

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Konsep Implmentasi

a. Pengertian Implementasi

Secara umum istilah Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu upaya mewujudkan dalam suatu sistem adalah implementasi. Kebijakan yang telah ditentukan, karena tanpa implementasi sebuah konsep tidak akan pernah terwujudkan. Implementasi kebijaksanaan sesungguhnya bukanlah sekedar bersangkut paut dengan mekanisme penjabaran keputusan- keputusan politik ke dalam prosedur-prosedur rutin lewat saluran-saluran birokrasi, melainkan lebih dari itu menyangkut masalah konflik, keputusan dan siapa memperoleh apa dari suatu Kebijaksanaan Bagong Suyanto (2010).

Maknanya adalah mengerjakan suatu hal yang telah dibuat ketentuan sebelumnya sesuai rancangan. Sehingga implementasi terkait dengan penerapan

kurikulum juga bermakna bahwa kurikulum tersebut harus dilaksanakan dengan baik sesuai perencanaan. Namun apabila dalam pelaksanaannya terdapat kesalahan maka dapat dikatakan implementasi tersebut kurang bagus atau tidak optimal.

Secara etimologis pengertian implementasi menurut Kamus Webster berasal dari Bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam kamus tersebut, *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu) dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu) Agostiono (2020). Menurut Mulyasa (2010), implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi *edutainment* untuk mempermudah hafalan ayat pendek Al-Qur'an pada anak TK IT Al-Kiswah Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* telah dilaksanakan dengan baik melalui kegiatan pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Guru

menerapkan berbagai strategi yang menyenangkan, seperti bernyanyi, permainan edukatif, gerakan tubuh, cerita Islami, dan media pembelajaran yang menarik untuk membantu anak menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an. Implementasi *edutainment* dalam pembelajaran hafalan ayat pendek terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih mudah menerima, mengingat, dan mengulang hafalan yang diberikan oleh guru. Selain itu, pendekatan ini membantu mengurangi rasa bosan sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan menghafal Al-Qur'an.

Dengan demikian, implementasi *edutainment* di TK IT Al-Kiswah Kota Bengkulu dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mempermudah hafalan ayat pendek Al-Qur'an pada anak usia dini, karena mampu menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

b. Kegiatan Pokok Implementasi Pendidikan

Terkait dengan implementasi terdapat tiga unsur penting di antaranya:

1) Pengembangan Program

Pengembangan kurikulum meliputi beberapa program yang dikembangkan yakni program tahunan berupa program umum untuk masing-masing pelajaran yang diajarkan, program semester yakni berupa beberapa hal yang penting untuk dievaluasi pada semester itu, program modul yakni berupa soal, lembar soal, jawaban dan kunci jawaban, program perminggu atau per hari seperti tingkat kemampuan anak dan kesulitan belajarnya, program remedial dan pengayaan.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pengembangan kurikulum berbasis kompetensi, rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun secara sistemik dan sistematis, utuh dan menyeluruh, dengan beberapa kemungkinan penyesuaian dalam situasi pembelajaran yang aktual. Dengan demikian, rencana pembelajaran berfungsi untuk mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan. Dalam hal ini, materi standar yang dikembangkan dan dijadikan bahan kajian oleh anak harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya, mengandung nilai fungsional, praktis, serta disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan lingkungan, sekolah, dan daerah. Oleh

sebab itu, kegiatan pembelajaran harus terorganisasi melalui serangkaian kegiatan tertentu, dengan strategi yang tepat dan mumpuni.

Perencanaan pembelajaran adalah skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dalam interval waktu yang telah ditentukan. Rencana ini akan dijadikan pegangan guru dalam menyiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan. (Abdorrakhman Gintings (2010)).

3) Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi merupakan pengawasan terhadap hasil dari suatu tindakan. (Suharsimi Arikunto (2013)). Evaluasi juga dipahami dengan penilaian terhadap hasil yang didapatkan setelah mengikuti suatu kegiatan atau tes. Evaluasi hasil belajar ialah tinjauan kembali pencapaian belajar anak. Sehingga evaluasi hasil belajar menyangkut dengan penilaian hasil tes kemampuan anak selama menempuh pembelajaran di sekolah. Penilaian tersebut dapat dilakukan setiap hari atau minggu, setiap semester dan setiap tahun. Sehingga setelah melakukan penilaian, tingkat kemampuan anak dapat diukur. Selain itu, melalui evaluasi juga dapat diketahui sejauhmana implementasi

dilakukan apakah telah sesuai dengan rancangan dan tujuan atau tidak.

2. Implementasi Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik dalam proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik Ahdar Djamaluddin (2019). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalamsuatu lingkungan belajar yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an pada Anak Usia Dini

Implementasi pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini, dijelaskan dalam

Permendikbud Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa ada standar tertentu yang dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Adapun standar tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian terhadap program yang dilakukan secara terpadu sesuai dengan kebutuhan anak. Maka, pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an pada anak usia dini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian Abu Maskur (2018).

- 1) Perencanaan: Jamil Supri hati ningrum menyatakan bahwa perencanaan proses pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan rencana pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dalam mengelola materi pembelajaran. Perencanaan berarti menyusun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui perencanaan pembelajaran, guru dapat mengetahui tujuan yang hendak dicapai dan cara-cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Masnur Muslich (2018) berpendapat bahwa ada 5 aspek yang menjadi bagian utama dalam

perencanaan yaitu rumusan tujuan pembelajaran, pengelolaan materi ajar, pemilihan sumber dan media pembelajaran, scenario kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Adapun penjabarannya menurut Masnur Muslich (2018). Adalah sebagai berikut:

- a) Rumusan tujuan pembelajaran: dalam merumuskan tujuan pembelajaran ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu kejelasan tujuan, cakupan rumusan tujuan pembelajaran dan kesesuaian dengan kompetensi dasar. Tujuan yang dirumuskan harus jelas dan dapat di pahami oleh semua orang. Hal penting lainnya adalah tujuan harus dirumuskan berdasarkan kurikulum yang digunakan oleh sekolah sehingga pembelajaran akan berjalan searah dengan tujuan yang dimiliki sekolah.
- b) Pengelolaan materi ajar: pengelolaan materi ajar harus mengacu kepada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pemilihan materi juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam menerima materi dan waktu yang diberikan dalam pembelajaran.

- c) Pemilihan sumber dan media pembelajaran: sumber dan media pembelajaran yang dipilih harus memiliki kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk mendukung anak dalam melaksanakan pembelajaran maka hendaknya media yang akan dipilih di deskripsikan terlebih dahulu di tahap perencanaan agar dapat diketahui dengan detail media dan sumber pembelajaran yang digunakan.
- d) Skenario pembelajaran: scenario pembelajaran didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Dalam menyusun scenario pembelajaran perlu untuk memperhatikan strategi dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Strategi dan metode pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik serta lokasi waktu yang dimiliki oleh guru. Skenario pembelajaran juga perlu disusun dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Hal ini juga dapat membantu guru mempersiapkan pembelajaran dengan maksimal.

e) Penilaian hasil belajar: penilaian hasil belajar direncanakan dengan memperhatikan tujuan yang ingin dicapai. Prosedur, Teknik dan instrument penilaian perlu dirancang dengan baik sehingga benar-benar memberikan gambaran ketercapaian hasil penilaian peserta didik setelah pembelajaran. Hasil penilaian ini nantinya dapat digunakan sebagai evaluasi dalam merencanakan kegiatan belajar yang selanjutnya.

1) Pelaksanaan: pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pada bagian ini lah, tujuan dan materi pendidikan disampaikan kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an adalah agar anak mampu menghafal Al-Qur'an sesuai dengan target yang telah direncanakan. Untuk mendukung hal ini agar tercapai secara optimal, maka diperlukan komponen-komponen dalam pembelajaran seperti strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, penggunaan sumber dan media belajar Abu Maskur (2018).

3. Konsep *Edutainment*

a. Pengertian *Edutainment*

Edutainment merupakan akronim dari *education* dan *intertainment*. *Education* berarti Pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, secara epistemologi *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Sedangkan secara terminologi, *edutainment* ialah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, agar muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis agar terciptanya pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh luar biasa pada bidang pendidikan dan peatihan di era millennium ini. Belajar yang menyenangkan menurut konsep *edutainment* ini bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (game) ke dalam proses pembelajaran, tetapi juga bisa dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (role play), demonstrasi, dan multimedia Maftuh (2017).

b. Teori Dan Bentuk Terapan *Edutainment*

Edutainment biasa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya

edutainment sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *active learning*, *Quantum Learning*, *accelerated learning*, dan sebagainya. Dalam kesempatan ini akan dibahas teori dan bentuk terapan dari *edutainment*, sehingga bisa memahami dan mengubahnya dalam proses pembelajaran.

1) *Active Learning*

Pembelajar anak aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para anak berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para anak mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungan.

2) *Quantum Learning*

Quantum Learning berakar dari upaya bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai “*sugestology*” atau “*sugestopedis*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif. *Quantum*

Learning menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori keyakinan dan metode yang spesifik. Termasuk diantaranya konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain.

3) *Accelerated Learning*

Accelerated Learning ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan moderen yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Pembelajaran cepat merupakan sebuah pendekatan komprehensif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan seluruh komponen dalam pembelajaran, seperti suasana sekolah, keunikan peserta didik dan proses pembelajarannya. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran yang berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan.

c. **Karakteristik Pembelajaran Berbasis *Edutainment***

Karakteristik dari konsep *edutainment* dalam pembelajaran yakni:

- a. Adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung (suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan).
- b. Materi pelajaran yang relevan dan bermakna.

- c. Memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi.
- d. Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara peserta didik).
- e. Hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari
- f. Menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.
- g. Belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus
- h. Isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengkoordinir ragam kecerdasan yang dimiliki peserta didik Hamruni (2013).

d. Macam-macam Metode Pembelajaran Edutainment

Metode *edutainment* antara lain *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching* dan sebagainya.

1) *Humanizing the classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi, secara harfiah, *Humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas

adalah pendidik hendaknya memperlakukan para anaknya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga di mana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa berlangsung.

Kata lain, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain. Oleh karena itu, pendidikan yang *humanizing* ini mensyaratkan adanya kaitan tarapotensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bias dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai-nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia Moh. Sholeh Hamid (2011).

2) *Learning* (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktif anak, aktif dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk di bahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka

mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Pembelajar anak atif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua anak dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga anak aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif anak dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, anak didorong untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

3) *The Accelerated Learning*

The Accelerated Learning adalah belajar paling maju sekarang, dan mempunyai banyak manfaat. *Accelerated Learning* didasarkan pada penelitian mengenai otak dan belajar. Di sini dapat digunakan berbagai metode dan media. Sifatnya terbuka dan luwes. Pembelajaran diajak terlibat sepenuhnya.

4) *Quantum Learning*

Quantum Learning berakar dari Upaya *Georgi Lozanov*, seorang pendidik berkembang

bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “*sugestology*” atau “*suggestopedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa Teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukkan anak secara nyaman, memasang music latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif. Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *sugestology* adalah “pemercepatan belajar” (*accelerated learning*). Pemercepatan belajar dengan didefinisikan sebagai “memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi kegembiraan”. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua

unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

5) *Quantum Teaching*

Proses belajar/mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi dan sampai sejauh mana anda mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. Dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

e. **Prinsip-Prinsip Belajar Berbasis *Edutainment***

Prinsip dasar *edutainment* ialah dikarenakan pandangan masyarakat terhadap proses pembelajaran di sekolah sudah tidak nyaman dan terkesan memberikan rasa takut, cemas, jenuh, bosan dan tidak menyenangkan. Padahal dalam proses belajar mengajar, kenyamanan dan kebahagiaan sangat penting agar pelajaran menghadirkan suasana yang rileks bagi anak.

Adapun beberapa hal yang menjadi alasan dari kemunculan ide tentang *edutainment* ialah:

- 1) Perasaan positif seperti bergembira, berbahagia, senang dapat membantu untuk menerima pelajaran dengan cepat. Sementara perasaan negative yakni bersedih, tidak nyaman, merasa ada ancaman, takut dapat mencegah atau menghambat untuk memahami pelajaran. Dengan sebab itu pembelajaran yang basisnya bermain dan belajar mencoba dipadukan sehingga lahirlah *edutainment*.
- 2) Ketika seseorang bisa mengkombinasikan antara emosi dan nalarnya maka hal tersebut akan membantunya memahami pelajaran dengan cepat bahkan secara tak terduga.
- 3) Jika seorang pembelajar bisa diberikan motivasi secara baik dan tepat sehingga dapat menggunakan kemampuannya dengan sungguh-sungguh maka hasil yang didapatkan akan maksimal M.Fadillah (2014).

f. Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Teori belajar berbasis *edutainment* termasuk teori terkait dengan proses belajar mengajar yang penuh dengan keceriaan dan kesenangan. Pengertian teori dalam kamus ilmiah ialah suatu ilmu pasti atau dalil terkait suatu hal yang bersifat rasional. Teori juga bisa dimaknai dengan gagasan atau konsep yang

dibangun oleh salah seorang dan telah diuji keilmiahannya M.Fadillah (2014).

Terkait dengan proses pembelajaran bahwa ada berbagai macam teori yang dikembangkan para ilmuwan baik secara psikologis atau pun pendidikan. Sementara itu, teori *edutainment* ini menjelaskan tentang bagaimana perlakuan terhadap anak dalam belajar agar bisa memahami pelajaran dengan mudah serta tanpa tekanan atau jejalan ilmu pengetahuan sehingga terkesan memaksa. Basis dari *edutainment* ini anatar lain:

1) Teori Belajar Kooperatif

Proses belajar secara kooperatif ialah kegiatan belajar yang dilakukan secara bersama atau berkelompok. Di mana para anak akan diminta untuk membuat kelompok. Adapun unsur utama dari model belajar kooperatif ialah mengerjakan suatu hal secara bersama atau membagi tugas dan tujuan yang akan diraih. Di antara strategi yang berlaku dalam proses belajar kooperatif ini ialah *cooperatif learning* yaitu sebuah cara yang diterapkan secara berkelompok dengan tujuan sebagai upaya peningkatan kualitas belajar anak dan kemampuan bersosialnnya Suyadi (2013).

2) Teori Otak Triun

Dalam teori ini menjelaskan tentang bagaimana kesiapan otak untuk menerima pelajaran Adi W. Gunawan (2004). Dalam konsep penerapannya, otak dibagi menjadi tiga dan saling berkaitan satu sama lain. Agar ketiganya dapat berfungsi dengan baik maka penting untuk membuat ketiganya merasa nyaman sehingga penting untuk membangun suasana belajar yang baik dan nyaman bagi anak. Sebab dengan kondisi seseorang yang sedang senang dan nyaman akan tercipta kondisi otak yang baik sehingga mudah untuk menyerap pelajaran.

3) Teori Kecerdasan Majemuk

Menurut Gardner (2011), kecerdasan majemuk adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Gardner mengusulkan delapan tipe kecerdasan majemuk, yaitu: kecerdasan bahasa, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan musik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Setiap orang memiliki semua

tipe kecerdasan tersebut, tetapi dalam tingkatan yang bervariasi.

g. Langkah-langkah Penerapan *Edutainment*

Dalam penerapan *edutainment* terdapat beberapa langkah yang penting untuk dilakukan, Hamruni (2021) di antaranya:

1) Memberikan kemudahan dan suasana gembira

Prinsip memudahkan dan menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain :

a) Menciptakan suasana akrab

Aktivitas belajar membutuhkan peran akal dan hati, demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam. Bila pembelajar mempunyai kejenuhan dalam berpikir dan menyerap pelajaran, maka hendaknya guru menggunakan ice-breaking di sela-sela belajar. Hal ini untuk mencairkan kejenuhan dan kebosanan yang terjadi di dalam kelas, dan supaya bisa mengembalikan lagi semangat belajar anak.

Beberapa manfaat menggunakan ice-breaking di sela-sela belajar, antara lain bisa mengusir kebosanan dan kejenuhan, menyegarkan (*refreshing*) hati dan

mengendurkan ketegangan, memberikan waktu rehat bagi guru, mengasah hati dan memberikan suasana baru untuk melanjutkan pembelajaran dan merubah suasana kelas kering dan menegangkan menja disantai.

Agar tercapai tujuan-tujuan belajar dengan mudah, maka lingkungan kelas harus ditata sedemikian rupa menjadi lingkungan yang kondusif, yang dapat mempengaruhi anak secara positif dalam belajar. Lingkungan belajar yang kondusif dapat menumbuhkan motivasi anak dalam belajar, penyajian bahapelajaran dapat disguhkan dengan penuh makna serta member kesanter sendiri kepada anak.

b) Komunikasi yang ramah

Sikap ramah ditunjukkan dalam ucapan yang lembut, tindakan dan sikap yang memudahkan, lawannya adalah bersikap kasar. Jiwa manusia pada dasarnya cenderung kepada keramahan, kelemah lembutan, tutur kata yang halus serta jauh dari kekerasan dan kekasaran. Oleh sebab itu, sebaiknya seorang guru memperhatikan hal ini dan mengaplikasikannya kepada anak didiknya.

Bersikap kasar bagi seorang guru merupakan hal yang fatal dan membahayakan, apa lagi terhadap anak didik, karena hal itu dapat mencetak kepribadian yang buruk. Artinya jika seorang guru mengajar dengan cara kekerasan terhadap anak didik, maka hal itu bisa membuat anak didiknya patah semangat, tidak aktif, malas dan senang berbohong.

c) Kehalusan dan kelembutan (dalam ucapan dan perilaku)

Mengucapkan perkataan kotor dan mencaci orang lain merupakan tindakan yang tidak disukai dan harus dihindari, lebih-lebih oleh seorang guru yang menjadi tela dan bagi anak didiknya. Jika seorang guru mengucapkan kata-kata kotor dan menyakitkan, meskipun dalam kadar yang kecil saja, maka hal itu sudah merupakan aib baginya, apalagi jika dilakukan dalam skala yang lebih luas. Bagaimana pun, ucapan seorang guru pasti akan mempengaruhi anak didiknya, positif maupun negatif. Perkataan yang kotor dan penghinaan akan berdampak negatif bagi anak didiknya, bahkan bisa merusak jiwanya.

2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah lingkungan yang relaks (tanpa stress), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi. Dalam iklim pembelajaran yang kondusif, kesalahan-kesalahan yang diperbuat oleh anak tidak membuat ia disudutkan, atau bahkan dianggap bodoh, tetapi kesalahan-kesalahan anak itu dipandang sebagai umpan balik. Guru akan mendorong para anak menganalisis kesalahan-kesalahan mereka untuk melihat apakah ada suatu kecenderungan untuk melakukan kesalahan-kesalahan serupa di waktu yang akan datang. Setelah itu, kesalahan-kesalahan lalu diperbaiki dengan penuh kesadaran oleh anak sendiri, disertai pemahaman atas jawaban dan alternatif yang benar. Dengan begitu, diharapkan prestasi dan nilai para anak akan meningkat.

Guru perlu menyiapkan ruang kelas yang baik dalam belajar. Oleh karena itu, mereka menyiapkan ruang kelas yang menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan. Mereka menggunakan aroma dan aneka warna. Mereka menghias dinding dengan berbagai poster

berwarna, menyuguhkan seluruh point penting yang harus dipelajari, dalam bentuk kata-kata maupun gambar, karena mereka tahu, proses belajar banyak berlangsung di pikiran bawah sadar. Jika seorang guru secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan kedalam pekerjaan dan profesinya, maka kegiatan mengajar dan belajar akan lebih menyenangkan. Selain itu, dianjurkan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif, maka ruang-ruang kelas tidak akan pernah sepi atau membosankan.

3) Menarik minat

Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pelajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan dengan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah ayat angkap terhadap hal-hal baru yang diajarkan oleh guru.

Konsep pembelajaran, upaya untuk menarik perhatian bisa dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

a) Melakukan komunikasi terbuka

Seorang guru hendaknya selalu mendorong anak didik untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan-bahan pelajaran yang disajikan mereka, sehingga mereka dapat menyerapnya menjadi bahan apersepsi dalam pikirannya.

b) Memberikan pengetahuan baru

Minat dan perhatian anak didik harus diarahkan kepada bahan-bahan pengetahuan yang baru bagi mereka, Seperti studi tentang alam sekitar yang mengandung ilmu-ilmu baru, misalnya biologi, fisika, astronomi, kimia, menurut pembaruan dari hasil studi para ilmuwan di bidang masing-masing, terutama dikaitkan dengan kecanggihan ilmu dan teknologi modern saatini.

c) Memberikan model perilaku yang baik

Anak didik dapat memperoleh contoh bagi perilakunya melalui peniruan yang tepat dalam proses belajar mengajar.

4) Menyajikan materi yang relevan

Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan sangatlah penting, karena anak ingin belajar ketika ia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Pembelajaran yang berdasarkan prinsip bermakna, menjadikan anak didik menyukai dan bergairah untuk mempelajari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan perasaan suka tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, karena anak didik menyadari bahwa yang dipelajari dari gurunya terdiri dari bahan-bahan ilmu pengetahuan yang akan memberikan makna bagi hidupnya lebih lanjut.

Menyajikan materi yang relevan, terealisasi dengan memberikan materi pelajaran disesuaikan oleh kebutuhan anak yang relevan dalam penyajian didasari perkembangan zaman, materi pelajaran tidak harus didapat melalui buku paket yang sudah disediakan sekolah. Penyajian materi yang relevan oleh guru tidak hanya dari buku paket pelajaran IPS saja akan tetapi bisa dikembangkan dengan mengakses internet, media televisi, dan media masa (koran/majalah), hal

tersebut dapat mengembangkan potensi anak didik melalui inovasi.

5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran

Beberapa penelitian menunjukkan, bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak itu kurang dari yang dibutuhkan untuk “merekatkan” pelajaran kedalam ingatan. “Ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas saraf untuk berfikir rasional mengecil. Otak mengambil sikap bertempur atau kabur dan beroperasi pada tingkat bertahan hidup. Ketersediaan hubungan dan kegiatan saraf benar-benar berkurang atau sangat mengecil dalam situasi ini, dan otak tidak dapat mengakses HOTS, Keterampilan Berpikir Orde Tinggi. Fenomena ini, dikenal *downshifting*, merupakan reaksi psikologis yang dapat menghentikan proses belajar, karena saat itu kemampuan belajar mahaanak benar-benar berkurang untungnya, otak dapat juga melakukan hal sebaliknya. Dengan tekanan positif, dikenal sebagai eustress, otak dapat terlibat secara emosional, dan memungkinkan kegiatan saraf maksimal, hal itu disebut dengan kondisi flow. Flow adalah keadaan dimana seseorang sangat

terlibat dalam sebuah kegiatan, sehingga hal lain seakan tak berarti lagi.

Untuk menarik keterlibatan anak dalam pembelajaran, guru hendaknya membangun hubungan, yaitu menjalin rasa simpati dan saling pengertian. Hubungan akan membangun jembatan menuju suasana yang lebih bergairah, membuka jalan masuk memahami dunia mereka, mengetahui minat, berbagai kesuksesan dan berbicara dengan bahasa mereka. Membina hubungan bisa memudahkan guru melibatkan anak dalam pembelajaran, pengelolaan kelas dan meningkatkan kegembiraan.

6) Melibatkan indera dan pikiran

Dalam belajar, anak hendaknya memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam waktu lama. Otak akan mengalami kelumpuhan dan belajar pun melambat atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar.

Belajar berdasar aktivitas, secara umum jauh lebih efektif daripada yang didasarkan presentasi, materi dan media. Alasannya sederhana : cara belajar itu mengajak orang terlibat sepenuhnya. Telah terbukti berkali-kali bahwa biasanya orang belajar lebih banyak dari berbagai aktivitas dan pengalaman yang dipilih dengan tepat dari pada jika mereka belajar dengan duduk di depan penceramah, buku panduan, televisi atau pun komputer. Gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks-motor) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu manusia seutuhnya.

7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan anak

Proses pembelajaran bukan hanya mengalih kan pengetahuan kepada para anak, tetapi yang lebih penting lagi adalah bagaimana mereka bisa membuat makna bagi diri mereka sendiri dalam memahami materi. Agar hal ini bisa

terwujud, maka dalam proses pembelajaran, seorang pendidik (guru) hendaknya memilih materi dan metode yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan anak didik.

Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, terealisasi dengan proses pembelajaran harus memperhatikan kondisi kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing anak. Seorang guru harus menyesuaikan dengan tingkat kemampuan para anaknya, Oleh karena itu aktivitas dan proses pengajaran yang dilakukan oleh guru sangat memperhatikan kondisi kemampuan yang dimiliki para anaknya dan menyesuaikan materi pembelajaran.

8) Memberikan pengalaman sukses

Pada umumnya seorang guru pasti akan merasa senang ketika para anaknya dengan yakin mengacungkan tangan mereka untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi secara aktif, dan bukannya menahan diri dan bersikap ragu-ragu. Sebenarnya, setiap guru bisa merencanakan pembelajaran agar anak aktif dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Namun jangan lupa, rancangan pembelajaran itu bisa mengalami hambatan dan bahkan mengalami kegagalan. Lalu

bagai mana caranya agar rancangan pembelajaran bisa meraih sukses? Ada dua faktor utama yang menentukan kesuksesan belajar anak setiap saat, kesulitan pelajaran dan derajat risiko pribadi.

Perlu diketahui bahwa kesulitan pelajaran dan derajat risiko pribadi itu sendiri cukup untuk membuat anak menahan diri atau mengalami downshift, yang menyebabkan belajar menjadi mandek. Seperti diketahui, bagi sebagian anak, ditunjuk untuk berbicara atau menjawab pertanyaan merupakan suatu risiko pribadi yang besar dan pengalaman yang sulit. Jika risiko pribadi yang besar digabungkan dengan kewajiban menguasai pelajaran yang sulit, maka bisa dipastikan anak tidak akan punya kesempatan untuk meraih sukses.

Membantu anak meraih sukses dalam setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh guru. Pertama, pada saat dia menyampaikan materi pelajaran, sajikan dengan melibatkan multisensori, yakni menggunakan unsur visual, auditorial. Bila materi pelajaran kinestetik lama dari pelajaran cukup banyak, bagi bahan itu menjadi segmen-segmen. Kemudian sering-seringlah melakukan pengulangan

sepanjang waktu belajar, gunakan pengulangan untuk memastikan disimpannya informasi di dalam pikiran anak. Lalu tambahkan kemajuan sederhana pada proses pembelajaran. Pada saat guru pertama kali mengajarkan informasi ini, pastikan untuk membuatnya multimodalitas. Potong menjadi segmen dan ulang berkali-kali. Ajarkan pertama kali pada seluruh kelas.

Kedua buatlah kelompok-kelompok kecil untuk pemantapan belajar. Ketiga selesaikan secara perseorangan (menjawab pertanyaan di depan kelas, pekerjaan rumah, tes atau kuis). Dengan demikian, anak mendapatkan informasi dalam bentuk yang paling mudah, sambil mengambil risiko paling kecil dalam kelompok besar. Kemudian ketika guru memindahkan mereka ke kelompok kecil, risiko pribadi, sekalipun menjadi lebih besar karena mereka diperhitungkan satu-satu, tidak terlalu menekan mereka karena mereka mulai mengenal materi pelajaran. Akhirnya, pada saat mereka tampil sendiri-sendiri, mereka masih mengambil risiko besar, tetapi mereka dapat mengatasinya karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

Pada akhir kegiatan, guru dapat melangsungkan upacara pemberian hadiah. Amati bagaimana para anak sekarang menggunakan imajinasi, logika, ketrampilan linguistik dan harus berfikir tentang bagaimana orang lain melihat berbagai hal. Ini adalah satu bentuk atau rancangan pembelajaran yang menggunakan multi-sensori dan variasi teknik pembelajaran, sehingga bisa mendayagunakan potensi multi-kecerdasan yang dimiliki anak.

9) Merayakan hasil

Mengadakan perayaan bagi anak akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab dan menggali proses belajar mereka sendiri. Perayaan mengajarkan kepada mereka mengenai motivasi hakiki tanpa insentif. Anak akan menanti kegiatan belajar, sehingga pendidikan mereka lebih dari sekedar mencapai nilai tertentu.

Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan salah satunya adalah dengan memberihadiah. Memberikan hadiah apapun jenis dan bentuknya adalah tindakan yang dapat menyenangkan hati, menambah semangat,

menghilangkan kelesuan serta mendorong anak untuk lebih giat menambah ilmunya. Seorang guru harus bisa mempertimbangkan hal ini, apa lagi jika ia melihat kelesuan pada diri anak anaknya, atau ia harus berusaha merenungkan cara yang baik untuk member dorongan kepadanya.

Bentuk hadiah bermacam-macam, akan tetapi manfaatnya pun tetap diakui meskipun kadarnya berbeda, diantaranya yaitu :

a) Hadiah Materi

Buatlah hadiah yang paling mengesankan bagi anak anak, karena didalamnya terdapat kepuasan tersendiri ketika memperoleh hadiah.

b) Hadiah dalam bentuk do'a

Hadiah dalam bentuk mendoakan anak anaknya supaya mendapat berkah, kebajikan, pertolongan dan lain-lain, bisa juga dilakukan guru.

c) Hadiah pujian

Hadiah ini bisa pula berupa pujian, seperti ungkapan bagus, baik dan lain-lain. Metode ini dapat menanamkan suatu keyakinan akan 42 ilmu yang dimilikinya dan

mendorong anak lain untuk memperoleh penghargaan yang sama.

4. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengertian tersebut menyiratkan tentang sasaran, proses layanan, lingkup perkembangan, tujuan, serta peran PAUD sebagai salah satu pencapaian keberhasilan pendidikan di tahap yang lebih tinggi Augusta (2012).

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Sebelum membahas bagaimana karakteristik perkembangan anak secara lebih lanjut maka perlu dilakukan pemahaman terhadap makna perkembangan itu sendiri. Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, organ-organ, dan

sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual, dan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilannya sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Kasmadi (2013). hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Susanto (2013). hasil belajar anak adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Winarni (2012). hasil belajar terjadi bila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan perilaku atau tingkah laku pada orang tersebut. Hal ini berarti dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah ia melakukan kegiatan belajar. Kemampuan tersebut berupa keberhasilan anak dalam memahami materi pelajaran sehingga terjadi perubahan perilaku dan tingkah laku pada dirinya. Menurut Santrock (2014), mengatakan bahwa perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus

berlanjut disepanjang rentang kehidupan individu Christiana (2014).

Secara umum anak usia dini dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), (4-6 tahun); dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut Mulyasa (2012):

1) Usia 0-1 tahun

Usia ini merupakan masa bayi, tetapi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang sangat luar biasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- b) Mempelajari keterampilan menggunakan pancaindra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda kemulutnya.
- c) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya, komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

2) Usia 2-3 tahun

Pada usia ini terdapat beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya, yang secara fisik masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus untuk anak usia 2-3 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Iama memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda apa saja yang diatemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi disbanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
- b) Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
- c) Mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada

bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.

3) Usia 4-6 tahun

Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat dan berlari.
- b) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- c) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- d) Bentuk permainan anak sudah bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini ada beberapa rujukan untuk dijadikan perbandingan agar tidak terjadinya plagiat. Melalui kajian secara teoritis posisi seorang penulis ialah melakukan pendalaman, telaah dan identifikasi permasalahan yang berkaitan dengan kajian serta mengetahui sejauh mana perkembangan dari tema kajian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dan relevan dengan penelitian penulis sendiri ialah:

Dewi anggraeni, 2021 yang berjudul “Pembelajaran Al-Quran berbasis *Edutainment* (Implementasi pengembangan media pembelajaran Kartu Tahfidz)”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Tahfidz pada proses pembelajaran menghafal al-Qur’an dengan pendekatan *edutainment*. Kartu Tahfidz adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang membahas tentang pembelajaran menghafal al-Qur’an khususnya surat-surat pendek yang ada di juz 30 dengan cara yang menyenangkan yang cocok dengan anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Hanafin dan Peck. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Kartu Tahfidz memperoleh nilai melalui validasi

ahli media dan ahli teori dengan kategori “sangat baik” sebesar 96%. Pendekatan *edutainment* dalam proses pembelajaran al-Qur'an dan menghafal al-Qur'an sangat membantu peserta didik, dimana unsur menyenangkan yang membuat mereka tidak terbebani dalam proses menghafal.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian Dewi anggraeni dengan peneliti yaitu; perbedaan penelitian Dewi anggraeni berfokus pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran khusus yang disebut Kartu Tahfidz, yaitu alat pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk membantu anak-anak menghafal surah pendek dari Juz 30 Al-Qur'an secara menarik dan menyenangkan. Sedangkan peneliti berfokus pada penerapan metode analisis *edutainment* itu sendiri dalam menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an pada anak taman kanak-kanak di TK IT Al-Kiswah Kota Bengkulu. Persamaan kedua penelitian ini mempunyai tema utama yang sama pembelajaran Al-Qur'an menggunakan pendekatan *edutainment*, pembelajaran fokus menghafal (tahfidz) Al-Qur'an, sama-sama ditujukan untuk anak usia dini. Keduanya menggunakan metode *edutainment* tujuan penelitian meningkatkan motivasi belajar, kemampuan menghafal ayat Al-Qur'an dan Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Disertai Yesi Arikarani, 2017 yang berjudul “Implentasi *Edutainment* dalam pembelajaran Al-Qur'an

bagi anak SD IT Mutiara Cendekia Lubuk-Linggau”. Dalam penelitian ini perkembangan moderen ini senantiasa menantang manusia untuk selalu berpikir dan berkreasi hingga menghasilkan inovasi baru. Berbagai aspek kehidupan termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an. Dunia pendidikan dan pembelajaran menandai fenomena ini dengan berbagai strategi, metode, model, meskipun pendekatan baru seperti pembelajaran kuantum, pembelajaran aktif, pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL) dan lainnya termasuk *edutainment*. Fenomena di lapangan adalah implementasi *edutainment* pembelajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Mutiara Cendekia Lubuk linggau yang memiliki kriteria belajar meliputi membaca, menulis, dan menghafal. Kriteria permainan pembelajaran Al-Qur'an. Ketika salah satu permainan menimbulkan kebahagiaan tetapi tidak memperoleh keterampilan tertentu, maka permainan bukanlah unsur pendidikan. Sebaliknya, jika dalam kegiatan pembelajaran Al-Qur'an tidak ada unsur kebahagiaan, maka hal tersebut tidak disebut permainan. Oleh karena itu, *edutainment* dalam pembelajaran Al-Qur'an bagaimana kiranya dapat mengintegrasikan keduanya dengan baik hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian Yesi Arikarani dengan peneliti yaitu; perbedaan penelitian Yesi Arikarani berfokus pada tingkat pendidikan anak Sekolah

Dasar (SD) Usia peserta didik umumnya 6–12 tahun, Tingkat kognitif dan motorik lebih berkembang dibanding anak TK. Penelitian fokus pada implementasi *edutainment* dalam pembelajaran Al-Qur'an secara umum, yang bisa meliputi membaca, memahami, bahkan menulis ayat-ayat Al-Qur'an. Cakupan Materi Al-Qur'an mencakup beragam aspek dalam pembelajaran Al-Qur'an, seperti tajwid dasar, makna ayat, dan pemahaman nilai-nilai Islam. Strategi *edutainment* yang digunakan Strategi *edutainment* kemungkinan lebih variatif, bisa melalui media digital, drama, lagu islami, kuis interaktif, dan lainnya, Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas *edutainment* dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar Al-Qur'an. Sedangkan peneliti berfokus pada tingkat pendidikan anak-anak Taman Kanak-Kanak (TK), Usia peserta didik umumnya 4–6 tahun kegiatan belajar lebih berbasis permainan dan sensori motor. Fokus kegiatan pembelajaran menghafal ayat pendek dalam Al-Qur'an, sehingga pendekatannya lebih sederhana dan mengutamakan hafalan serta stimulasi audio-visual. Cakupan Materi Al-Qur'an ayat-ayat pendek, mungkin seperti Juz Amma (surat-surat pendek di akhir Al-Qur'an). Strategi *edutainment* yang digunakan strategi *edutainment* lebih sederhana: lagu-lagu, permainan edukatif, kartu bergambar, dan visualisasi yang menarik, fokus pada aktivitas menyenangkan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Tujuan penelitian untuk

mengetahui bagaimana metode *edutainment* dapat membantu anak dalam menghafal ayat pendek dengan lebih mudah dan menyenangkan. Persaman kedua penelitian ini keduanya menggunakan metode *edutainment* sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan untuk membuat proses belajar Al-Qur'an menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, fokus pada peningkatan minat dan motivasi belajar anak dalam menghafal dan memahami Al-Qur'an, khususnya pada usia dini dan pendidikan dasar keduanya menempatkan peran guru sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif, sehingga anak dapat aktif, kreatif, dan efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang mendukung, seperti kartu tahfizh atau permainan edukatif, untuk membantu anak-anak menghafal ayat-ayat pendek dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani.

Penelitian Ummi Aulia, yang berjudul “Implementasi pembelajaran berbasis *edutainment* melalui strategi *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar Pai kelas VII di SMP PGRI 6 Bandar Lampung”. Dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi masalah yang di temukan di kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung, dalam proses pembelajaran kurangnya variasi dan kreatif guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk

di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, peserta didik yang hanya diam (pasif) ketika diberi kesempatan untuk bertanya, Dengan demikian, menyebabkan pembelajaran tidak afektif sehingga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Oleh karena itu, pada penelitian ini “Apakah implementasi metode *edutainment* melalui strategi *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII tahun pelajaran 2017/2018 SMP PGRI 6 Bandar Lampung.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, proses tindakan kelas meliputi : tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tahap refleksi. Penelitian ini bertujuan agar guru lebih kreatif dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi, agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan standard ketuntasan yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung. Sedangkan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui data tentang proses pembelajaran pendidikan

agama Islam ,respon peserta didik, keadaan peserta didik, dan guru.

Setelah menerapkan metode pembelajaran *edutainment* melalui stategi *picture and picture* pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat dari data prasurvey yaitu 7 peserta didik (22%) menjadi 19 peserta didik (59%) yang tuntas, dan 13 peserta didik (41%) yang belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar lebih meningkat menjadi 28 peserta didik (87.5%) yang tuntas, 4 peserta didik (12.5%) yang belum tuntas. Dengan demikian data prasurvey terjadi peningkatan 28 peserta didik. Hasil penelitian diperoleh dengan menerapkan metode *edutainment* melalui strateg *ipicture and picture*, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yaitu 80% peserta didik yang tuntas sudah tercapai sehingga pelaksanaan siklus tindakan selayaknya dihentikan.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitianUmmi Aulia dengan penelitianini yaitu sebagai berikut. Perbedaan penelitian Ummi Aulia dengan penelitian ini terletak pada fokus dan objek penelitiannya. Penelitian pertama berfokus pada penerapan *edutainment* melalu istrategi *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi anak kelas VII di SMP PGRI 6 Bandar Lampung. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik anak dalam mata pelajaran

PAI dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi, serta mengatasi anak yang pasif dan memiliki prestasi rendah di dalam kelas.

Sementara itu, penelitian kedua berfokus pada penerapan metode *edutainment* untuk membantu anak taman kanak-kanak di TK IT Al-Kiswah Kota Bengkulu dalam menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada pendidikan agama usia dini, khususnya pada kemampuan menghafal Al-Qur'an, bukan pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran secara umum.

Adapun persamaan kedua penelitian tersebut adalah sama-sama menerapkan pendekatan *edutainment* dalam proses pembelajaran. Pada penelitian yang berjudul Implementasi Pembelajaran *Edutainment* melalui Strategi *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP PGRI 6 Bandar Lampung, peneliti mengeksplorasi penggunaan pendekatan *edutainment* yang dikombinasikan dengan strategi *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat sekolah menengah pertama. Strategi *picture and picture* melibatkan penggunaan gambar yang disusun secara berpasangan untuk membantu pemahaman dan daya ingat anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar kognitif anak

dalam mata pelajaran PAI melalui metode pembelajaran yang interaktif dan didukung secara visual.

Sementara itu, penelitian yang berjudul Analisis Implementasi *Edutainment* untuk Mempermudah Hafalan Ayat Pendek Al-Qur'an pada Anak TK IT Al-Kiswah Kota Bengkulu berpusat pada penggunaan metode *edutainment* untuk membantu anak taman kanak-kanak dalam menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an. Penelitian ini menyoroti upaya guru dalam menggunakan metode *tikrar*, yaitu metode pengulangan dan kegiatan menghafal secara berpasangan, untuk meningkatkan kemampuan serta daya ingat anak dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an.

C. Kerangka Berpikir

Edutainment dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dan dengan proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis Moh. Roqib (2016).

Sedangkan *edutainment* menurut Moh. Sholeh (2011), adalah suatu proses pembelajaran yang di disain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam

hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (*role playing*), dan demonstrasi.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Fathul Mujib (2013), yang mengutip pendapat Whittaker (1996), belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku melalui latihan atau pengalaman. Dalam proses belajar terdapat tiga ranah yang tidak dapat dipisahkan secara tegas satu sama lain, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psiko motorik (*psychomotor domain*) Mujib & Rahmawati (2013).

Selain belajar, kegiatan bermain juga memiliki peran penting dalam proses perkembangan anak, Kamtini (2005) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkahlaku yang dilakukan anak secara sendiri maupun berkelompok, dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat, untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu metode yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantu anak memanfaatkan media hiburan secara positif adalah metode *edutainment*. *Edutainment* merupakan pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggabungkan unsure pendidikan dan hiburan. Tujuan dari metode ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses belajar

tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang membosankan atau tidak menyenangkan.

Metode *edutainment* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran di lembaga pendidikan. Penerapan metode ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas belajar anak. Salah satu penerapannya dapat digunakan dalam kegiatan menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an pada anak, sehingga proses menghafal menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik

