

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Konsep Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu penerapan ialah perbuatan menerapkan, adapun menurut beberapa ahli yaitu, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Menurut Usman (2002), penerapan ialah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Penerapan bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Menurut Setiawan (2004) penerapan adalah aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif. ini dapat disimpulkan bahwa kata penerapan bermuara pada aktifitas, adanya aksi, atau mekanisme suatu system. Menurut mekanisme mengandung arti bahwa penerapan bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang tersusun berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Adapun Metode penerapan yaitu mengajarkan Mengerti konseptual tetap digunakan sebagai pengangan ini adalah nilai yang dijadikan rujukan untuk mewujudkan karakter tertentu yang memerlukan peran lingkungan dalam pendidikan karakter. Mengajarkan karakter berarti memberikan pemahaman pada anak mengenai struktur nilai tertentu, maslahat dan juga keutamaan. Mengajarkan nilai ini mempunyai dua pengertian satu yakni memberikan pengetahuan konseptual baru dan juga dijadikan pembanding atas pengetahuan yang sudah dimiliki anak, Untuk itu proses mengajarkan bukanlah monolog akan tetapi peran serta dari anak.

Penerapan yaitu suatu tindakan yang dibuat, baik seorang maupun rame dengan tujuan untuk mencapai tujuan yang telah dimasalahkan. Cahyononim dalam J.S Badudu dan Sultan Mohamdad Zain (2010:1487). Adapun menurut Lukman Ali (2011:104), “penerapan adalah mempraktekan atau memsangkan”. Penerapan juga dapat diartikan sebagai pelaksanaan sedangkan menurut Riant Nuggroho (2014:158) “penerapan pada prinsipnya cara yang di lakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Amaludin (2022:29), menyatakan bahwa "Penerapan ialah seorang untuk menggunakan cara". Namun, menurut Telaumbanua (2022:90), "Penerapan ialah mempraktikkan atau cara melaksanakan sesuatu

berdasarkan sebuah teori". Menurut Arikunto menejaskan bahwa penerapan ialah upaya untuk mewujudkan teori atau rencana pembelajaran menjadi kegiatan nyata yang dapat diamati secara lansung.

2. Konsep Metode *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata *education*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Adapun, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menyenangkan. dan kunci utama suksesnya suatu pembelajaran. *Edutainment* sendiri secara bahasa terdiri dari kata “*education*” yang berarti pendidikan dan “*entertainment*” yang berarti hiburan. *edutainment* adalah pendidikan yang bersifat menghibur atau menyenangkan. pelajaran asik biasanya digunakan permainan. Cara pembelajaran *edutainment* ialah suatu cara pembelajaran yang ditata sedemikian rupa, hingga pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang asik (Hoar dkk., 2022).

Ciri-ciri pengertian *edutainment* dalam pembelajaran ialah satu, adanya lingkunga yang aman dan nyaman kedua, materi pelajaran yang berguna ketiga, memahami cara menyerap dan mengolah berita; keempat, pembelajaran harus bersifat kemasyarakatan kelima, hakikat belajar adalah mengerti dan menciptakan sendiri makna dan hasil yang dipelajari. keenam, menjadikan

kegiatan fisik sebagai bagian dari proses pembelajaran. ketujuh, pembelajaran harus melibatkan mentalitas dan tindakan sekaligus, serta isi dan desain pembelajaran harus mampu mengkoordinasikan banyak kepintaran yang dimiliki anak (Hamruni, 2009, p. 15). Salah satu cara yang sesuai dengan pengertian pembelajaran sambil bermain yang bisa diterapkan pada PAUD adalah pembelajaran berbasis *edutainment* (Nurdin, 2021). pengertian pembelajaran ini yaitu asik, bahkan anak untuk bereksplorasi serta berimajinasi (Santoso, 2018).

Metode *edutainment* adalah strategi pembelajaran yang menggambarkan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. menurut Rahmanita (2021) metode *edutainment* mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena pembelajaran berlangsung dengan suasana gembira dan interaktif, anak-anak terlibat aktif melalui permainan, lagu, dan cerita. Guru berperan sebagai teman belajar, bukan hanya sebagai pengajar. penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *edutainment* dapat menumbuhkan rasa senang dan antusiasme anak, sehingga mereka lebih mudah memahami pelajaran.

Edutainment berasal dari gabungan dua kata, yaitu *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Metode *edutainment* berarti pendekatan pembelajaran yang

menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan agar proses belajar menjadi menyenangkan, bermakna, dan tidak membosankan. Metode ini pertama kali berkembang dalam dunia pendidikan anak karena diyakini mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Menurut Rustam & Windarsih (2021), *edutainment* adalah strategi pembelajaran yang menyatukan unsur pendidikan dengan hiburan sehingga anak-anak belajar tanpa merasa tertekan. *edutainment* diwujudkan melalui berbagai aktivitas yang dekat dengan dunia anak, seperti bernyanyi, bercerita, permainan edukatif, drama sederhana, atau menggunakan media kreatif.

Metode *edutainment* memiliki beberapa karakteristik seperti pembelajaran berpusat pada anak. Anak diberikan kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga pelaku dalam proses pembelajaran, mengutamakan suasana belajar yang menyenangkan, guru menciptakan lingkungan belajar yang membuat anak merasa nyaman sehingga mereka lebih mudah menerima materi pembelajaran, menggabungkan unsur belajar dan bermain anak memperoleh pengalaman belajar melalui permainan edukatif, bernyanyi, bercerita dan berbagai aktivitas yang menarik, mendorong keaktifan, kreativitas anak dan menggunakan media pembelajaran yang menarik,

dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Langkah penerapan metode *edutainment*, ada perencanaan pembelajaran guru menyusun kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru menentukan tujuan pembelajaran, materi, media, serta aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan pembuka bertujuan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kesiapan anak mengikuti pembelajaran, kegiatan inti ini guru menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas *edutainment* seperti bercerita, beryanyi, dan penggunaan media pembelajaran, dan terakhir kegiatan penutup guru melakukan materi dengan acara yang menyenangkan, seperti mengulang materi melalui lagu, tanya jawab sederhana dan terakhir evaluasi pembelajaran.

Prinsip psikologi anak usia dalam metode *edutainment*, anak belajar melalui bermain anak dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini dalam bentuk permainan yang edukatif. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat, anak memiliki rentang konsentrasi yang pendek, setiap anak bersipat unik dan anak membutuhkan lingkungan yang aman dan menyenangkan.

Teori tentang hubungan metode *edutainment*, Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak

usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif. Anak akan lebih mudah memahami dan tertarik pada kegiatan yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, metode *edutainment* yang menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan sangat sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak.

Lev Vygotsky melalui teori konstruktivisme sosial menjelaskan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Metode *edutainment* memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan guru dan teman sebaya melalui berbagai kegiatan yang menarik. Keterlibatan aktif tersebut dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar.

teori Joyful Learning menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar anak. Anak yang merasa senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran akan lebih fokus, aktif, dan memiliki keinginan untuk terus terlibat dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan anak cepat bosan dan kehilangan minat belajar. Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat dipahami bahwa

metode edutainment memiliki hubungan yang kuat dengan minat belajar anak terhadap kegiatan belajar. Penggunaan metode edutainment yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi anak, serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Dengan demikian, semakin baik penerapan metode edutainment, maka semakin tinggi pula minat belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Slameto, minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Minat belajar dapat tumbuh apabila kegiatan yang dilakukan memberikan rasa senang dan kepuasan bagi peserta didik.

Menurut hastuti menemukan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini, dapat meningkatkan perhatian, semangat dan fokus anak dalam menerima pelajaran, hal ini karena metode ini mampu menghadirkan suasana yang nyaman, penuh tawa, dan tanpa tekanan. pembelajaran dengan *edutainment* sangat sesuai untuk anak usia dini karena mereka cenderung cepat bosan jika belajar hanya dengan cara duduk dan mendengarkan. konsep *edutainment* adalah proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan melainkan wujudnya humanis dan

interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Hal ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan kunci utama suksesnya suatu pembelajaran (Hamruni, 2008:199).

3. Konsep Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran anak usia dini yaitu strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan ilmu pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan sifat perkembangan mereka. Anak usia dini berada pada masa emas, ialah periode perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan harus bersifat aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Menurut Suyanto (2005), pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan yang memberikan pengalaman langsung kepada anak, karena anak belajar paling baik melalui bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya. Metode pembelajaran PAUD tidak dapat disamakan dengan metode pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sebab anak usia dini belum mampu menerima pembelajaran yang bersifat abstrak dan terlalu formal.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2014) menyatakan bahwa metode pembelajaran pada PAUD harus disesuaikan dengan kebutuhan dan cara perkembangan anak, sehingga anak dapat belajar dengan

rasa senang, aman, dan tanpa tekanan. Metode pembelajaran AUD harus berlandaskan pada prinsip-prinsip berikut, berorientasi pada anak Pembelajaran harus pada anak, di mana anak menjadi subjek aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi. Belajar melalui bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini, Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, serta keterampilan sosial dan emosional. Metode yang digunakan harus Fleksibel dan disesuaikan kondisi lingkungan dan kebutuhan anak. Jenis metode pembelajaran Anak Usia Dini yang yaitu Metode bermain adalah metode utama dalam pembelajaran PAUD. Anak belajar melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna.

Menurut Piaget (1970), bermain membantu anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Metode bernyanyi digunakan untuk menumbuhkan suasana ceria, meningkatkan daya ingat, serta mengembangkan kemampuan bahasa anak. Lagu-lagu anak dapat digunakan sebagai pembuka pembelajaran atau penguatan materi. Metode bercerita membantu anak mengembangkan imajinasi, kemampuan berbahasa, serta nilai moral. Cerita yang disampaikan guru biasanya dikaitkan dengan tema pembelajaran. Metode demonstrasi ini dilakukan dengan cara guru memperagakan suatu kegiatan, kemudian anak

menirukannya. Metode demonstrasi efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik dan pemahaman konsep sederhana. Metode tanya jawab Metode ini mendorong anak untuk berpikir dan mengungkapkan pendapat. Pertanyaan disampaikan dengan bahasa sederhana dan sesuai dengan usia anak.

4. Konsep Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar berkaitan dengan rasa suka, ketertarikan, dan kecenderungan individu untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Ketika anak memiliki minat belajar yang tinggi, ia akan menunjukkan perhatian, semangat, dan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Menurut Hidi dan Renninger (2006), minat adalah kondisi psikologis yang ditandai oleh meningkatnya perhatian, usaha, dan emosi positif terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Dalam konteks pendidikan, minat belajar muncul ketika peserta didik merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan belajar yang diikutinya.

Menurut Slameto (2015) menjelaskan bahwa minat belajar adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas belajar tanpa adanya paksaan. Anak yang memiliki minat belajar akan cenderung belajar dengan

kemauan sendiri dan menikmati proses belajar tersebut. Pada anak usia dini, minat belajar bersifat situasional dan mudah berubah, karena anak masih sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan cara guru menyajikan pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar anak usia dini sangat bergantung pada suasana kelas, metode pembelajaran, serta interaksi antara guru dan anak. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2014), minat belajar anak usia dini berkembang melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, dan bermakna. Anak akan lebih tertarik belajar apabila kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk bermain, bernyanyi, bercerita, dan aktivitas kreatif lainnya.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar anak tidak muncul dengan mandirinya, tapi dipengaruhi oleh berbagai faktor lainya yaitu faktor internal anak meliputi kondisi fisik, emosi, rasa percaya diri dan kesiapana anak dalam mengikuti pembelajaran. Faktor metode pembelajaran, metode yang menonton dapat menurunkan minat belajar anak, sedangkan metode yang variatif dan menyenangkan seperti edutainment dapat meningkatkan minat belajar, faktor lingkungan belajar yang aman, nyaman dan penuh dukungan akan mendorong anak untuk lebih tertarik belajar.

Indikator minat belajar anak dapat di amati melauai perilaku dan sikap anak selama proses pembelajaran, menurut sadirman (2014) dan didukung oleh temuan penelitian paud, indikator minat belajar anak antara lain, menunjukan ekspresi senang dan antusias saat belajar, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, anak mau mengikuti intruksi guru, menunjukan rasa ingin tahu terhadap materi, tida mudah bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Metode edutainment memiliki hubungan yang erat dengan minat belajar anak usia dini. *Edutainment* menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, sehingga anak belajar dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran yang diawali dengan kegiatan edutainment dapat membangkitkan minat belajar anak sejak awal kegiatan belajar.

5. Konsep Menarik Minat Belajar

Menarik Minat belajar anak dapat diartikan sebagai kondisi psikologis di mana anak merasa senang, tertarik, dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Hidi & Renninger (2006) menarik minat belajar adalah keadaan psikologis yang titandai dengan meningkatnya perhatian, keterlibatan, usaha, serta emosi positif terhadap suatu aktivitas, baik dalam waktu sinkat maupun jangka panjang. Pada anakusia dini, ketertarikan belajar sangat penting karena manjadi faktor penetu keberhasilan mereka dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang tertarik belajar biasanya akan menunjukkan ekspresi senang, aktif bertanya, berpartisipasi dalam kegiatan, dan lebih fokus pada arahan guru.

Sardiman (2014) menambahkan bahwa anak yang memiliki menarik minat belajar akan lebih fokus, aktif, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada anak usia dini, indikator ketertarikan belajar bisa dilihat dari ekspresi wajah yang ceria, keinginan untuk terlibat dalam aktivitas, perhatian penuh kepada guru, serta respon positif terhadap instruksi. Menurut Khadijah menunjukkan bahwa penerapan model *edutainment* mampu meningkatkan menarik minat belajar dan keterlibatan sosial anak dalam proses belajar, anak-anak menjadi lebih komunikatif, serta mampu bekerja sama dengan teman sebaya.

Menurut Slameto (2013), menarik minat belajar muncul karena adanya perhatian dan kesenangan terhadap objek atau kegiatan tertentu, artinya ketika anak merasa bahwa kegiatan belajar itu menarik dan menyenangkan, maka semangat belajar mereka akan meningkat. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketertarikan belajar dapat dilihat dari faktor internal, yaitu meliputi rasa ingin tahu, motivasi, emosi, dan kesiapan belajar dan ada juga faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, gaya mengajar guru, media pembelajaran, serta dukungan keluarga.

Meningkatkan keterikatan anak usia dini terhadap pembelajaran merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan. Dalam mencapai hal itu perlu adanya inovasi kreatif yang dapat diterapkan seperti penggunaan media visual, teknik kolase, pembelajaran berbasis permainan dan keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar anak. Salah satu cara yang terbukti efektif yaitu pemanfaatan media pembelajaran visual misalnya seperti kanva yang dirancang untuk menarik perhatian anak.

Penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media visual yang dapat menarik perhatian anak dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini dikarenakan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Fajri dkk, 2022). Dalam meningkatkan kegiatan belajar dan minat belajar anak juga sangat diperlukan peran penting orang tua dalam mendukung proses belajar anak usia dini dengan signifikan, sebab konten yang dapat melibatkan orang tua dapat meningkatkan literasi dan minat belajar anak terlebih pada masa usia dini (S. R. Dewi & Masitoh, 2023). Pendampingan orang tua dapat dimulai dari latihan membaca buku bersama dengan anak, hal itu dapat membangkitkan minat belajar yang positif terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak

Indikator menarik minat anak dalam kegiatan dapat dilihat melalui beberapa tanda atau perilaku yang muncul

selama proses belajar berlangsung. Anak yang tertarik biasanya akan menunjukkan perhatian kepada guru atau media pembelajaran yang digunakan. Hal ini terlihat ketika anak menatap guru, mendengarkan instruksi, dan tidak mudah teralihkan oleh hal lain di sekitarnya. Selain itu, ketertarikan juga dapat terlihat dari partisipasi anak dalam kegiatan. Anak yang tertarik cenderung ikut terlibat secara aktif, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti gerakan yang diberikan guru, maupun mencoba kegiatan yang sedang berlangsung. Sikap antusias atau rasa senang juga menjadi indikator penting. Anak yang menikmati kegiatan akan tampak tersenyum, tertawa, dan mengikuti kegiatan dengan penuh semangat. Rasa ingin tahu juga menunjukkan adanya ketertarikan. Anak yang memiliki rasa ingin tahu biasanya bertanya, mencoba alat yang disediakan, atau mengamati lebih dekat apa yang sedang dipelajari.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut Kajian terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang dikaji sebagai berikut:

1. Mawardah, M. & Piraini, (2021), jurnal pendidikan anak usia dini, “Penerapan metode *Edutainment* guna meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak usia dini di TK Al-Hidayah”.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas

metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa sebelum metode *edutainment* diterapkan, anak-anak tampak cepat bosan dan kurang fokus saat belajar warna. Setelah penerapan *edutainment* melalui kegiatan seperti bernyanyi, permainan mencocokkan warna, dan menebak warna menggunakan media visual terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif dan keterlibatan anak. Anak-anak menjadi lebih antusias, berani mencoba, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Persamaan peneliti dan penulis sama-sama meneliti *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini dampaknya terhadap perilaku anak, sedangkan perbedaan dan peneliti dan penulis, penulis meniberatkan pada motivasi belajar anak motivasi belajar secara umum, sementara penulis fokus pada ketertarikan belajar anak sebelum kegiatan inti belajar.

2. Menurut Rahmanita & Khairiah, (2020), “penerapan metode *Edutainment* dalam meningkatkan panutan belajar anak usia dini”.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa

sebelum metode *edutainment* diterapkan, anak-anak tampak cepat bosan dan kurang fokus saat belajar warna. Setelah penerapan *edutainment* melalui kegiatan seperti bernyanyi, permainan mencocokkan warna, dan menebak warna menggunakan media visual terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif dan keterlibatan anak. Anak-anak menjadi lebih antusias, berani mencoba, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar anak usia dini yang sering terlihat mudah bosan, tidak fokus, dan pasif dalam kegiatan belajar di kelas. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *edutainment* sebagai strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data Observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran anak di kelas, Wawancara dengan guru dan kepala sekolah, Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan. 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 (pra-belajar) untuk membangkitkan ketertarikan anak.

3. Menurut Khadijah, Arlina, Jannah, dan Maisarah, (2021), “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”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *edutainment* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak. Anak-anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment* menunjukkan sikap yang lebih terbuka, ceria, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih baik dibandingkan dengan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Guru dalam penelitian ini menerapkan berbagai bentuk kegiatan *edutainment* seperti bernyanyi bersama, bermain peran, bercerita, dan permainan edukatif yang menumbuhkan rasa empati, kerja sama, serta kemampuan mengendalikan emosi anak. Kegiatan *edutainment* juga membuat anak lebih berani mengekspresikan diri, baik dalam bentuk gerak tubuh, kata-kata, maupun ekspresi wajah. Selain itu, anak-anak menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekolah.

Penelitian ini menekankan bahwa metode *edutainment* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak-anak belajar tanpa tekanan dan lebih mudah mengembangkan kemampuan sosial-emosionalnya. Guru berperan penting dalam menciptakan kegiatan yang interaktif, memotivasi, dan sesuai dengan kebutuhan emosional anak. Persamaan peneliti dan penelitian Sama-sama meneliti penerapan metode *edutainment* pada anak usia dini dan kaitanya dengan aspek ketertarikan belajar anak. perbedaan peneliti dan penelitian Penelitian ditekankan aspek sosial-emosional.

4. Menurut Agustriana & Wahyuni (2025) “Penggunaan media *edutainment wordwal* untuk meningkatkan kemampuan Bahasa AUD, bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edutainment WordWall* terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di salah satu lembaga PAUD di Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *edutainment WordWall* dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan. Melalui permainan interaktif berbasis digital, anak-anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama dalam menyebutkan kosakata baru, memahami instruksi,

dan berani berbicara di depan teman-teman mereka. Kegiatan pembelajaran menggunakan *WordWall* dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan, seperti mencocokkan gambar dengan kata, kuis interaktif, serta tebak kata, Kegiatan ini tidak hanya membuat anak tertarik untuk belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dan motivator, memastikan setiap anak dapat berpartisipasi dan merespons kegiatan dengan antusias. Anak-anak menunjukkan ekspresi gembira, fokus, dan rasa ingin tahu yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Persamaan dan perbedaan peneliti dan penelitian Sama-sama menunjukkan bahwa *edutainment* efektif dalam meningkatkan minat dan ketrtarikan belakgjar. Perbedaan dan peneliti dan penelitian Penelitian menekankan penggunaan media digital, sedangkan penelitian ini fokus peneran.

2.1 Tabel Persamaan dan Perbedaan

Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mutia Mawardah & Piraini	Penerapan Metode <i>Edutainment</i> Guna meningkatkan kemampuan mengenal warna pada	Sama-sama meneliti penerapan metode <i>edutainment</i> pada anak usia dini untuk menciptakan	Fokus penelitian mereka pada kemampun mengenal warna, sedangkan peneliti

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		anak usia dini TK Al-Hidayah.	suasana belajar menyenangkan.	berfokus pada ketertarikan belajar anak sebelum kegiatan belajar.
2.	Rahmanita & Khairiah	Penerapan Metode <i>edutainment</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah Anak usia dini.	Sama- sama meneliti metode <i>edutainment</i> dalam konteks anak usia dini untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.	Penelitian menitik beratkan pada motivasi belajar secara umum, sementara peneliti berfokus pada tahap awal (pra-belajar) Untuk membangkitkan ketertarikan anak.
3.	Khadijah, Arlina, Jannah & maisarah	Model <i>edutainment</i> terhadap perkembangan sosial-emosional Aud	Sama-sama meneliti metode dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.	Fokus penelitian mereka pada perkembangan sosial-emosional, sedangkan peneliti fokus pada ketertarikan belajar anak sebelum kegiatan inti belajar.

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
4.	Agutriana & WahyuniF	Penggunaan media <i>Edutainment wordwal</i> untuk meningkatkan kemampuan Bahasa AUD	Sama-sama menunjukan <i>Edutainmet</i> sebagai pendekatan kreatif yang membuat anak lebih tertarik dan aktif belajar.	Penelitian menggunakan media digital <i>wordwall</i> , sementara peneliti menggunakan <i>Edutainment</i> Tradisyonal (beryanyi, bermain, bercerita). Tanpa media digital.

C. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini disusun berdasarkan pemahaman bahwa pendidikan anak usia dini ialah cara awal yang sangat menentukan perkembangan anak pada cara selanjutnya. Pada usia dini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun juga mudah merasa bosan apabila kegiatan pembelajaran tidak disajikan secara menarik dan sesuai dengan sifat perkembangan mereka. Oleh karena itu, ketertarikan anak menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Ketertarikan anak terhadap kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari antusiasme, keaktifan, perhatian, serta partisipasi anak selama proses belajar berlangsung. Apabila ketertarikan anak rendah, maka anak cenderung pasif, kurang fokus, dan tidak optimal dalam

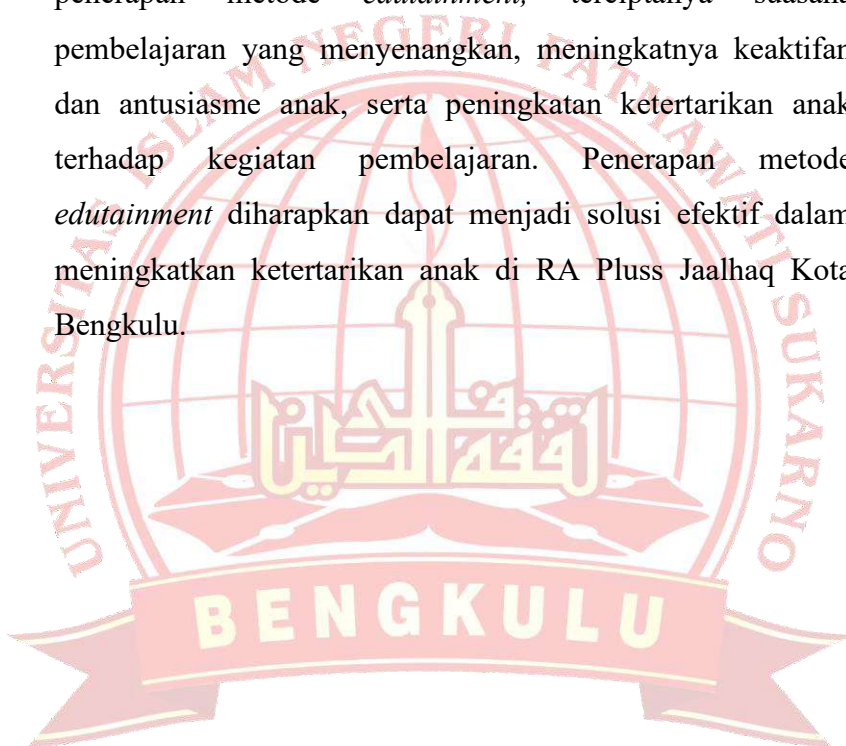
menerima stimulus pembelajaran. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, monoton, dan belum sepenuhnya melibatkan anak secara aktif.

Metode *edutainment* hadir sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Metode ini menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan sehingga proses pembelajaran dikemas secara menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Melalui metode *edutainment*, kegiatan belajar dapat dilakukan melalui bermain edukatif, bernyanyi, bercerita, permainan peran, gerak dan lagu, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif.

Penerapan metode *edutainment* dalam kegiatan untuk meningkatkan ketertarikan anak di RA Pluss Jaalhaq Kota Bengkulu diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan tidak menegangkan bagi anak. Suasana belajar yang menyenangkan tersebut mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak tidak lagi merasa terpaksa untuk belajar, melainkan merasa senang karena kegiatan pembelajaran disajikan seperti bermain. Ketika anak terlibat aktif dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka secara bertahap akan muncul ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar. Anak akan lebih fokus, bersemangat, serta menunjukkan respons positif terhadap materi yang

disampaikan. Ketertarikan ini menjadi indikator bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Dengan demikian, kerangka berpikir dalam penelitian ini menegaskan adanya hubungan yang saling berkaitan antara penerapan metode *edutainment*, terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatnya keaktifan dan antusiasme anak, serta peningkatan ketertarikan anak terhadap kegiatan pembelajaran. Penerapan metode *edutainment* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan ketertarikan anak di RA Pluss Jaalhaq Kota Bengkulu.



Kerangka Berfikir

