dijalani dengan rasa riang dan kenyamanan, bukan karena paksaan. Oleh sebab itu, membangun atmosfer yang bebas dari tekanan sangatlah penting, di mana orang tua perlu menjaga ketenangan jiwa dan menghindari pemberian target yang melebihi kapasitas anak.

b). Menumbuhkan getara emosi positif pada anak

Ketika pelajaran dikaitkan dengan pengalaman emosional yang menggugah, maka informasi tersebut cenderung membekas kuat dalam benak. Untuk mencapai hal ini, diperlukan inovasi dari guru maupun orang tua dalam merancang kegiatan bermain yang bukan sekadar hiburan, melainkan juga sarana pendidikan, seperti dengan menyelipkan unsur drama, nuansa warna, kelakar, dan lainnya.

c). Mengasah daya pikir anak secara terarah

Pemanfaatan daya pikir secara efektif dapat membuka peluang besar bagi lompatan capaian belajar yang luar biasa. Neokorteks otak manusia memiliki pembagian fungsi yang kompleks seperti bicara, pendengaran, penglihatan, serta peraba. Supaya daya ingat menjadi lebih tajam, informasi sebagiannya diterima melalui keterlibatan seluruh pancaindra,

melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, bahkan mencium bau-bau aroma.

c. Manfaat Pembelajaran *Edutainment*

Nasution (2021: 79) mengungkapkan bahwa pada hakikatnya, meskipun *edutainment* dapat dikategorikan sebagai model, strategi, maupun metode pembelajaran, tujuan akhirnya tetap bertumpu pada terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam praktiknya, pembelajaran *edutainment* bertujuan agar peserta didik merasa senang dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran disebut menyenangkan apabila berlangsung dalam suasana yang rileks, bebas tekanan, aman, menarik, dan mampu membangkitkan minat belajar. Selain itu, indikator lainnya adalah adanya keterlibatan aktif, perhatian penuh dari peserta didik, lingkungan belajar yang menggugah semangat, perasaan gembira, dan tingkat konsentrasi yang tinggi. Sebaliknya, pembelajaran akan dianggap tidak menyenangkan jika suasana tersebut tidak tercipta dan peserta didik mengalami tekanan atau kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung.

Apabila suasana pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang menekan, menimbulkan perasaan terancam,

menakutkan, tidak berdaya, tidak bersemangat, jenuh, atau bahkan membosankan karena pembelajaran yang monoton dan tidak menarik, maka hal tersebut dapat menghambat proses belajar peserta didik (Indrawati & Setiawan, 2020: 24). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran *edutainment* memberikan manfaat yang signifikan karena secara langsung mendukung perwujudan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003. Salah satu strategi kunci untuk merealisasikan tujuan tersebut adalah melalui penciptaan suasana pembelajaran yang menggembirakan. Lingkungan belajar yang penuh keceriaan berperan penting dalam mengoptimalkan kinerja otak untuk mengolah, menyimpan, dan mengambil kembali informasi, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efisien dan bermakna. Efektivitas pembelajaran inilah yang dapat dicapai melalui penerapan pendekatan *edutainment* dalam kegiatan belajar mengajar (Sutrisno & Rahmawati, 2021: 87).

d. Macam-Macam Metode *Edutainment* dalam PAUD

Beragam pendekatan strategi *edutainment* dapat diterapkan dalam ranah pendidikan anak usia dini, dengan variasi bentuk yang mencerminkan kekayaan metode yang

tersedia dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan:

1) Metode Bermain

Para pakar pendidikan menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Aktivitas bermain memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak, baik secara fisik, sosial, emosional, maupun kognitif. Gordon dan Browne (dalam Moeslichatoen, 2020: 112) mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak dan bersifat intrinsik. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh pemahaman tentang batasan, aturan, serta dinamika kehidupan di sekitarnya. Bermain juga dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan semata-mata untuk kepuasan dari proses itu sendiri, bukan semata-mata karena hasil akhirnya. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur bermain sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

2) Metode Karya Wisata

Karya wisata merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui pengalaman observasi langsung terhadap realitas kehidupan di lingkungan sekitar. Aktivitas ini mencakup

pengamatan terhadap manusia, hewan, tumbuhan, maupun benda-benda lain di alam nyata. Melalui keterlibatan secara langsung ini, anak memperoleh impresi yang autentik selaras dengan hasil pengindraannya.

3) Metode Bercakap-cakap

Dalam aktivitas bercakap-cakap, setiap anak yang turut serta terdorong untuk mengungkapkan berbagai hal yang telah diketahuinya, yang dimiliki, ataupun yang pernah dialaminya kepada teman sebaya maupun pendidik. Percakapan ini sarat makna karena menjadi sarana pembelajaran guna mengasah kompetensi berbahasa, baik dalam bentuk pemahaman (reseptif) maupun pengungkapan (ekspresif). Melalui interaksi ini, anak-anak memperluas perbendaharaan katanya dalam beragam konteks tematik, yang pada akhirnya menopang perkembangan multidimensi dalam diri mereka.

4) Metode Bernyanyi

Metode bernyanyi merupakan aktivitas vokal yang memanfaatkan lirik-lirik tertentu sebagai sarana penyampaian. Pengelolaan kelas melalui nyanyian berarti merancang serta menyelenggarakan proses belajar-mengajar dengan memanfaatkan lagu-lagu yang liriknya diselaraskan dengan tema pembelajaran.

Kegiatan bernyanyi mampu menciptakan atmosfer belajar yang ceria dan penuh semangat, sehingga mampu merangsang pertumbuhan anak secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan peran utama lembaga PAUD, yakni mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik secara holistik.

5) Metode Demonstrasi

Yang dimaksud dengan metode demonstrasi eksperimen ialah suatu bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan peragaan nyata sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah mempermudah siswa dalam menyerap informasi serta mampu merealisasikan hasil belajarnya dalam praktik. Selain itu, metode ini juga berperan dalam membantu siswa menyelesaikan perbedaan pemahaman yang mungkin timbul selama proses belajar berlangsung.

6) Metode Bercerita

Metode bercerita adalah suatu teknik penyampaian pengalaman belajar kepada anak usia dini melalui pengisahan cerita secara verbal. Cerita yang disampaikan oleh pendidik seyogianya mampu memikat minat anak, membangkitkan rasa ingin tahu,

serta tetap sejalan dengan arah dan sasaran dari pendidikan anak usia dini.

7) Metode Proyek

Metode proyek merupakan salah satu pendekatan dalam memberikan pengalaman belajar dengan cara menempatkan anak pada situasi nyata yang menuntut pemecahan masalah secara kolektif. Pendekatan ini berakar dari pemikiran John Dewey mengenai konsep *learning by doing*, yaitu proses pencapaian hasil belajar melalui pelibatan langsung dalam suatu aktivitas yang diarahkan pada tujuan tertentu. Secara khusus, metode ini melibatkan penugasan kepada anak untuk menyelesaikan suatu pekerjaan yang terdiri atas rangkaian tindakan yang terstruktur demi meraih hasil yang diinginkan, seperti melipat kertas, mengikat tali sepatu, menganyam, membentuk figur binatang, bangunan, dan sebagainya.

8) Metode Pemanfaatan Komputer

Komputer telah menjadi salah satu tren media pembelajaran alternatif yang efektif bagi anak usia dini. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong munculnya berbagai perangkat lunak (software) edukatif yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar anak-anak. Saat ini, banyak tersedia perangkat lunak dalam bentuk CD interaktif

maupun aplikasi digital yang mengusung program-program pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (Pangastuti, 2021: 42). Media digital tersebut tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga menstimulasi aspek motorik dan bahasa melalui tampilan visual dan audio yang interaktif.

Dari berbagai macam metode *edutainment* yang di jelaskan, dua metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode beryanyi dan metode bermain. Pemilihan kedua metode ini didasarkan pada karakteristik usia anak-anak yang secara alami menyukai aktivitas yang menyenangkan, seperti menyanyi dan bermain.

Metode beryanyi dalam pembelajaran iqra memungkinkan anak-anak untuk menghafal huruf-huruf hijaiyah dan susunannya melalui lagu-lagu yang sederhana, ritmis, dan mudah diingat. Lagu-lagu ini dapat menciptakan suasana ceria dan interaktif, serta mempermudah anak dalam mengingat materi pembelajaran tanpa tekanan. Sedangkan metode bermain di sisi lain mengintegrasikan unsur edukatif dalam aktivitas permainan, seperti fuzzle huruf hijaiyah, kartu bergambar, atau permainan peran. Pendekatan ini membantu meningkatkan fokus, konsentrasi, dan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran, serta

memperkuat pemahaman mereka terhadap materi iqra secara lebih aplikatif dan menyenangkan.

2. Metode Bernyanyi

a. Pengertian Metode Beryanyi

Menyanyi merupakan aktivitas vokal yang menggunakan syair berirama untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, serta sebagai sarana komunikasi yang memiliki nilai estetika dan sosial. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, metode menyanyi merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara berdendang menggunakan nada yang menyenangkan, suara yang merdu, serta lirik yang mudah diingat. Nyanyian tidak hanya menjadi media ekspresi, tetapi juga memiliki fungsi sosial dan edukatif selama mampu membangun interaksi yang bermakna. Dalam ranah pendidikan, nyanyian dapat menjadi alat bantu untuk menumbuhkembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik, emosional, sosial, serta bahasa. Purwanto (2020: 2) menyatakan bahwa bernyanyi mampu menciptakan suasana belajar yang riang dan bergairah, sehingga secara optimal menstimulasi perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan tujuan lembaga PAUD yang bertanggung jawab untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak,

mulai dari fisik-motorik, sosial-emosional, intelektual, bahasa, seni, hingga moral dan spiritual keagamaan.

b. Manfaat Menyanyi

Menurut Susilawati, metode bernyanyi mempunyai manfaat dalam pendidikan diantaranya adalah: Menyenangkan, Dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan, sarana mengekspresikan perasaan, bisa membangun rasa percaya diri peserta didik, membantu daya ingat peserta didik, bisa mengembangkan rasa humor, dapat mengembangkan keterampilan berpikir serta kemampuan motorik anak, dan meningkatkan ke eratan dalam sebuah kelompok.

1) Kelebihan dari metode beryanyi antara lain sebagai berikut :

- a. Mampu membangkitkan daya khayal anak secara alami.
- b. Menjadi pemicu tumbuhnya daya cipta yang orisinal pada diri anak
- c. Memberikan rangsangan yang signifikan terhadap aktivitas otak, sehingga mempercepat proses berkembangnya kemampuan kognitif.

Sedangkan kekurangan metode beryanyi adalah sebagai berikut yaitu :

1. Anak dituntut untuk memiliki kesiapan emosional serta kematangan psikologis dalam menjalani proses pembelajaran.
 2. Dibutuhkan keeranian serta hasrat yang tinggi dari anak untuk menjelajahi dan memahami lingkungan sekitar.
 3. Pendekatan ini lebih menitik beratkan pada proses pemahaman, namun kurang memberi perhatian terhadap pembentukan karakter maupun pengembangan keterampilan praktis.
 4. Terbatas dalam menyediakan ruang bagi anak untuk mengolah ide secara mandiri dan inovatif.
- 2) Langkah-langkah metode beryanyi
- a. Tahap awal, yakni sesi pengantar. Sebelum lagu diperkenalkan, sebaiknya peserta didik terlebih dahulu diarahkan untuk memahami makna serta tujuan dari lagu yang akan diajarkan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai penggugah semangat sekaligus penyampai informasi.
 - b. Tahap berikutnya, yakni proses pelaksanaan. Anak-anak mempelajari lagu melalui metode peniruan. Lagu-lagu dengan struktur lirik yang singkat lebih sesuai untuk disampaikan kepada mereka, contohnya saat mengenalkan huruf-huruf hijaiyah melalui “lagu huruf hijaiyah”.

3. Metode Bermain

a. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain merupakan pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini melalui cara yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan. Pendekatan ini dirancang agar mampu memberikan kepuasan intrinsik kepada anak, bersifat fleksibel dan tidak kaku, serta memanfaatkan bahan mainan yang mendukung pengembangan imajinasi. Dalam metode ini, anak-anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide dan pengalaman mereka melalui permainan yang menyerupai aktivitas orang dewasa, namun tetap dalam konteks dunia anak yang penuh kreativitas dan spontanitas (Rahmawati & Lestari, 2021: 47).

Untuk memperkuat pemahaman mengenai pentingnya bermain dalam proses tumbuh kembang anak, penulis akan menguraikan beberapa teori yang relevan. Teori-teori ini disampaikan sebagai landasan konseptual yang menjelaskan bagaimana aktivitas bermain berkontribusi terhadap perkembangan anak dari berbagai aspek, seperti kognitif, emosional, sosial, dan fisik. Dengan mengemukakan beberapa pandangan dari para ahli, diharapkan pembaca memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang makna dan peran bermain

dalam dunia pendidikan anak usia dini. Beberapa teori yang akan dijelaskan menurut para ahli menunjukkan bahwa bermain memiliki peran penting dalam kehidupan anak yaitu:

1. Menurut Teori Herbert Spencer, terdapat surplus energi dalam diri manusia yang harus disalurkan, salah satunya melalui aktivitas bermain. Ia menyakini bahwa anak-anak cenderung menyimpan tenaga berlebih yang membutuhkan wadah untuk dikeluarkan, dan permainan menjadi medium alami untuk menyalurkan vitalitas tersebut.
2. Menurut Teori Karl Groos dan Maria Montessori. Dalam teori ini setiap manusia memiliki kelebihan dan kelebihan itu bisa saja tersembunyi untuk itu dengan bermain akan mengembangkan fungsi yang tersembunyi dari diri seseorang. Teori ini disebut juga dengan teori fungsi, tujuan dalam suatu permainan menurut teori ini merupakan sarana dalam melatih keterampilan yang diperlukan saat dewasa nanti.
3. Teori Piaget. Dalam teori ini Piaget percaya bahwa bermain merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Bermain membantu anak-anak memahami dunia sekitar mereka dan mengembangkan kemampuan *problem solving*

(proses mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas).

b. Manfaat Bermain

- 1) Manfaat motorik, yaitu mengacu pada dampak konstruktif yang tampak pada fisik anak, terutama dalam hal ketangkasan tubuh dan keterampilan gerak.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu berkaitan dengan pertumbuhan sisi emosional anak, mencakup suasana batin, karakter, serta pembentukan identitas diri.
- 3) Manfaat kognitif, yakni berkaitan dengan aspek intelektual anak, seperti daya khayal yang kreatif serta penalaran logis
- 4) Manfaat spiritual, yaitu terkait dengan pemahaman nilai-nilai kesucian batin serta pembentukan budi pekerti mulia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu menyangkut pengasahan kemampuan anak dalam memilih dan menimbang antara unsur positif dan negatif yang terdapat dalam suatu bentuk permainan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain

kelebihan dari metode bermain antara lain sebagai berikut:

- 1) Dapat mendorong kematangan motorik anak, sebab aktivitas bermain mengharuskan adanya berbagai bentuk gerakan fisik.
- 2) Memberi rangsangan terhadap daya pikir anak, karena dalam kegiatan bermain diperlukan kemampuan menyelesaikan tantangan guna menjalankan permainan secara tepat.
- 3) Menumbuhkan sikap mandiri pada anak, karena permainan menuntut anak untuk melakukan sesuatu tanpa selalu bergantung pada bantuan orang lain.
- 4) Mengajarkan nilai kedisiplinan kepada anak, sebab dalam setiap bentuk permainan terdapat aturan-aturan yang perlu dipatuhi dan dijalankan.
- 5) Menumbuhkan semangat belajar pada anak, mengingat fitrah anak usia dini yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain yang sarat dengan unsur pendidikan.

Sementara itu, kekurangan dari metode bermain dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Memerlukan anggaran yang relatif lebih besar, mengingat metode ini menuntut ketersediaan

berbagai alat bantu media permainan yang harus dipersiapkan sebelumnya.

- b) Membutuhkan lokasi atau area tertentu yang disesuaikan dengan jenis permainan yang akan dilaksanakan.
- c) Kondisi kekurangan alat atau media bermain kerap memicu terjadinya perselisihan antar anak, karena masing-masing berusaha mendahului dalam menggunakannya.

d. Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran Iqra untuk Anak

1. Model Nyanyian

Belajar huruf hijaiyah melalui media lagu menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam pembelajaran Iqra untuk anak usia dini. Saat bernyanyi, anak cenderung berada dalam kondisi rileks, terbebas dari ketegangan, sehingga huruf-huruf hijaiyah lebih mudah dipelajari dan diingat dengan cara yang menyenangkan (Handojo, 2020: 13). Dalam memilih lagu, disarankan untuk menggunakan lagu-lagu sederhana dan populer agar mudah diikuti dan dipahami oleh anak. Lagu tersebut dapat berupa adaptasi dari lagu-lagu anak yang sudah dikenal luas. Untuk menambah suasana

ceria, guru dapat menambahkan unsur ritmis seperti tepukan dan gerakan tubuh yang sederhana. Campbell (dalam Taufiqurrochman, 2021: 20–21) menyatakan bahwa penggunaan metode bernyanyi dalam proses pembelajaran dapat mendukung perkembangan mental, emosional, dan keterampilan anak, serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran Iqra yang mengintegrasikan lagu dan gerakan menjadi metode yang menarik dan edukatif.

a. Lagu berjudul Huruf Hijaiyah

Alif Ba Ta Tsa Jim Ha Kho

Dal Dzal Ro Zai Sin Syin Shod

Dhod Toh Zho Ain Ghoin Fa Qaf

Kaf Lam Mim Nun Waw Ha Lam Alif Hamzah

Yaa

b. Lagu berjudul mengenal huruf

Ini huruf apa 2x Huruf Ma 2x

Bunyinya gimana 2x Ma ma ma 2x

Aku tahu bunyi Ma Bunyi ma Ma ma ma

c. Lagu berjudul belajar huruf hijaiyah

Alif seperti pensil, lurus panjang berdiri

Ba seperti mangkok, ada titik di bawah sini

Ta punya dua mata, lucu seperti kacamata
Tsa tiga titik berjajar, ayo kita hafalkan benar
Jim seperti kail, memancing ikan besar
Ha buka mulut lebar, tertawa lepas segar
Kho ada titik di atas, bersinar seperti bintang
Dal dan Dzal saudara, satu lurus satu bercahaya
Ayo kita kenal huruf-huruf hijaiyah

Dengan gambar lucu, belajar jadi mudah

Satu persatu, kita hafalkan semua

Belajar sambil beryanyi ,ceria bersama

Alif sampai ya 28 huruf semua

Dengan lagu dan ceria ,hijaiyah pasti bisa

Bisa bisa bisa yes

d. Lagu berjudul Nama harakat

Fathah fathah fathah,

kasrah kasrah kasrah,

dhammah dhammah dhammah

itu tanda harakat

a a a i i i u u u itu bunyi harakat

e. Lagu berjudul Mengenal harakat

Garis atas, namanya fathah mari kita baca a

Garis bawah, namanya kasroh mari kita baca i

Wawu kecil, namanya dhummah mari kita baca

Lingkaran kecil, namanya sukun tanda hurufnya

mati

Dua garis ada di atas, fathah tain bunyi an, Dua garis ada di bawah, kasro tain bunyi in Wawu kecil ditambah garis, dhumma tain bunyi un, Angka 3 menghadap atas, tasydid hurufnya ganda

f. Lagu berjudul Mengenal mad thobi'i

Mari kita belajar, Tentang hukum-hukum mad

Pertama mad tobi'i, Panjang 2 harokat

Hurufnya ada 3 Alif wawu dan ya

Fathah bertemu alif, Kasroh bertemu ya

Domah bertemu wawu, Yang semua disukun

Itu pengertiannya, mad Thobi'i namanya

Contohnya Nu Hi Ha نُوحِيهَا

g. Lagu berjudul Idzhar

Idzhar idzhar artinya jelas, Hurufnya ada enam

Idzhar idzhar artinya jelas, Hurufnya ada enam

Hamzah Ha Kho Ain Ghoin HA, Itulah huruf idzhar

Bila ada nun mati atau tanwin

Bertemu salah satu huruf idzhar

Cara bacanya harus jelas

Tidak boleh samar, tidak didengungkan

Contohnya seperti bisa kita temukan Min a'za

bin aliim مِنْ عَذَابِ أَلِيمٍ

h. Lagu berjudul idgham bighunnah

Yauman.....

Huruf idgham bighunnah ya wawu mim dan nun

Nun mati atau tanwin , bertemu ya wawu mim dan nun

Cara.... cara bacanya ditasyidkan dan didengungkan

Contoh nun mati bertemu dengan ya

Man yaquul jadi mayyaquul Contoh nun mati bertemu wawu

Min waroo jadi miwwaro

Conton nun mati bertemu dengan nun

Min nafsini jadi minnafsin

Contohnya tanwin bertemu dengan mim

Sirrun mubin jadi sirrumubiin

2. Model Permainan

Aktivitas bermain memiliki peranan penting dalam kehidupan anak, karena melalui proses bermain, anak memperoleh peluang untuk mengasah berbagai keterampilan secara terus-menerus. Di saat yang sama, mereka juga dapat mengeksplorasi gagasan, menumbuhkan daya cipta, serta mencetuskan inovasi sesuai dengan potensi dan kemampuan individual mereka.

Suyanto (2021: 117–119) menjelaskan bahwa esensi dari kegiatan bermain mengandung beberapa unsur penting yang sangat relevan dalam proses pembelajaran anak usia dini berikut:

- a. Dalam aktivitas bermain, anak terlibat dalam berbagai ragam kegiatan seperti pencarian, pengujian, serta dorongan keingintahuan yang tinggi terhadap hal-hal di sekitarnya. Anak cenderung memaksimalkan seluruh kapasitas dirinya saat terlibat dalam permainan. Mereka menunjukkan keterlibatan aktif, baik secara jasmani maupun mental, selama proses bermain berlangsung.
- b. Menimbulkan rasa senang. Umumnya, anak memandang bermain sebagai sesuatu yang menggembirakan. Hal ini terlihat dari betapa mereka larut menikmati setiap bentuk permainan. Meskipun sesekali muncul tangisan, hal tersebut tak berlangsung lama, sebab mereka dengan cepat kembali larut dalam aktivitas bermain. Ketika bermain, mereka tampak bersukacita, tertawa lepas, bernyanyi riang, dan saling bercanda, menampakkan ekspresi kebahagiaan yang begitu tulus.

c. Dorongan. Secara naluriah, anak memiliki kecenderungan untuk berpartisipasi dalam permainan atas kemauan sendiri, tanpa paksaan dari luar. Hal ini muncul dari dorongan internal yang secara alami memotivasi mereka untuk terlibat dalam aktivitas bermain.

d. Permainan tidak dijalankan secara sembarangan, melainkan memiliki ketentuan yang mesti ditaati. Biasanya, anak-anak telah menyepakati aturan tertentu sebelum permainan dimulai. Mereka cenderung mematuhi kesepakatan tersebut, yang secara tidak langsung melatih mereka dalam menghargai norma-norma dalam permainan sebagai landasan awal untuk kelak menghormati aturan-aturan dalam kehidupan sosial.

Dalam rangka menciptakan pembelajaran Iqra yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, beberapa jenis permainan edukatif dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar. Pujianti (2020: 56) menyebutkan bahwa permainan-permainan tersebut meliputi: (1) tarik garis sesuai huruf, yang melatih koordinasi motorik dan pengenalan bentuk huruf hijaiyah; (2) puzzle huruf hijaiyah, yang mengasah kemampuan

visual spasial dan daya ingat anak; (3) membaca huruf hijaiyah secara berulang; (4) melompat sambil menyebutkan huruf hijaiyah secara berpasangan, yang memadukan aktivitas fisik dan kognitif; serta (5) belajar hijaiyah sambung dengan bantuan bola, yang merangsang interaksi kelompok dan antusiasme belajar. Permainan-permainan ini dirancang agar anak terlibat aktif, merasa senang, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman konkret.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Edutainment*

Menurut Hamruni (dalam Ratna, 2021: 85), metode *edutainment* memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Di antara kelebihannya adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan metode *edutainment*

- 1) Meningkatkan semangat serta daya serap peserta didik dalam kegiatan
- 2) Menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh keceriaan
- 3) Memberikan suasana yang menyenangkan, sebab pembelajaran dikolaborasikan dengan elemen permainan

- 4) Membantu peserta didik dalam memahami materi, karena pelajaran dikaitkan langsung dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Mendorong keberanian peserta didik untuk mengutarakan gagasan maupun pertanyaan tanpa rasa ragu
- 6) Menghadirkan pembelajaran yang tidak monoton, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses belajar secara optimal.

b. Kelemahan metode *edutainment*

- 1) Kegiatan belajar cenderung lebih menitikberatkan pada aspek hiburan, sehingga peserta didik hanya termotivasi untuk belajar ketika merasa terhibur.
- 2) Ada kecenderungan mengaburkan batas antara proses pembelajaran dan aktivitas rekreatif, yang dapat menjadikan belajar identik dengan bermain semata.
- 3) Lebih menonjolkan budaya visual dibandingkan dengan kemampuan menulis atau literasi teks.
- 4) Berpotensi menimbulkan ketergantungan apabila unsur permainan mendominasi dibandingkan dengan kandungan edukatif.
- 5) Dari segi sarana, pendekatan *edutainment* berbasis teknologi digital belum dapat diakses di wilayah

terpencil yang minim fasilitas listrik maupun jaringan internet.

5. Pembelajaran Iqra

a. Pengertian Metode Iqra

Kata Iqra berasal dari bahasa Arab qara'a yang berarti "membaca" Kata ini merupakan wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dalam Surah Al-'Alaq ayat 1, yang mengandung makna perintah untuk membaca sebagai langkah awal pencarian ilmu. Metode Iqra' sendiri merupakan pendekatan pembelajaran Al-Qur'an yang berfokus pada pelatihan langsung dalam membaca huruf-huruf hijaiyah secara sistematis dan bertahap (Anwar,2020:124). Metode ini menggunakan buku Iqra' yang terdiri dari enam jilid dan dirancang untuk digunakan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak usia dini hingga orang dewasa dan lansia (Darka, 2021:13).

Melalui metode Iqra, peserta didik atau santri dapat mempelajari berbagai aspek dasar dalam membaca Al-Qur'an, seperti membaca dan menulis huruf hijaiyah, memahami huruf hijaiyah bersambung, mengenali harakat atau tanda baca, serta mempelajari ilmu tajwid secara bertahap. Buku Iqra memiliki sepuluh karakteristik utama yang menunjang efektivitas

pembelajaran, yaitu: menggunakan sistem bacaan langsung, menerapkan pendekatan CBSA (Cara Belajar Santri Aktif), bersifat privat, berbentuk modul, bersifat asistensi, praktis, sistematis, variatif, komunikatif, dan fleksibel (Rahmawan, 2021: 225).

Mengajarkan Al-Qur'an kepada anak-anak merupakan tugas penting yang menuntut usaha maksimal dari setiap guru. Hal ini bukan sekadar kewajiban edukatif, tetapi juga fondasi spiritual yang sangat mendalam dalam ajaran Islam. Melalui pembelajaran Al-Qur'an yang tepat, anak-anak akan tumbuh berdasarkan fitrah mereka, dan nilai-nilai hikmah akan meresap dalam hati mereka sejak dini (Haryono, 2020:16).

Dalam implementasi kegiatan pembelajaran, terdapat berbagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan cara atau pola pengajaran yang diterapkan oleh guru. Saat ini, tersedia beragam strategi dan metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan bermakna. Istilah seperti model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik sering kali digunakan dalam dunia pendidikan. Namun, tidak jarang istilah-istilah tersebut justru membingungkan para pendidik, terutama dalam membedakan definisi dan cakupannya. Bahkan, para ahli pendidikan pun memiliki interpretasi yang

berbeda dalam menjelaskan makna dari istilah-istilah tersebut (Moeslihatun, 2020:7).

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Iqra

Adapun kelebihan dari Metode ini antara lain sebagai berikut:

1. Metode iqro' telah diterapkan di seluruh penjuru indonesia.
2. Menggunakan pendekatan sistem CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif). Yang berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik.
3. Metode iqro' fleksibel pada kenaikan jilid.
4. Bersifat efisien, pendidik dapat mengukur titik kemampuan setiap anak
5. Memiliki struktur yang tertata, disusun berdasarkan jenjang kompleksitas yang meningkat secara bertahap, dimulai dari bacaan yang lebih sederhana

Kekurangan metode iqra adalah sebagai berikut :

- a. peserta didik kurang pemahaman mendalam tentang huruf-huruf hijaiyah sebab tidak dikenalkan pada tahap awal proses belajar.
- b. Peserta didik memiliki keterbatasan dalam mengenali istilah atau nama bacaan dalam ilmu tajwid

c. Pengenalan Huruf Hijaiyah

Dalam ranah pendidikan, istilah huruf hijaiyah bukanlah sesuatu yang asing, bahkan telah diperkenalkan sejak tingkat pendidikan anak usia dini. Hal ini disebabkan karena huruf hijaiyah menjadi fondasi utama dalam proses belajar membaca Al-Qur'an, yang kedudukannya sebanding dengan huruf alfabet dalam tahapan pengenalan literasi awal. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak termasuk ke dalam aspek perkembangan kemampuan berbahasa permulaan, khususnya dalam ranah literasi dini. Secara umum, kemampuan berbahasa anak terbagi menjadi dua bentuk, yakni bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif mengacu pada kapasitas anak dalam menyerap informasi melalui aktivitas menyimak dan membaca, sementara bahasa ekspresif berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengungkapkan gagasan melalui ujaran maupun tulisan. (Fitri, 2021: 16).

Kemampuan dalam menyimak dan membaca memegang peranan krusial bagi anak sebagai pijakan awal dalam menyerap berbagai pengetahuan baru, termasuk dalam hal penginternalisasian nilai-nilai keagamaan. Oleh karena itu, pengenalan huruf hijaiyah sejak usia dini menjadi penting sebagai bentuk rangsangan terhadap aspek bahasa reseptif, yang

memiliki kaitan erat dengan pembentukan aspek moralitas dan spiritualitas anak. Huruf hijaiyah sendiri terdiri atas 28 karakter yang menjadi bagian integral dari Al-Qur'an dan berfungsi sebagai dasar utama dalam pembacaan kitab suci tersebut (Acep, 2020: 17).

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, ditegaskan bahwa proses pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilaksanakan melalui pendekatan bermain yang aktif, berorientasi pada kebutuhan individu anak, selaras dengan fase perkembangan mereka, serta mengintegrasikan nilai-nilai pembentukan karakter. Berdasarkan hal tersebut, pengenalan huruf hijaiyah sebaiknya dirancang melalui berbagai media dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menggugah rasa senang anak, sehingga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bernilai bagi mereka

d. Sistematika Pembelajaran Iqra

Adapun struktur pembelajaran dalam buku iqra disusun sebagai berikut:

- a. Pada jilid pertama, materi memuat pengenalan terhadap huruf hijaiyah tunggal yang diberi harakat

fathah. Pembelajaran diawali dengan huruf alif, ba, ta, hingga ya. Pada tahap ini, peserta didik dituntut untuk melafalkan setiap huruf yang diberi harakat dengan kefasihan serta ketepatan artikulasi sesuai makhraj aslinya.

- b. Pada jilid kedua, anak didik mulai dibiasakan untuk membaca deretan huruf secara fasih dan mengenal bentuk sambungan huruf-huruf. Pada tahapan ini juga mulai dikenalkan konsep bacaan mad, meskipun masih dalam bacaan harakat. Dalam praktiknya, anak dianjurkan untuk memanfaatkan jari-jari tangan sebagai alat bantu visual, misalnya menggunakan dua jari saat membaca mad dua harakat, dapat membantu membedakan panjang-pendek suatu vokal yang biasa diikuti oleh alif atau fathah thowilah.
- c. pada jilid ketiga, siswa mulai diperkenalkan pada simbol vokal kasrah. Setelah mampu membedakan bentuk huruf sambung, anak diarahkan untuk mengenali serta membaca huruf sambung, anak diarahkan untuk mengenali serta membaca huruf-huruf yang diberi harakat kasrah, baik dalam bentuk tunggal maupun tersambung.
- d. Pelajaran jilid keempat, peserta didik dikenalkan dengan berbagai bentuk tanwin, dan dhammah tanwin, kasrah tanwin seperti fathah tanwin, kasrah

tanwin,dan dhammah tanwin. Selain itu diperkenalkan juga pelafalan huruf dengan sukun seperti *ya' sukun*, *wawu sukun* setelah *fathah*, serta *mim sukun*, *nun sukun*, fenomena *qolqolah*, dan huruf-huruf hijaiyah lainnya yang disertai harakat sukun.

- e. Kemudian pada jilid kelima, materi mencakup pembacaan *alif lam qamariyah*, simbol *waqaf*, *mad far'i*, *alif lam syamsiyah*, *idgham bigunnah*, *lam jalalah*, dan *idgham bilagunnah*. anak diajarkan bacaan *alif lam qamariah*, tanda *waqaf*, *mad far'i*, *alif lam syamsiyah*, *idgham bigunnah*. Meskipun berbagai bacaan tersebut diperkenalkan, istilah-istilah dalam ilmu tajwid secara formal belum dijabarkan kepada peserta didik.
- f. Adapun dalam jilid keenam. Seluruh aspek teknis bacaan dalam tajwid telah termuat, meskipun penjabaran tentang teori atau kaidah tajwidnya belum disampaikan secara jelas. (gusnur, 2019:79)

6. Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Dalam dunia pendidikan, istilah anak usia dini umumnya merujuk pada anak dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun. Hal ini juga ditegaskan dalam Undang-

Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berada pada usia tersebut. Menurut Fadlillah (2020: 19), anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat serta memiliki karakteristik unik.

Hurlock (dalam Aziz & Syarifudin, 2021: 2) mengelompokkan anak usia dini sebagai anak prasekolah berusia 2–6 tahun. Sedangkan Musthafa (dalam Susanto, 2021: 1) menyatakan bahwa usia satu hingga lima tahun merupakan periode penting dalam perkembangan anak karena pada masa ini anak mengalami kemajuan yang cepat dalam berbagai aspek.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa usia 0–6 tahun adalah masa yang sangat penting dalam kehidupan anak. Di usia inilah stimulasi perkembangan perlu diberikan secara tepat karena anak sedang berada dalam masa keemasan (*golden age*) pertumbuhan dan pembentukan dasar-dasar kecerdasannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa

karakteristik untuk anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut (Hartati, 2021: 45) :

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak pada tahap ini menunjukkan minat yang mendalam terhadap lingkungannya. Mereka terdorong untuk mengeksplorasi apa pun yang ada di sekeliling mereka. Ketika masih bayi, bentuk ketertarikan itu tampak dari kecenderungan mereka untuk menggenggam dan memasukkan benda ke dalam mulutnya. Ketika memasuki usia 3 hingga 4 tahun, keinginan mengeksplorasi dunia sekitar ditunjukkan dengan aktivitas membongkar dan menyusun ulang objek, sebagai bentuk respons terhadap dorongan ingin tahunya. Selain itu, mereka mulai aktif mengajukan pertanyaan, meskipun belum tersusun dalam bahasa yang sempurna. Umumnya, pertanyaan mereka diawali dengan kata “apa” atau “mengapa”. Sebagai pendidik, penting bagi kita untuk membuka ruang bagi hasrat ingin tahu anak ini, misalnya dengan menyediakan benda-benda sederhana atau replika yang tidak memerlukan biaya besar agar bisa mereka manipulasi sesuka hati, tanpa khawatir merusak peralatan mahal milik kita. Lebih dari itu, setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh anak perlu ditanggapi secara arif dan menyeluruh, bukan sekadar

memberikan jawaban singkat. Bahkan, sesekali kita dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka lebih jauh dengan melemparkan pertanyaan balik. Dengan demikian, terbangunlah komunikasi yang menyenangkan sekaligus bersifat edukatif.

2) Merupakan pribadi yang unik

Walaupun anak-anak secara umum mengikuti pola perkembangan yang serupa, setiap individu—bahkan yang lahir kembar sekalipun—menyimpan kekhasan tersendiri, baik dalam gaya belajar, minat, maupun latar belakang keluarga. Kekhasan ini dapat bersumber dari faktor herediter seperti ciri fisik, maupun dari faktor lingkungan seperti preferensi aktivitas. Oleh karena itu, pendidik dituntut tidak hanya mengandalkan pendekatan kolektif, melainkan juga menerapkan pendekatan yang bersifat personal, agar setiap perbedaan yang dimiliki anak dapat terlayani dengan layak. Contohnya, dalam Kelompok Bermain usia tiga tahun, ditemukan ragam ketertarikan. Ani, misalnya, menunjukkan kegemaran terhadap aktivitas musik dan tari, dengan tubuhnya yang responsif terhadap irama. Sementara itu, Tono lebih terpicat pada kegiatan menggambar atau mencoret, dan Abdu justru lebih antusias dalam

aktivitas motorik seperti berguling atau memanjat pohon.

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak pada usia dini kerap tenggelam dalam dunia ciptaannya sendiri, membentuk bayangan-bayangan yang melampaui realitas yang ada. Tak jarang mereka mengisahkan sesuatu dengan keyakinan tinggi, seakan-akan itu benar-benar mereka alami, meski sesungguhnya berasal dari bentukan khayalan semata. Dalam tahap ini, mereka belum sepenuhnya mampu memilah antara kenyataan dan rekaan, sehingga orang dewasa acap kali menyangka mereka tidak jujur. Fantasi merupakan kapasitas untuk menyusun tanggapan-tanggapan baru dari serpihan pengalaman yang telah tersimpan. Anak-anak, pada umumnya, memiliki jangkauan luas dalam hal ini. Mereka mampu mengubah benda sehari-hari menjadi simbol dunia khayal-seperti membalik kursi menjadi kereta kencana, atau menjadikan taplak meja sebagai perahu. Sedangkan imajinasi mengacu pada daya cipta anak dalam melahirkan sesuatu yang sama sekali tidak bersandar pada fakta konkret. Salah satu manifestasi imajinasi yang umum dijumpai pada anak usia 3–4 tahun adalah kehadiran 'teman khayal'. Sosok ini bisa

berbentuk manusia, hewan, atau benda yang anak hadirkan dalam pikirannya untuk dijadikan teman bermain.

4) Masa paling potensial untuk belajar

Masa kanak-kanak awal seringkali disebut sebagai periode keemasan (golden age), sebab dalam rentang usia anak mengalami tahap perkembangan dan pertumbuhan yang luar biasa di berbagai bidang. Salah satu contohnya adalah kemajuan pesat pada fungsi otak. Dalam dua tahun pertama kehidupan, terjadi percepatan yang signifikan dalam pertumbuhan otak. Saat bayi baru dilahirkan, bobot otaknya sekitar 350 gram, meningkat menjadi 500 gram di usia 3 bulan, dan saat mencapai usia 1,5 tahun, beratnya mendekati 1 kilogram. Setelah kelahiran, jumlah neuron tetap karena sel saraf tidak mengalami proses replikasi. Namun, bagian yang menyerupai cabang atau juluran dari neuron dapat tumbuh dan bercabang hingga masa lanjut usia. Ketika anak menerima rangsangan pembelajaran, struktur cabang tersebut akan berkembang menjadi lebih kompleks dan padat. Sebaliknya, apabila tidak dirangsang, percabangan tersebut akan mengalami penyusutan. Maka, peningkatan massa otak bukan disebabkan oleh

pertambahan jumlah neuron, melainkan akibat dari ekspansi percabangan sel-sel saraf yang sudah ada.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris merupakan gabungan dari kata ego yang berarti “aku” dan sentris yang bermakna “pusat”. Dengan demikian, egosentris mengacu pada kondisi di mana individu dalam hal ini anak usia dini memaknai dunia hanya dari sudut pandangnya sendiri, tanpa mempertimbangkan persepsi orang lain. Anak yang memiliki sikap egosentris cenderung lebih banyak membahas dirinya dan melakukan sesuatu yang utamanya memberikan keuntungan pribadi. Manifestasi dari sikap ini dapat terlihat dalam tindakan seperti berebut mainan, menangis atau merengek saat keinginannya tidak dituruti, serta memandang ayah dan ibu hanya sebagai milik pribadinya, bukan sebagai orang tua bagi saudara kandungnya. Terdapat beberapa bentuk egosentrisme ini, yaitu sebagai berikut :

- a) Rasa superioritas, yakni ketika anak mengharapkan pujian atas segala tindakannya dan ingin selalu ditempatkan dalam posisi pemimpin. Dalam situasi ini, anak menunjukkan sikap merasa paling berkuasa, kurang memiliki empati, enggan

menjalin kolaborasi, dan lebih senang membicarakan dirinya sendiri.

- b) Rasa inferioritas, yaitu keadaan ketika anak terlalu menyerap segala permasalahan ke dalam dirinya karena merasa dirinya kurang berarti dalam suatu kelompok. Anak yang berada dalam kondisi ini mudah terpengaruh, kerap patuh pada arahan orang lain, dan merasa bahwa keberadaannya tidak berdampak. Sikap ini justru bisa membuat anak tampil egosentris karena merasa perlu memperjuangkan perhatian.
- c) Persepsi sebagai korban, yaitu situasi di mana anak merasa selalu diperlakukan tidak adil, sehingga mudah menunjukkan kemarahan pada lingkungan sekitar. Anak dalam posisi ini memiliki motivasi yang rendah untuk terlibat aktif dalam dinamika kelompok, hingga akhirnya kehadirannya kerap diabaikan oleh anggota kelompok lainnya.

c. Kecintaan anak dalam Pembelajaran Iqra

1. Pengertian Kecintaan Anak

Kecintaan anak merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan emosi dan motivasi belajar. Menurut penelitian terbaru, kecintaan dapat

dipahami sebagai bentuk ketertarikan emosional yang kuat yang mendorong anak untuk terlibat secara sukarela dalam suatu aktivitas tertentu (Rohman & Setiawan, 2021). Pada konteks pendidikan, kecintaan anak terhadap pembelajaran akan tercermin dari adanya rasa senang, nyaman, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang menyatakan bahwa minat dan perasaan positif menjadi dasar munculnya perilaku belajar yang konsisten (Deci & Ryan, 2020). Kecintaan anak dalam pembelajaran juga berkaitan erat dengan pengalaman yang menyenangkan. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui bermain, bernyanyi, dan aktivitas yang bersifat edutainment, sehingga ketika pembelajaran dikemas dengan suasana yang gembira, muncul kecintaan yang mendalam terhadap materi yang diajarkan (Hidayati, 2022). Dalam hal ini, guru berperan penting menciptakan suasana belajar yang penuh keceriaan, sehingga anak merasa pembelajaran bukan sebagai beban melainkan kebutuhan yang diinginkan.

Selain itu, kecintaan anak tidak terlepas dari faktor keterikatan emosional. Studi menunjukkan bahwa anak akan lebih mencintai suatu aktivitas apabila ia memiliki ikatan emosional dengan pendidik

maupun lingkungan belajarnya (Suyitno, 2023:35). Hal ini berarti bahwa pendekatan personal, kedekatan guru dengan anak, serta komunikasi yang hangat dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap pembelajaran. Kecintaan anak juga dapat dipandang sebagai landasan bagi munculnya minat belajar yang lebih luas. Anak yang sudah memiliki kecintaan terhadap suatu bidang tertentu, misalnya membaca Iqra, akan lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan lainnya yang mendukung, (Lestari, 2020). Dengan demikian, kecintaan bukan hanya sekadar perasaan emosional, melainkan juga menjadi penguat bagi perkembangan minat dan prestasi belajar anak.

2. Pengertian Minat

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam proses belajar anak. Menurut Syah (2020), minat dapat dipahami sebagai rasa ketertarikan, perhatian, serta dorongan yang kuat dari dalam diri individu terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Dengan adanya minat, seseorang akan cenderung lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti suatu kegiatan, termasuk dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Suyitno (2023) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan hati

yang disertai perasaan senang terhadap suatu hal sehingga mendorong individu untuk melakukannya tanpa adanya paksaan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, minat menjadi faktor pendorong utama yang membuat anak mau mengikuti kegiatan belajar dengan perasaan gembira.

Putra (2022) mengatakan bahwa minat dapat dilihat dari keterlibatan aktif anak dalam suatu aktivitas. Anak yang memiliki minat belajar akan menunjukkan antusiasme, memperhatikan instruksi guru, serta berpartisipasi dengan sukarela. Hal ini menandakan bahwa minat tidak hanya bersifat internal, tetapi juga tampak melalui perilaku nyata. Selain itu, Wulandari (2020) mengungkapkan bahwa minat erat kaitannya dengan motivasi intrinsik. Ketika anak memiliki minat terhadap suatu pelajaran, maka ia terdorong untuk mengeksplorasi lebih jauh dan belajar dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Sebaliknya, rendahnya minat dapat menghambat semangat belajar dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Dari beberapa pendapat tersebut minat adalah suatu rasa, senang, perhatian, serta keterlibatan yang mendalam terhadap suatu aktivitas yang mendorong

individu untuk melakukannya dengan penuh kesadaran dan kegembiraan.

3. Kaitan kecintaan dan minat anak

Kecintaan dan minat anak merupakan dua konsep yang saling berkaitan erat dalam perkembangan belajar, Kecintaan anak dapat dipahami sebagai rasa suka, ketertarikan mendalam, serta keterikatan emosional anak terhadap suatu aktivitas, benda, atau proses pembelajaran. Sementara itu, minat anak merupakan dorongan internal yang membuat anak terdorong untuk memperhatikan, mengikuti, dan terlibat secara aktif dalam suatu kegiatan tertentu (Ningsih & Raharjo, 2021). Dengan kata lain, minat merupakan pintu awal yang menumbuhkan kecintaan anak terhadap suatu hal, dan kecintaan akan semakin memperkuat keberlangsungan minat tersebut.

Menurut penelitian Wulandari (2020), anak yang memiliki minat tinggi terhadap suatu kegiatan cenderung menunjukkan sikap positif, rasa senang, serta antusias yang akhirnya berkembang menjadi kecintaan. Hal ini tampak dalam pembelajaran anak usia dini, ketika anak menunjukkan minat awal pada aktivitas membaca atau bernyanyi, lama-kelamaan ia akan memiliki kecintaan untuk terus melakukannya.

Kecintaan anak inilah yang akan membuat kegiatan belajar menjadi bagian dari kebiasaan positif yang bertahan dalam jangka panjang.

Selain itu, kecintaan anak tidak bisa muncul begitu saja tanpa adanya rangsangan berupa minat. Seperti dikemukakan oleh Sari & Putra (2022), minat anak yang terbangun melalui pendekatan bermain, bernyanyi, atau kegiatan menyenangkan akan memperkuat rasa cinta terhadap proses belajar. Hal ini karena minat memberikan pengalaman emosional yang positif, sehingga anak merasa nyaman dan termotivasi untuk terus belajar. Dengan demikian, minat berperan sebagai faktor penggerak, sedangkan kecintaan menjadi bentuk keberlanjutan dari minat tersebut. Kaitan antara kecintaan dan minat anak juga memiliki implikasi penting dalam strategi pembelajaran. Guru yang mampu menumbuhkan minat belajar anak dengan metode kreatif seperti edutainment, permainan, atau lagu, pada akhirnya akan menciptakan rasa cinta anak terhadap pembelajaran itu sendiri (Fitriani, 2021). Dengan demikian, anak tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional, yang pada gilirannya mendukung pencapaian tujuan belajar secara optimal.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa minat dan kecintaan anak merupakan dua aspek yang saling menguatkan. Minat menjadi pintu masuk awal yang mendorong anak untuk mencoba dan menikmati suatu kegiatan, sedangkan kecintaan menjadi hasil dari keterikatan emosional yang mendalam sehingga membuat anak terus termotivasi untuk melakukannya. Dalam konteks pembelajaran Iqra, semakin tinggi minat yang ditumbuhkan, semakin besar pula peluang lahirnya kecintaan anak untuk belajar membaca Al-Qur'an dengan konsisten.

4. Faktor yang mempengaruhi kecintaan anak

Menurut Rahmawati (2020) Kecintaan anak terhadap suatu kegiatan, termasuk pembelajaran Iqra, tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Beberapa faktor penting yang memengaruhi kecintaan anak antara lain:

a. Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan faktor utama yang membentuk kecintaan anak terhadap suatu kegiatan. anak yang dibiasakan dengan suasana rumah yang mendukung, penuh kasih sayang, serta adanya keteladanan dari orang tua, akan lebih mudah menumbuhkan rasa cinta terhadap kegiatan belajar,

khususnya membaca Al-Qur'an. Peran orang tua dalam memberi contoh nyata, seperti membaca Al-Qur'an di rumah, dapat menumbuhkan kecintaan anak sejak dini.

b. Metode Pembelajaran

Cara guru menyampaikan pelajaran sangat berpengaruh terhadap tumbuhnya kecintaan anak, metode yang menyenangkan, seperti bernyanyi, bermain peran, mampu menumbuhkan rasa senang dan antusias anak dalam belajar. Anak lebih mudah mencintai pelajaran ketika metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia mereka.

c. Media dan Alat Peraga

Media yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan dan kecintaan anak terhadap kegiatan belajar, penggunaan alat peraga seperti kartu huruf, lagu hijaiyah, video animasi, maupun permainan interaktif mampu menumbuhkan rasa senang pada anak. Media yang sesuai dengan dunia anak akan membuat proses belajar lebih bermakna dan menimbulkan kecintaan

d. Lingkungan sekolah dan guru

Guru memiliki peran besar dalam membentuk kecintaan anak. Sikap ramah, sabar, dan

penuh kasih sayang dari guru membuat anak merasa nyaman dalam belajar. Lingkungan sekolah yang kondusif dan mendukung kegiatan belajar juga menjadi faktor penting. suasana belajar yang menyenangkan akan membangun ikatan emosional positif antara anak dengan kegiatan belajar.

e. Teman sebaya

Interaksi dengan teman sebaya juga dapat memengaruhi kecintaan anak. menunjukkan bahwa anak cenderung meniru perilaku teman sebayanya. Jika lingkungan bermainnya mendukung dan teman-temannya juga menunjukkan antusias dalam belajar Iqra, maka anak akan terdorong untuk ikut serta dengan rasa senang.

f. Tahap Perkembangan Anak

Kecintaan anak juga dipengaruhi oleh kesiapan perkembangan psikologis dan kognitifnya. anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran yang konkret, visual, dan penuh imajinasi akan lebih mudah disukai anak. Ketika pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan, maka kecintaan anak terhadap kegiatan tersebut akan tumbuh dengan alami.

5. Hubungan Kecintaan Anak dengan belajar dalam perspektif pendidikan islam

Kecintaan memiliki peran penting dalam proses belajar, karena rasa cinta yang tumbuh dalam diri anak akan menjadi dasar motivasi untuk melakukan suatu aktivitas dengan senang hati. Menurut Santrock (2020), kecintaan dapat dipahami sebagai keterikatan emosional positif terhadap suatu aktivitas atau objek. Dalam konteks belajar, anak yang memiliki rasa cinta terhadap kegiatan belajar akan melibatkan diri dengan penuh sukacita, tanpa merasa terpaksa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, yang menjelaskan bahwa individu cenderung lebih bersemangat ketika aktivitas yang dilakukan memberikan kepuasan emosional.

Dalam perspektif pendidikan Islam, kecintaan terhadap belajar juga memiliki kedudukan yang istimewa. Al-Ghazali menekankan bahwa rasa cinta merupakan salah satu pendorong utama dalam menuntut ilmu, karena cinta kepada ilmu akan membawa seseorang kepada cinta kepada Allah SWT. Oleh karena itu, menumbuhkan kecintaan anak dalam belajar Iqra bukan hanya bermanfaat secara akademis, tetapi juga berfungsi sebagai landasan spiritual yang akan mendekatkan anak pada Al-Qur'an sejak usia dini.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kecintaan berhubungan erat dengan proses belajar. Kecintaan melahirkan motivasi, minat, dan sikap positif yang mendorong anak untuk belajar dengan penuh semangat. Anak yang memiliki rasa cinta terhadap kegiatan belajar akan lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaplikasikan ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, menumbuhkan kecintaan anak sejak dini, khususnya dalam pembelajaran Iqra, menjadi strategi penting untuk membentuk generasi yang cinta ilmu dan Al-Qur'an.

d. Indikator Kecintaan Anak dalam Pembelajaran Iqra

Untuk mendukung pengumpulan data pada penelitian berjudul *Pengaruh Metode Edutainment terhadap Kecintaan Anak dalam Pembelajaran Iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu*, peneliti menyusun indikator observasi sebagai acuan sistematis dalam menilai tingkat kecintaan anak terhadap pembelajaran Iqra melalui pendekatan edutainment. Indikator ini dirumuskan berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan penelitian, serta merujuk pada aspek perkembangan anak usia dini dan prinsip-prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Tiap indikator dirancang secara singkat namun disertai

uraian deskriptif yang mendalam agar memudahkan dalam proses pengamatan dan pencatatan data di lapangan. Adapun indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Observasi Kecintaan Anak dalam Pembelajaran Iqra

No.	Aspek	Indikator
1	Antusiasme dalam Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mengikuti nyanyian guru dengan antusias b. Anak menunjukkan minat melalui ekspresi wajah yang ceria. c. Anak tampak tidak ragu dalam berinteraksi.
2	Partisipasi Aktif dalam Kegiatan <i>Edutainment</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak terlibat aktif dalam aktivitas seperti bernyanyi, bermain peran, atau menjawab pertanyaan. b. Anak merespon ajakan guru tanpa paksaan. c. Anak mengikuti instruksi dengan baik.
3	Minat terhadap Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak terlihat senang dan tertarik saat belajar menggunakan gambar, suara, atau alat bantu belajar lainnya. b. Anak memegang atau memainkan media dengan antusias. c. Anak menyampaikan keinginan untuk belajar kembali

4	Konsentrasi saat Pembelajaran Berlangsung	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu menjaga fokus pada aktivitas pembelajaran dalam durasi tertentu. b. Anak tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. c. Anak menyelesaikan tugas yang diberikan.
5	Ekspresi Emosional Positif terhadap Iqra	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak terlihat bahagia, tersenyum, atau tertawa selama kegiatan berlangsung. b. Anak tidak menunjukkan penolakan atau kejenuhan. c. Anak hadir secara rutin dalam pembelajaran iqra d. Anak berlatih membaca iqra di luar jam belajar

Sumber: Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Tabel indikator observasi yang telah disusun merupakan instrumen penting dalam mengukur pengaruh metode *edutainment* terhadap tingkat kecintaan anak dalam pembelajaran Iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu. Indikator-indikator tersebut mencakup dimensi afektif, kognitif, dan psikomotorik yang relevan dengan karakteristik anak usia dini, sebagaimana diamanatkan dalam pendekatan pembelajaran yang holistik dan menyenangkan.

Setiap indikator disusun secara ringkas namun dijabarkan secara deskriptif agar memudahkan peneliti

dalam melakukan observasi lapangan secara objektif. Indikator "antusiasme dalam pembelajaran", misalnya, akan mengukur kesiapan emosional anak dalam mengikuti kegiatan belajar. "Partisipasi aktif dalam kegiatan *edutainment*" menggambarkan sejauh mana anak terlibat dalam interaksi pembelajaran berbasis hiburan edukatif. Indikator lain seperti "minat terhadap media", "konsentrasi", dan "ekspresi emosional positif" memberikan gambaran menyeluruh tentang sikap dan respons anak terhadap pembelajaran yang menggunakan pendekatan *edutainment*.

Dalam pelaksanaan penelitian, indikator-indikator ini akan digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan metode *edutainment*. Sebelum penerapan, peneliti akan melakukan observasi untuk mendeteksi sejauh mana anak-anak menunjukkan kecintaan terhadap pembelajaran Iqra dengan pendekatan konvensional. Umumnya, kecenderungan yang muncul meliputi rendahnya motivasi, kurangnya perhatian terhadap media, hingga minimnya ekspresi emosional positif dalam proses belajar.

Setelah metode *edutainment* diterapkan, peneliti akan melakukan observasi lanjutan pada indikator yang sama guna mengukur adanya perubahan perilaku dan sikap anak terhadap pembelajaran Iqra. Peningkatan skor

observasi pada masing-masing indikator akan menjadi *evidence-based findings* bahwa pendekatan *edutainment* berdampak positif dalam meningkatkan kecintaan anak terhadap pembelajaran Iqra.

Dengan menggunakan indikator observasi ini secara sistematis, diharapkan penelitian mampu memberikan hasil yang terukur, relevan secara akademik, dan bermanfaat secara praktis dalam pengembangan metode pembelajaran di lembaga PAUD berbasis keagamaan.

B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka atau penelitian terdahulu dimanfaatkan sebagai landasan dalam menyusun skripsi ini. Dengan merujuk pada sejumlah penelitiannya yang telah dilaksanakan sebelumnya. Beberapa karya ilmiah yang memiliki ketertarikan erat dengan topik kajian ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
1.	Miftahuljannah Addaudy, Tahun 2020	Pengaruh model pembelajaran <i>edutainment</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di ra abatasa yapuspenda	1) Terbukti terdapat kontribusi signifikan dari penerapan model pembelajaran <i>edutainment</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak berusia 5–6 tahun di RA “ABATASA” Yapuspenda. Hal ini tercermin dari

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>peningkatan rerata skor sebelum dan sesudah intervensi, yakni dari 27,5 menjadi 39,8, dengan perbandingan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,089 > 2,3060$).</p> <p>2) Ditemukan adanya dampak positif model pembelajaran kelompok terhadap aspek sosial emosional anak usia 5–6 tahun di RA “ABATASA” Yaruspenda Medan pada Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini terindikasi dari lonjakan nilai rerata sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu dari 27,3 menjadi 34,8, dengan hasil uji statistik menunjukkan t_{hitung} melampaui t_{tabel} ($13,9429 > 2,3060$).</p> <p>3) Terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran <i>edutainment</i> dan model Terdapat dampak signifikan dari penerapan metode pembelajaran kelompok terhadap</p>

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di RA “ABATASA”</p> <p>Yapuspenda Medan pada Tahun Ajaran 2019/2020. Indikasi keberhasilan ini tercermin dari peningkatan rata-rata skor sebelum perlakuan sebesar 34,8 menjadi 39,8 setelah perlakuan, dengan hasil uji statistik menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,9453 > 2,1009$).</p>
2.	Hayatun Aini, Tahun 2021	Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i> Dalam Perkembangan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Sukarame Bandar Lampung	Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa implementasi metode pembelajaran edutainment dalam mendukung perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Sukarame Bandar Lampung telah diaplikasikan sesuai dengan konsep teoretis yang ada, meskipun pelaksanaannya belum sepenuhnya optimal. Dalam penerapannya,

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>pendekatan ini telah mengikuti prinsip-prinsip yang diuraikan oleh Suyadi, yang mencakup sembilan unsur utama, yakni:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) menghadirkan suasana belajar yang kondusif dan aman; (2) adanya kegiatan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai; (3) penyajian materi yang kontekstual dan mudah dicerna oleh peserta didik; (4) melibatkan secara aktif seluruh pancaindra serta kerja otak kiri dan kanan; (5) mendorong aktivitas kognitif anak secara menantang; (6) mengedepankan interaksi sosial dalam pembelajaran; serta (7) memasukkan unsur gerak fisik sebagai elemen yang terintegrasi dengan proses mental dan perilaku peserta didik. (8) pembelajaran mengakomodir ragam kecerdasan anak; (9) mengakhiri pembelajaran dengan

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>recalling. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurang maksimalnya Pelaksanaan metode edutainment saat ini berlangsung dalam situasi pembelajaran jarak jauh, sehingga interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik tidak terjadi. Selain itu, keterbatasan fasilitas penunjang, seperti belum tersedianya televisi maupun perangkat komputer di lingkungan sekolah, turut menjadi kendala dalam optimalisasi penerapan metode edutainment tersebut.</p>
3.	Safhira Alqorina (Universitas Negeri Padang, 2021)	Efektivitas Metode Edutainment terhadap Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini di TK Telkom Schools Padang.	Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen nonequivalent control-group dengan 20 anak (10 di kelompok eksperimen dan 10 sebagai kontrol). Data dikumpulkan melalui tes dan diolah menggunakan SPSS 22, mencakup uji normalitas, homogenitas, dan uji

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>hipotesis dengan t² test. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode edutainment mengalami peningkatan yang signifikan dalam rasa percaya diri: nilai signifikansi $p = 0,017$ ($p < 0,05$), menunjukkan perbedaan bermakna dibanding kelompok kontrol. Besarnya efek juga sangat tinggi, dengan nilai Cohen's $d = 1,36$, yang mengindikasikan kekuatan efek yang sangat besar. Dengan kata lain, pendekatan edutainment tidak hanya meningkatkan percaya diri, tetapi hasilnya juga konsisten dan kuat secara statistik, mendukung penerapan metode ini dalam pembelajaran anak usia dini demi meningkatkan aspek afektif mereka.</p>
4	Mailani Kurnia Pratiwi, Tahun	Penerapan Konsep	Berdasarkan temuan penelitian, dapat

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
	2019	<p><i>Edutainment</i> Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Bina Balita Bandar Lampung</p>	<p>disimpulkan bahwa potensi kognitif anak menunjukkan perkembangan yang lebih optimal apabila pendidik mampu mengimplementasikan konsep edutainment secara inovatif, dimulai dari tahap perencanaan yang disusun secara sistematis melalui program tahunan hingga perencanaan harian dalam bentuk RPPH. Proses pembelajaran sendiri dilaksanakan melalui tiga fase utama, yaitu tahap pembuka, kegiatan inti, dan ditutup dengan tahap penutup. Indikator perkembangan kognitif anak yang teramati menunjukkan hasil yang selaras dengan ekspektasi, di mana dari total 20 anak, terdapat 3 anak (15%) yang berada pada tahap belum berkembang, 7 anak (35%) yang berada dalam fase mulai berkembang, 8 anak</p>

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>(40%) yang menunjukkan perkembangan sesuai harapan, serta 2 anak (10%) yang telah melampaui tahap perkembangan yang diharapkan.</p>
5	Khadijah dkk. (Sumut, 2022)	The Effect of Edutainment Learning Model on Early Childhood Socio-emotional Development	<p>Studi ini juga mengadopsi desain quasi eksperimen pre-test/post-test dengan 20 anak, dibagi menjadi kelompok eksperimen (metode edutainment) dan kontrol (metode konvensional). Pengukuran perkembangan sosial-emosional dilakukan melalui instrumen skala observasi sebelum dan sesudah intervensi. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa sekalipun terdapat peningkatan pada kedua kelompok, kelompok yang menggunakan pendekatan edutainment mencatat lonjakan perkembangan yang lebih signifikan. Studi</p>

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>ini menyimpulkan bahwa metode <i>edutainment</i> memberikan dampak yang Metode ini menunjukkan dampak yang lebih positif terhadap pertumbuhan aspek sosial dan emosional anak usia dini bila dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Para peneliti merekomendasikan varian <i>edutainment</i> yang lebih kaya (seperti permainan tradisional, audio, visual, dan interaktif) untuk memperluas dampak positif terhadap berbagai domain perkembangan anak.</p>
6	Ramadhaniar dkk. (Medan, 2022)	Pengaruh Strategi Pembelajaran Bernyanyi terhadap Kemampuan Membaca Iqra' Anak Usia Dini	<p>Penelitian ini menerapkan rancangan quasi-eksperimen dengan pendekatan pretest-posttest control-group, melibatkan total 20 peserta didik usia dini di TK/RA Ummul Qura, Stabat, yang terbagi dalam dua</p>

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			<p>kelompok: 10 anak pada kelompok perlakuan dan 10 anak pada kelompok pembandingan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, serta telaah dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan statistik non-parametrik, yaitu Uji Mann-Whitney untuk mengukur perbedaan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan nilai $U = 1$, yang lebih kecil dari U tabel (23), sehingga H_0 ditolak — membuktikan secara signifikan bahwa strategi pembelajaran bernyanyi berdampak terhadap peningkatan kemampuan membaca Iqra. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode bernyanyi sangat efektif untuk meningkatkan</p>

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil
			kemampuan membaca huruf hijaiyah secara menyenangkan dan interaktif; anak-anak di kelompok eksperimen menunjukkan kemajuan yang jelas dalam membaca Iqra dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode terbimbing biasa.

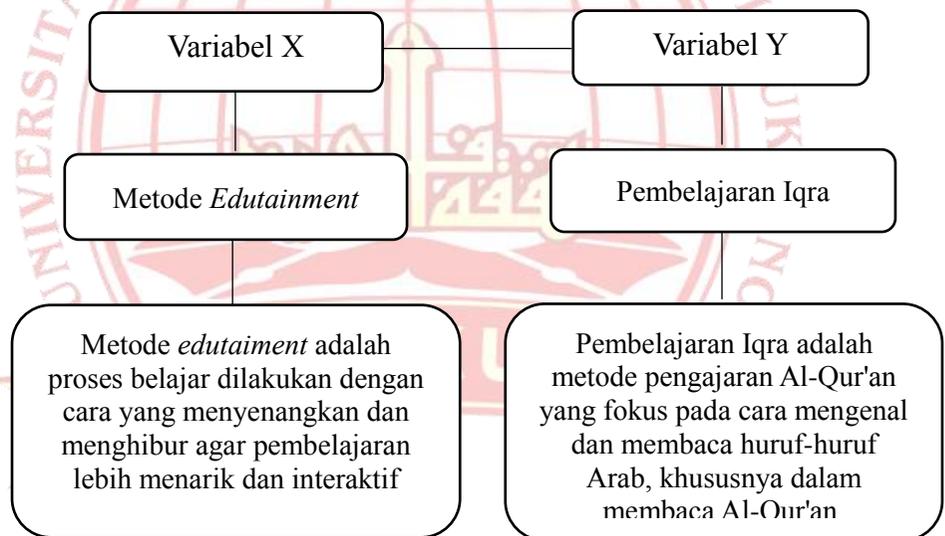
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran yang dibangun dari berbagai penelitian, fakta yang ada dilapangan, hasil observasi, dan kajian pustaka. Ini berfungsi sebagai alat bantu bagi peneliti untuk menganalisis rencana yang akan dilaksanakan dengan menggunakan kajian teori yang relevan dan terkait dengan faktor-faktor yang telah dijadikan masalah (syahputri et al, 2023).

Namun, meskipun metode Iqra telah diterapkan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, implementasinya seringkali belum optimal. Banyak anak yang merasa bosan dan kurang antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional yang cenderung monoton, seperti menghafal dan membaca tanpa konteks yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran agar

anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah metode *edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan. Pendekatan ini bisa melibatkan penggunaan media interaktif, lagu-lagu Islami, video animasi, dan permainan edukatif yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran, sehingga anak-anak merasa senang dan tidak terbebani.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dapat menjelaskan kerangka konsep yang selanjutnya diilustrasikan dalam skema berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Hipotesis penelitian berikut yang dapat digunakan dalam penelitian tentang pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra:

1. Penggunaan media dan alat bantu pembelajaran yang menyenangkan (seperti video interaktif, permainan edukatif, musik, dan animasi) akan membuat anak lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pelajaran iqra.
2. Kecintaan anak terhadap pembelajaran iqra dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang positif, yang bisa diperoleh dengan penerapan metode yang menyenangkan dan menarik.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dimaknai sebagai dugaan awal atas permasalahan yang dirumuskan, di mana bentuk hipotesis yang nantinya diuji dikenal sebagai hipotesis kerja (H_0). Hipotesis kerja ini menjelaskan dugaan adanya keterkaitan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam suatu kajian. Hasil perhitungan terhadap H_0 tersebut akan menjadi pijakan awal dalam menggali informasi penelitian. Dugaan ini bersifat tentatif, karena baru disusun berdasarkan teori-teori yang berkaitan, belum ditopang oleh fakta empiris. Dengan kata lain, jawaban teoritis terhadap permasalahan ini belum lahir dari data yang dikumpulkan melalui pengalaman

langsung, sehingga belum pula didasarkan pada proses observasi atau eksperimen.

1. Hipotesis penelitian yang ditetapkan yaitu terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu

2. Hipotesis Statistik

H₀ : Tidak ada pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu

H_a : Ada Pengaruh pengaruh metode *edutainment* terhadap kecintaan anak dalam pembelajaran iqra di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu

