

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan dasar utama dalam membentuk karakter, kepintaran emosional, sosial, dan spiritual anak. fase usia dini sering disebut sebagaimana Masa emas, yaitu masa keemasan di mana anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa cepat. Pada tahap ini, peran guru sangat menentukan dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak usia dini seringkali mengalami kejenuhan, mudah bosan, dan kurang fokus ketika kegiatan secara monoton. Anak-anak pada umumnya mempunyai rentang perhatian yang pendek, sehingga membutuhkan metode *edutainment* yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut Nurdin (2021), pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif akan lebih mudah diterima anak jika dalam bentuk permainan atau hiburan edukatif yang sesuai dengan dunia anak. Seiring dengan kebutuhan tersebut, muncullah konsep *edutainment* yang berasal dari gabungan dua kata yaitu *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). *Edutainment* menekankan bahwa proses belajar harus menghadirkan unsur kesenangan, keceriaan, dan hiburan yang tetap bernilai edukatif. Dengan menggunakan *edutainment*,

pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga berorientasi pada anak sehingga anak terlibat aktif dalam setiap aktivitas.

Menurut Khadijah dkk (2021), model *edutainment* terbukti berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini karena memberikan pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan menurut Rustam (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *edutainment* dapat diterapkan melalui permainan edukatif dan alat peraga sederhana yang sesuai dengan tingkah laku anak usia dini. Penerapan tersebut terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keberanian, dan keterampilan komunikasi anak kelompok usia 4–6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa metode *edutainment* selaras dengan prinsip bermain sambil belajar yang menjadi ciri khas pendidikan anak usia dini. Salah satu masalah yang sering muncul di lembaga pendidikan anak usia dini adalah kurangnya ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Anak-anak cenderung cepat bosan, tidak fokus, dan sulit diarahkan jika kegiatan dilakukan secara monoton atau bersifat akademis semata. Dalam kondisi seperti ini, mempunyai peran yang penting untuk membangun suasana yang menarik dan mampu membangkitkan semangat anak untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan metode *edutainment*.

Penelitian Agustriana & Wahyuni (2025) di Bengkulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital *WordWall* dengan pendekatan *edutainment* berhasil meningkatkan stimulasi kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun secara signifikan. maka, secara umum metode *edutainment* terbukti relevan dan efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif anak dalam melakukan kegiatan. Penerapan metode *edutainment* juga dapat dilakukan sebelum kegiatan dimulai, atau yang sering disebut sebagai kegiatan. Pada tahap ini, guru memberikan kegiatan ringan seperti bernyanyi bersama, permainan edukatif, tepuk semangat, atau kegiatan motorik sederhana yang membuat anak siap dan fokus untuk mengikuti kegiatan inti.

Menurut Khadijah (2020), kegiatan dengan pendekatan *edutainment* terbukti dapat membangun suasana positif di kelas dan meningkatkan kesiapan mental anak untuk menerima kegiatan. Guru berperan sebagai perancang, fasilitator, dan pelaksana kegiatan *edutainment*, Keberhasilan penerapan metode ini sangat bergantung pada kreativitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami prinsip-prinsip *edutainment* serta mampu menyesuaikannya dengan kondisi kelas dan lingkungan belajar. Pada era modern ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu menciptakan proses kegiatan yang menarik, kreatif, dan menyenangkan, khususnya pada jenjang

pendidikan anak usia dini. Dunia pendidikan tidak lepas dari hakikat pendidikan dan istilah kata pembelajaran. Keduanya memiliki definisi yang tidak samata tapi keduanya berjalan. Menurut penuturan dari Abd Rahman kalau hakikat pendidikan ialah upaya yang dilakukan secara beraturan atau terstruktur demi terciptanya kegiatan yang membuat anak dapat mengembangkan potensi, kelebihan, dan kemampuan dalam hal keagamaan, budi pekerti, kecerdasan, pendisiplinan diri, meningkatkan akhlak mulia serta keterampilan pada dirinya yang suatu saat diperlukan dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran juga tidak terlepas dalam hal transfer knowlead terutama pada pendidikan formal ataupun nonformal. Menurut Fadillah, M, (2014:3-4) dari menurut Hamruni bahwa *edutainment* ialah tahap kegiatan yang disusun antara pendidikan dan rekreasi yang berdampak kegiatan menjadi asik. bahwa pendidikan adalah kegiatan yang mengutamakan kesenangan dan kegairahan dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan. Bisa diartikan belajar itu asik, tidak membosankan dan dipaksakan. kesimpulan bahwa metode *edutainment* ini untuk meningkatkan ketertarikan sebagai pusat sekaligus subjek dengan interaksi edukatif yang terbuka dan asik. Tahap ini dikenal sebagai fase apersepsi atau pembukaan, yang berfungsi untuk menarik perhatian dan menumbuhkan minat anak.

Adapun beberapa penelitian yang mengkaji peting penerapan metode *edutainment* pada anak usia dini yaitu: Pertama, jurnal yang ditulis oleh Mawardah, M. & Piraini, (2021), jurnal pendidikan anak usia dini, judul Penerapan metode *Edutainment* guna meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak usia dini di TK Al-Hidayah. Persamaan peneliti dan penulis sama-sama meneliti *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini dampaknya terhadap perilaku anak, sedangkan perbedaan dan peneliti dan penulis, penulis menitikberatkan pada motivasi belajar anak motivasi belajar secara umum, sementara penulis fokus pada ketertarikan belajar anak sebelum kegiatan inti belajar.

Kedua, menurut jurnal yang ditulis oleh Menurut Rahmanita & Khairiah, (2020), judul penerapan metode *Edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna. Kesamaan penelitian dan peneliti sama-sama meneliti penerapan *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini dan dampaknya terhadap perilaku anak, perbedaan penelitian dan penulis menitikberatkan pada motivasi belajar secara umum sedangkan peneliti berfokus pada tahap awal untuk membangkitkan ketertarikan anak.

Ketiga jurnal yang ditulis oleh Khadijah, Arlina, Jannah, dan Maisarah, (2021), judul Pengaruh Model

Edutainment terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *edutainment* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, Persamaan peneliti dan penelitian Sama-sama meneliti penerapan metode *edutainment* pada anak usia dini dan kaitanya dengan aspek ketertarikan belajar anak. perbedaan peneliti dan peneltian Penelitian ditekankan aspek sosial-emosional.

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Agustriana & Wahyuni (2025) judul Penggunaan media *edutainment wordwal* untuk meningkatkan kemampuan Bahasa AUD, Bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edutainment WordWall* terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini, Persamaan dan perbedaan peneliti dan peneitian Sama-sama menunjukan bahwa *edutainment* efektif dalam meningkatkan minat dan ketrtarikan belajar. Perbedaan dan peneliti dan penelitian Penelitian menekankan penggunaan media digital, sedangkan penelitian ini fokus peneran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2025, diperoleh bahwa sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika kegiatan belajar diawali dengan aktivitas yang menyenangkan seperti bernyanyi, bermain tepuk kreatif, atau mendengarkan cerita dari guru. Kegiatan pembelajaran disekolah dilakukan melalui

beberapa tahapan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru mengajak anak berdoa bersama, beryanyi, dan melakukan tepuk semangat agar anak lebih fokus mengikuti kegiatan. Namun, saat kegiatan dimulai tanpa adanya kegiatan yang menarik, banyak anak yang terlihat mudah bosan, kurang fokus, bahkan enggan mengikuti instruksi guru. Hasil wawancara dengan beberapa guru di RA Plus Ja-Alhaq menunjukkan bahwa kondisi ini menjadi salah satu tantangan utama dalam proses kegiatan belajar berlangsung. Guru menyampaikan bahwa kemampuan konsentrasi anak usia 4–6 tahun masih sangat terbatas, sehingga mereka membutuhkan kegiatan belajar yang mampu membangkitkan semangat dan ketertarikan sebelum pembelajaran inti dimulai.

Kegiatan di RA Plus Ja-Alhaq selama ini sudah berusaha menerapkan berbagai bentuk pendekatan yang menyenangkan. Namun, berdasarkan observasi lapangan, penerapan metode *edutainment* secara terstruktur dan konsisten kegiatan masih belum maksimal. Beberapa guru sudah menggunakan permainan edukatif atau lagu anak, tetapi belum semua kegiatan dilakukan dengan prinsip *edutainment* yang melibatkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang. Akibatnya, ada kalanya masih bersifat formal dan monoton bagi anak-anak. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu,

ditemukan bahwa masih terdapat anak yang menunjukkan kurangnya minat belajar dalam mengikuti kegiatan belajar. terlihat dari beberapa anak yang kurang fokus saat guru menjelaskan materi, bermain sendiri, berbicara dengan teman saat kegiatan berlangsung, serta kurang aktif dalam menjawab pertanyaan maupun mengikuti kegiatan yang diberikan guru. observasi awal terhadap 18 anak kelompok A menunjukkan bahwa hanya sebagian anak yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan belajar. Dari 18 anak yang diamati, terdapat 7 anak yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap kegiatan belajar, ditandai dengan aktif mengikuti kegiatan, memperhatikan guru, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Sementara itu, terdapat 11 anak yang menunjukkan ketertarikan belajar yang masih rendah, ditandai dengan kurang fokus, mudah terdistraksi, bermain sendiri, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa perbedaan karakter anak memengaruhi tingkat ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar. Anak-anak yang aktif biasanya lebih mudah terlibat dalam kegiatan bermain, sedangkan anak yang pemalu atau kurang percaya diri sering kali memerlukan pendekatan khusus. Dalam konteks inilah, metode *edutainment* dianggap sebagai solusi yang tepat, karena memberikan ruang bagi setiap anak untuk berpartisipasi tanpa tekanan, sambil tetap memperoleh pengalaman belajar

yang bermakna.

hasil wawancara dengan kepala sekolah RA Plus Ja-Alhaq juga diperoleh informasi bahwa lembaga tersebut sangat mendukung penerapan metode *edutainment*. Sekolah bahkan mendorong guru untuk berinovasi dalam menciptakan kegiatan pembuka yang interaktif dan menggembarakan. Menurut kepala sekolah, tujuan utama RA Plus Ja-Alhaq bukan hanya menanamkan pengetahuan akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa senang dan cinta belajar sejak dini. Dukungan tersebut sejalan dengan visi sekolah, yaitu “menciptakan generasi yang cerdas, ceria, berakhlak mulia, dan cinta belajar.” Karena itu, pihak sekolah menilai penting untuk melakukan penelitian mendalam mengenai bagaimana menerapkan metode *edutainment* kegiatan, serta sejauh mana pengaruhnya terhadap ketertarikan anak.

Dari hasil pengamatan awal juga terlihat bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan *edutainment* cenderung menunjukkan perilaku positif selama pembelajaran berlangsung mereka tanpa lebih fokus mendengarkan guru, sering menjawab pertanyaan dengan antusias menunjukan ekspresi wajah yang ceria Dan terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Sebaliknya, anak-anak yang tidak terlibat dalam kegiatan pembuka dengan pendekatan *edutainment* tampak kurang termotivasi dan mudah kehilangan perhatian. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil judul ini

penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam kegiatan Belajar di RA Pluss Ja-Alhaq Kota Bengkulu, bagaimana menerapkan metode *edutainment*, terhadap menari minat belajar anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi yang menyenangkan dan efektif, serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan yang berorientasi pada kebutuhan psikologis anak.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode *edutainment* dalam menarik minat belajar anak terhadap kegiatan belajar di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *edutainment* dalam menarik minat belajar anak di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi bagaimana penerapan metode *edutainment* dalam menarik minat belajar anak di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu.
2. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *edutainment* dalam menarik minat belajar anak di RA Pluss Ja-alhaq Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang strategi pembelajaran berbasis *edutainment*. Menjadi referensi akademik bagi pengembangan teori tentang penerapan metode *edutainment* dalam menarik minat belajar anak usia dini, Memberikan pemahaman ilmiah tentang bagaimana tahap pra-pembelajaran berperan penting dalam membangun kesiapan psikologis dan emosional anak untuk belajar. Memperkaya kajian teori belajar konstruktivistik dan humanistik, di mana anak belajar melalui pengalaman menyenangkan dan penuh makna, Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji efektivitas berbagai metode inovatif dalam pendidikan anak usia dini.
2. Penelitian ini dapat memenuhi manfaat langsung bagi bermacam pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan antara lain, Bagi Guru Memberikan inspirasi dan panduan praktis bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang asik melalui metode *edutainment*. Membantu guru memahami strategi kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif sebelum kegiatan inti dimulai. Meningkatkan kemampuan guru dalam memotivasi anak, serta mengembangkan kegiatan pembuka yang interaktif dan sesuai tahap perkembangan

anak usia dini, Bagi Sekolah RA Plus Ja-Alhaq Menjadi bahan evaluasi dan refleksi bagi lembaga dalam meningkatkan kualitas melalui penerapan metode *edutainment*. Dapat dijadikan acuan dalam penyusunan program pelatihan guru, khususnya dalam penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis hiburan edukatif. Membantu sekolah menciptakan lingkungan belajar yang lebih ramah anak dan menyenangkan.

3. Penelitian ini dapat peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di masyarakat dengan menekankan pentingnya metode pembelajaran yang ramah anak, menyenangkan, dan penuh kasih sayang, Menjadi acuan bagi lembaga pendidikan lain di Kota Bengkulu, bahkan di luar daerah, untuk mengembangkan pendekatan *edutainment* sebagai solusi atas rendahnya motivasi belajar anak pada tahap awal pembelajaran. masyarakat luas dalam memahami pentingnya pendidikan anak usia dini yang menyenangkan, bukan menekan atau membebani anak. Membantu menciptakan generasi yang lebih percaya diri, aktif, dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap belajar sejak dini, dan Mendorong terbentuknya budaya pendidikan yang ramah anak di lingkungan sosial, baik di sekolah maupun keluarga, sehingga tumbuh kesadaran kolektif untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

E. Definisi Istilah

1. Penerapan

Penerapan dalam pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk melaksanakan teori, konsep, strategi, atau rencana pembelajaran ke dalam praktik nyata di kelas. Menurut Fullan (2007), penerapan (*implementation*) adalah proses mewujudkan ide, program, atau serangkaian kegiatan baru ke dalam praktik pendidikan oleh guru maupun pihak yang terlibat. Dengan demikian, penerapan bukan sekadar melaksanakan rencana, tetapi juga menyesuaikan dengan situasi kelas dan kebutuhan siswa. Menurut Syaodih (2013) menjelaskan bahwa penerapan guru merupakan bagian dari proses pengajaran yang mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal. Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator, motivator, dan inovator yang menciptakan suasana belajar kondusif bagi anak. Sementara menurut Uno (2011), penerapan pembelajaran harus disertai dengan kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi, metode, dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Guru dituntut untuk mampu mempraktikkan teori ke dalam kegiatan nyata yang sesuai dengan kondisi kelas.

2. Metode *Edutainment*

Metode *edutainment* merupakan perpaduan antara pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) yang dirancang untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, menarik, serta memotivasi peserta didik. menjelaskan bahwa *edutainment* adalah pendekatan pedagogis yang menggabungkan konten pendidikan dengan media hiburan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Menurut rustam dan windarsih (2021), metode *edutainment* adalah strategi pembelajaran yang menintegrasikan unsur pendidikan dengan hiburan sehingga proses belajar menjadi menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik. *Edutainment* dalam konteks PAUD diwujudkan melalui kegiatan seperti bernyanyi, bercerita, permainan edukatif, atau gerak dan lagu yang relevan dengan tema pembelajaran. Menurut Hastuti (2022) menyatakan bahwa metode *edutainment* adalah suatu pendekatan yang menghadirkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan, nyanyian, bercerita, dan gerakan kreatif, dengan tujuan agar anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Sementara itu menurut Suyadi (2016) berpendapat bahwa *edutainment* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membangkitkan emosi positif anak agar mereka dapat belajar dengan perasaan senang, tertarik, dan antusias.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran anak usia dini ialah strategi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengalaman belajar untuk anak usia 0–6 tahun dengan memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Metode ini dirancang agar proses belajar langsung secara aktif, asik, dan bermakna, hingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Suyanto (2005), metode pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus berorientasi pada anak dan dilakukan melalui aktivitas bermain, karena anak belajar paling paling ketika mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang menyenangkan. Sejalan dengan itu, Sujiono (2014) menyatakan bahwa metode pembelajaran anak usia dini merupakan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

4. Minat Belajar

Minat belajar ialah kecenderungan psikologis dalam diri anak yang ditandai dengan, ketertarikan, dan kesenangan terhadap kegiatan belajar, sehingga mendorong anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar berperan penting dalam menentukan tingkat perhatian, semangat, dan partisipasi anak selama kegiatan belajar berlangsung. Menurut Hidi

dan Renninger (2006), minat merupakan kondisi psikologis yang ditandai oleh meningkatnya perhatian, usaha, dan emosi positif terhadap suatu aktivitas tertentu. Sementara itu, Slameto (2015) menjelaskan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dengan sukarela tanpa adanya paksaan. Dalam konteks anak usia dini, minat belajar tampak melalui perilaku seperti antusias mengikuti kegiatan, memperhatikan guru, aktif bertanya atau menjawab, serta menunjukkan ekspresi senang selama proses pembelajaran.

5. Menarik Minat Belajar

Menarik minat belajar (*learning interest*) merupakan keadaan psikologis yang menimbulkan individu untuk melihat dan terlibat dalam kegiatan belajar secara aktif ketertarikan belajar anak adalah kondisi psikologis yang mencerminkan adanya rasa ingin tahu, perhatian, semangat, dan panutan untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hidi & Renninger (2006) mendefinisikan ketertarikan (*interest*) adalah kondisi afektif dan kognitif yang mendorong seseorang untuk memusatkan perhatian, berpartisipasi aktif, dan menikmati kegiatan belajar, ketertarikan belajar dapat dilihat dari ekspresi gembira, partisipasi aktif, fokus terhadap aktivitas, serta respon positif terhadap instruksi guru. sebagai keadaan

psikologis yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, usaha, dan emosi positif terhadap suatu kegiatan, baik dalam momen tertentu maupun dalam jangka panjang. ada anak usia dini, ketertarikan belajar tampak dari indikator seperti: menunjukkan ekspresi gembira saat belajar, mau berpartisipasi aktif, fokus mendengarkan guru, merespons instruksi, dan terlibat dalam aktivitas *edutainment*.

