



Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Usia Dini

Okda Jumanti,¹ Husnul Bahri²

okdajumanti@gmail.com, husnubahri_syukur@yahoo.com

Abstract: Learning models in early childhood education have created difficulties for teachers in developing them, resulting in difficulties in improving children's learning achievement. This paper aims to map and analyze the edutainment learning model for improving early childhood learning achievement. Using a descriptive qualitative method with a literature review approach. The results show that the edutainment learning model can improve early childhood learning achievement. So it can be concluded that early childhood learning achievement is still not optimal due to the limitations of teachers in developing learning models. The relationship of the edutainment learning model, which is a fun and not boring learning model so that it can foster learning motivation, can ultimately improve early childhood learning achievement. Thus it can be suggested, that if you want children's learning achievement to increase, then develop a learning model that is fun and not boring edutainment learning model.

Keywords: Edutaimen Learning Model, Children's Learning Achievement, Early Childhood Education

Abstrak: Model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini telah menciptakan kesulitan bagi guru dalam mengembangkannya, sehingga berakibat kepada kesulitan meningkatkan prestasi belajar anak. Tulisan ini bertujuan untuk memetakan dan menganalisis tentang model pembelajaran edutainment dalam meningkatkan prestasi belajar anak usia dini. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian pustaka. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran edutaimen dapat meningkatkan prestasi belajar anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar anak usia dini masih belum optimal dikarenakan keterbatasan guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Hubungan model pembelajaran edutainment yang merupakan model pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar anak usia dini. Dengan demikian dapat disarankan, jika ingin prestasi belajar anak meningkat, maka kembangkanlah model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan seperti model pembelajaran edutainment.

Kata kunci: Model Pembelajaran Edutaimen, Prestasi Belajar Anak, Pendidikan Anak Usia Dini

Pendahuluan

Prestasi belajar merupakan topic yang sangat menarik dan penting untuk dikaji, karna prestasi belajar merupakan penentu tinggi atau rendahnya kualitas belajar seorang anak. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang atas pekerjaan yang telah dilakukan atau dikerjakan.¹ Prestasi belajar

merupakan salah satu sumber informasi yang terpenting dalam pengambilan keputusan pendidik, pengukurannya diperoleh dari tes prestasi belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai-nilai akademik.² Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar

¹ Khairiah, K. (2020). Peran Kepemimpinan Dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Aliyah Di

Provinsi Bengkulu. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 19(1), 91-110.

² Suryabrata, S. (1993). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*.



sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.³ Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.⁴ Prestasi belajar merupakan kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar juga dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor.⁵ Dengan demikian prestasi belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki anak dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari sesuatu materi pelajaran dalam bentuk capaian nilai sikap, perilaku atau raport setiap bidang studi dalam proses pembelajaran.

Namun fakta pada lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami kesulitan dalam meningkatkan prestasi belajar anak, yang ditandai bahwa terdapat sebahagian perilaku anak belum menunjukkan perubahan yang maksimal pada individu baik fisik maupun psikis, perubahan tersebut belum nampak tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan saja, tetapi juga berkaitan dengan percakapan, keterampilan dan sikapnya. Hasil penelitian Islahuddin (2015) menunjukkan bahwa sistem penyampaian materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis sederhana, belum menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga sebanyak 70% nilai anak masih dibawah KKM.⁶ Penelitian Mahfudzah dkk., (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran belum digunakan secara optimal sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan.⁷ Penelitian Sukiyasa

³ Poerwanto, R., Inoue, H., IkoMA, Y., & KATAoka, I. (1989). Effects of air and soil temperature on vegetative growth and flower bud differentiation of satsuma mandarin trees. *Journal of the Japanese Society for Horticultural Science*, 58(2), 275-281.

⁴ Westgaard, R. H., & Winkel, J. (1996). Guidelines for occupational musculoskeletal load as a basis for intervention: a critical review. *Applied ergonomics*, 27(2), 79-88.

⁵ Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.

⁶ Islahuddin, M. A. (2015). Penggunaan Media Animasi Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Efi (Electronic Fuel Injection) In The Efi (Electronic Fuel Injection) System Material). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(2), 98-102.

⁷ Mahfudzah, F., K, A. H., & Tanjung, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd. *Jurnal Tik Dalam Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593>.



dan Sukoco (2013) menunjukkan bahwa prestasi belajar anak belum optimal dikarenakan terbatas penggunaan media pembelajaran, sehingga terdapat rendahnya minat belajar anak.⁸ Handayani dkk., (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang masih terbatas pada buku yang penyajian materinya padat dan tampilannya tidak menarik serta banyaknya soal-soal dan tugas-tugas yang diberikan pendidik, sehingga membuat anak bosan untuk belajar.⁹ Hasil penelitian Kasan (2018) menunjukkan bahwa proses pembelajaran lebih banyak berfokus pada masalah teoritis, sementara ranah metodologi dan media pembelajaran masih terkesan konvensional dan jarang ada inovasi, sehingga membuat minat belajar anak rendah dan ini mempengaruhi prestasi belajar anak.¹⁰

Tujuan umum tulisan untuk memetakan dan menganalisis prestasi belajar anak usia dini melalui model pembelajaran edutainment. Model pembelajaran merupakan perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran. Model pembelajaran juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami guru ketika mengajarkan suatu materi.¹¹ Model pembelajaran dapat dimanfaatkan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Salah satu model pembelajaran yaitu edutainment yang merupakan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, dan belajar tidak lagi menjadi sesuatu yang ditakutkan oleh anak, sehingga kecemasan pembelajaran yang dirasa siswa menjadi pusat perhatian yang menarik dimata anak. Edutainment juga sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.¹² Untuk

⁸ Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(Februari), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.

⁹ Handayani, H., Yetri, & Putra, F. G. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash*. Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>

¹⁰ Kasan, A. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Menggunakan Metode Hypnoteaching Bagi Siswa Kelas Vii C Smpn 1 Limbangan Kabupaten Kendal*. Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam,

1(Februari). <https://doi.org/10.30659/jspi.v1i1.2428>.

¹¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 317.

¹² Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan*



memudahkan analisis penulis merumuskan tiga pertanyaan; (1) bagaimana bentuk prestasi belajar anak usia dini berlangsung; (2) bagaimana hubungan model pembelajaran edutainment dengan peningkatan prestasi belajar anak usia dini; dan (3) apakah model pembelajaran edutainment dapat meningkatkan prestasi belajar anak usia dini. Ketiga rumusan tersebut akan dibahas pada bagian hasil dan pembahasan.

Argumentasi yang dapat penulis jelaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini sebagai pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan, keterampilan dan prestasi anak. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physicali, intelligence/cognitive, emotional dan social education*. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Usia 0-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*. Pada masa ini seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang mulai terbentuk, sehingga pendidikan anak usia dini

dikatakan sebagai peletak dasar atau fondasi tumbuh kembang anak selanjutnya, sehingga pada masa tumbuhkembang anak usia dini diperlukan model atau strategi yang tepat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berjalan optimal dengan model belajar sambil bermain, menyenangkan dan tidak membosankan (model pembelajaran *edutainment*).

Metode penulisan model pembelajaran *edutainment* menggunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan (*Library Research*). Dengan pendekatan ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan data yang tercantum didalam beberapa dokumen baik cetak maupun elektronik seperti buku ilmiah, majalah ilmiah, artikel ilmiah, jurnal, koran, dan berbagai sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan prestasi belajar anak usia dini. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu deskriptif, eksplanatif dan interpretatif.

Hasil dan Pembahasan

Bentuk Prestasi Belajar Anak Usia Dini

Prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor



internal seperti kematangan fisik dan mental, pengetahuan dan keterampilan, minat dan motivasi dan faktor karakteristik pribadi. Sedangkan faktor eksternal seperti keluarga, guru, sarana prasarana pendidikan dan lingkungan sekitar (Slameto, 2008: 2) Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari sesuatu materi pelajaran biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Namun kenyataannya dalam lembaga PAUD masih terdapat model pembelajaran yang hanya menekankan pada system akademis dan mengabaikan tingkat pengembangan psikologi anak yang masih senang bermain. Masih mengabaikan model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan adalah model pembelajaran edutainment, yang memperhatikan perkembangan otak. Sebagaimana penelitian para ahli dibidang neuroscience terhadap pendidikan anak usia dini yang menyatakan bahwa perkembangan otak pada manusia terjadi sangat pesat yaitu 80% dari

keseluruhan otak orang dewasa terjadi pada masa usia dini dari usia 0-6 tahun. Hal senada juga diperkuat oleh Teyler yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak manusia berisi sekitar 100 milyar hingga 200 milyar sel saraf. Sel saraf akan berkembang sangat pesat jika mendapat stimulus dari lingkungan. Stimulus yang diberikan sejak usia dini sangat menunjang keberhasilan tumbuh kembang anak selanjutnya.¹³ Hakikat edutainment merupakan upaya mengembalikan kondisi anak sesuai dengan hakikat diri anak sebagai manusia, dengan meyakinkan bahwa setiap anak memiliki potensi diri yang dapat ditumbuh kembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalannya, motivasi setiap anak untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar yang berprestasi. Prestasi belajar adalah salah satu sumber informasi yang terpenting dalam pengambilan keputusan pendidik, pengukurannya diperoleh dari tes prestasi belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai-nilai akademik.¹⁴ Prestasi belajar anak

¹³ Ketut Setia Agustini, I Ketut Gading, Lu Ayu Tirtayani, *Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Kelompok B Semester II TK Kartika VII-3*, Vol 4 No 2016, h 2

¹⁴ Nurhayati, Y. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Kesenian dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kelompok dengan Cara Menyangkal pada



merupakan hasil capaian atau diperoleh anak berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap berkat pengalaman dan latihan yang telah dilalui anak. Prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.¹⁵ Dengan demikian pengembangan model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat meningkatkan prestasi anak yang sekarang terkesan terabaikan dalam proses belajar.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁶ Belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan

perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant.¹⁷ Belajar adalah suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.¹⁸ Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.¹⁹ Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.²⁰

Siswa Kelas VII Semester Ganjil SMPN 1 Ciniru Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1).

¹⁵ Munzir, M. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 247-254.

¹⁶ Hanum, F., Slamet, L., & Sriwahyuni, T. (2015). Kontribusi Minat Belajar Dan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Smk Negeri 1 Air Putih Kabupaten Batubara Sumatera Utara. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 3(1).

¹⁷ Hazenbos, W. L., Gessner, J. E., Hofhuis, F. M., Kuipers, H., Meyer, D., Heijnen, I. A., & Verbeek, J. S. (1996). Impaired IgG-dependent anaphylaxis and Arthus reaction in FcγRIII (CD16) deficient mice. *Immunity*, 5(2), 181-188.

¹⁸ Hamalik, O. (1983). *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.

¹⁹ Tampubolon, B. (2020). Motivasi belajar dan tingkat belajar mandiri dalam kaitannya dengan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 5(2), 34-41.

²⁰ Sanatun, N. A., & Sulisworo, D. (2016). Implementasi metode drill and practice secara kelompok untuk



Dengan demikian setiap lembaga pendidikan PAUD berlomba meningkatkan kemampuan anak melalui kognitif, sfektif dan psikomor, sehingga mengabaikan kebutuhan anak seperti usia bermain. Guru dan orang tua lupa bahwa anak memerlukan waktu bermain. Bermain sambil belajar. Sebagaimana Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.²¹

Hubungan Model Pembelajaran Edutainment dengan Prestasi Belajar Anak Usia Dini

Hubungan model pembelajaran edutainment dengan prestasi belajar anak usia dini sangatlah erat, dikarena di dalam dunia anak usia dini dalam meningkatkan perkembangannya dan mengembangkan pertumbuhannya diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan seperti model pembelajaran edutainment. Pembelajaran edutainment merupakan suatu kegiatan

pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana Dewi Mayangsari dkk (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran edutainment merupakan model pembelajaran menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.²² Dengan demikian model pembelajaran edutainment merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dengan model pembelajaran edutainment dapat meningkatkan prestasi belajar anak usia dini.

Model pembelajaran entertainmen yang merupakan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap anak hampir tidak menyadari bahwa anak sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau memahami nilai-nilai (value) setiap individu.²³

peningkatan prestasi belajar. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 66-71.

²¹ Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Pesada, 2010), h 1

²² Dewi Mayangsari, Siti Fadryana Fitroh, *Penerpan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan gejala alam pada anak usia dini*, (Prosiding Senco, 2018), h 226

²³ Cahya Yunisari, Sri Sumarni, Syafdaningsih, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Pembelajaran Edutainment Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Kautsar Indralaya*, volume 4 nomor 1, mei 2017, h 4



Edutainment adalah gabungan antara educational dan entertainment yang di dalamnya terdapat games, musik, film, gerak dan selipan humor.²⁴ Edutainment memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab dengan anak seperti permainan, film, musik, perangkat komputer, video games, perangkat multimedia, belajar yang menyenangkan, yang dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (game) ke dalam proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (roleplay), demonstrasi, dan multimedia.²⁵ Sesuai pula dengan penjelasan Sari, R. K., (2020) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di

kelas.²⁶ Dengan demikian hubungan model pembelajaran edutainment menjadi penentu prestasi belajar anak usia dini.

Isu yang berkembang dalam dunia pendidikan anak usia dini seperti model pembelajaran edutainment yaitu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: Asumsi pertama; perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep edutainment mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak terhubung, yakni Pendidikan dan Hiburan. Asumsi kedua; jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Menggunakan metode yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda, hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan

²⁴ Fatikhatul Maghfuo dan Febrita Ardianingsih, *Metode Edutainment Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya*, Universitas Surabaya, 2014, h 3

²⁵ Endang Wiyanti, Yulian Dinihari, *Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Paud Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat*, E-ISSN:2621-1661, h 158

²⁶ Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67.



yang menggembirakan bagi kalangan guru. Asumsi ketiga; apabila setiap anak dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas anak, maka semua anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.²⁷ Namun fakta yang ada dalam dunia pendidikan anak usia dini bahwa masih terdapat unsur paksaan dan kekerasan dalam proses pembelajaran jauh dari asumsi tersebut di atas.

Model Pembelajaran Edutainment dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Usia Dini

Model pembelajaran edutainment mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan secara menyenangkan dan tidak membosankan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga dapat membantu anak mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun

keterampilan sosial serta komitmen. Belajar yang merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seorang guru untuk memperoleh suatu perubahan sikap, tingkah laku yang baru dan baik secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar juga sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, dan perubahan tersebut bersifat secara relatif konstant. Belajar adalah suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Oleh karena itu model pembelajaran menjadi penentu suksesnya pencapaian perubahan sikap, perilaku, dan prestasi anak.

Prestasi belajar merupakan salah satu sumber informasi yang terpenting dalam pengambilan keputusan pendidik, pengukurannya diperoleh dari tes prestasi belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai-nilai akademik.²⁸ Prestasi belajar anak adalah hasil yang dicapai atau diperoleh oleh anak yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap berkat pengalaman dan

²⁷ Nur Rizka Mitasari, *Model Pembelajaran Edutainment Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Vol. 4 No.1 Edisi Januari 2018, h 43-44

²⁸ Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara.



latihan yang telah dilalui anak.²⁹ Prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.³⁰ Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang anak dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.³¹ Prestasi belajar adalah: Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.³²

Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar.³³ Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari sesuatu materi pelajaran biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi.³⁴ Prestasi belajar anak dapat diketahui setelah diadakan evaluasi, dan hasil evaluasi dapat memperlihatkan tinggi atau rendahnya prestasi belajar anak. Faktor psikologis (kejiwaan) juga mempunyai peranan penting dalam pencapaian tingkat prestasi belajar.³⁵ Dengan demikian model pembelajaran pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan mempengaruhi psikologis berhubungan dengan berfungsinya pikiran anak dalam memahami bahan pelajaran, sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran yang disajikan lebih mudah dan efektif, maka

²⁹Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596.

³⁰Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229-240.

³¹Anhusadar, L. (2020). Evaluasi Pelaksanaan Standar Produk Hasil Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 13(1), 34-45.

³²Winitri, R., Hapidin, H., & Nurani, Y. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Anak Usia 6-7 Tahun ditinjau dari Pemahaman Guru pada Pembelajaran Transisi dan Regulasi Diri. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 491-501.

³³Yadika, A. D. N., Berawi, K. N., & Nasution, S. H. (2019). Pengaruh stunting terhadap perkembangan kognitif dan prestasi belajar. *Jurnal Majority*, 8(2), 273-282.

³⁴Jamil, I. M. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 1(1).

³⁵Khasanah, U. A., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(3), 157-162.



kondisi psikologis anak berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar yang diperoleh anak.

Prestasi belajar yang dipengaruhi oleh model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu: (1) Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya; (2) Landasan pemikiran tentang model anak belajar (tujuan pembelajaran yang dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas yang ingin dicapai, termasuk di dalamnya model anak belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran; (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, sehingga tercapai cita-cita dalam pelaksanaan pembelajaran; (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang yang menjadi tujuan pembelajaran. Keempat ciri khusus tersebut mempengaruhi

prestasi belajar anak, juga dapat dirincikan sebagai berikut; (1) Ranah kognitif, yaitu: aspek pengenalan, aspek mengingat kembali, dan aspek pemahaman; (2) Ranah Afektif, yaitu: aspek penerimaan, sambutan, aspek penilaian, aspek organisasi, dan aspek karakteristik diri dengan suatu nilai atau kompleks nilai; dan (3) Ranah Keterampilan, yaitu: aspek keterampilan kognitif, aspek keterampilan motorik, aspek keterampilan reaktif. Dengan demikian model pembelajaran edutaimen dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Kesimpulan

Ternyata prestasi belajar anak usia dini dalam konsep model pembelajaran edutaiment hampir tidak diperhatikan dalam kajian akademis. Model pembelajaran edutaiment pada anak usia dini telah berubah dari konsep pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan menjadi kondisi pembelajaran yang menakutkan karena tidak jarang guru PAUD memaksakan model pembelajaran secara kekerasan untuk mengejar prestasi akademik seperti, lembaga PAUD berlomba meningkatkan kemampuan anak melalui kognitif, afektif dan psikomotor. Cenderung terjadi pemaksaan dalam belajar seperti dipaksa menulis, membaca, berhitung (calistung) dan menghafal, kesemuanya bersifat akademis, sehingga mengabaikan



kebutuhan psikologi perkembangan anak yang masih membutuhkan bermain. Guru dan orang tua lupa bahwa anak memerlukan waktu bermain atau belajar sambil bermain. Kondisi tersebut menjadi ancaman serius bagi hubungan antar generasi yang semakin senjang dalam dunia pendidikan khususnya lembaga pendidikan anak usia dini yang merupakan modal dasar untuk pencapaian kesuksesan pendidikan berikutnya.

Perspektif model pembelajaran edutainment yang dikembangkan dalam tulisan ini telah memungkinkan penulis menemukan sesuatu yang selama ini diabaikan dalam meningkatkan prestasi anak dalam lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) kurang dianalisis, bagaimana model pembelajaran telah menstruktur prestasi belajar melalui model pembelajaran, sehingga mengubah model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan menjadi pembelajaran yang menakutkan dan kondisi tertekan, dikarenakan model pembelajaran secara kekerasan dan pemaksaan untuk pencapaian prestasi akademis, seperti guru dan orang tua memaksa anak untuk mampu membaca, menulis, menghitung dan menghafal. Jauh dari model pembelajaran edutainment yang berarti hiburan, atau pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Edutainment

merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Tulisan ini terbatas hanya menganalisis model pembelajaran edutainment dalam meningkatkan prestasi anak usia dini menggunakan metode kualitatif deskriptif tidak memiliki otoritas generalisasi, pada saat yang sama pendekatan kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka yang digunakan memiliki keterbatasan untuk melihat seberapa luas cakupan perubahan lembaga PAUD dalam meningkatkan prestasi belajar telah terjadi. Untuk itu tulisan ini menyarankan perlunya kajian lebih lanjut yang mengakomodasi lebih banyak kasus dan menggunakan metode gabungan kualitatif dan kuantitatif, selain untuk mendapatkan hasil yang komprehensif juga kebijakan yang lebih tepat sasaran dalam meningkatkan prestasi belajar anak.

Daftar Pustaka

- Anhusadar, L. (2020). Evaluasi Pelaksanaan Standar Produk Hasil Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 13(1), 34-45. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/1775>



- Cahaya Yunisari, Sri Sumarni, Syafdaningsih. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Pembelajaran Edutainment Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Kautsar Indralaya, volume 4 nomor 1. <https://repository.unsri.ac.id/48981/>
- Dewi Mayangsari, Siti Fadryana Fitroh. (2018). Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan gejala alam pada anak usia dini, (Prosiding Senco). <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/4836>
- Endang Wiyanti, Yulian Dinihari, Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Paud Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat, E-ISSN:2621-1661. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9906>
- Fadlillah, M. (2016). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan. Prenada media. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=TFFADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Fadlillah,+M.+\(2016\).+Edutainment+Pendidikan+Anak+Usia+Dini:+Menciptakan+Pembelajaran+Menarik,+Kreatif+dan+Menyenangkan.+Prenada+media.&ots=jTeRsSzh2X&sig=_F](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=TFFADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Fadlillah,+M.+(2016).+Edutainment+Pendidikan+Anak+Usia+Dini:+Menciptakan+Pembelajaran+Menarik,+Kreatif+dan+Menyenangkan.+Prenada+media.&ots=jTeRsSzh2X&sig=_F)
- [G2OYR1IWk6TapFcBfeno-431W](https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/khair/index)
- Fatikhatul Maghfuo dan Febrita Ardianingsih. 2014. Metode Edutainment Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya, Universitas Surabaya. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/viewFile/8671/8738>
- Hamalik, O. (1983). Metode Belajar dan Kesulitan Belajar. Bandung: Tarsito.
- Handayani, H., Yetri, & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- Hanum, F., Slamet, L., & Sriwahyuni, T. (2015). Kontribusi Minat Belajar Dan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Smk Negeri 1 Air Putih Kabupaten Batubara Sumatera Utara. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika), 3(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/5171>
- Hazenbos, W. L., Gessner, J. E., Hofhuis, F. M., Kuipers, H., Meyer, D., Heijnen, I. A., &



- Verbeek, J. S. (1996). Impaired IgG-dependent anaphylaxis and Arthus reaction in FcγRIII (CD16) deficient mice. *Immunity*, 5(2), 181-188.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S107476130080494X>
- Islahuddin, M. A. (2015). Penggunaan Media Animasi Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Efi (Electronic Fuel Injection) In The Efi (Electronic Fuel Injection) System Material). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(2), 98–102.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/9174>
- Jamil Suprihatiningrum. (2012). Strategi Pembelajaran. (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media)
- Jamil, I. M. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 1(1).
<http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/index.php/jipa/article/view/18>
- Kasan, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Menggunakan Metode Hypnoteaching Bagi Siswa Kelas Vii C Smpn 1 Limbangan Kabupaten Kendal. *Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(Februari).
<https://doi.org/10.30659/jspi.v1i1.2428>
- Ketut Setia Agustini, I Ketut Gading, Lu Ayu Tirtayani. 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Kelompok B Semester II TK Kartika VII-3, Vol 4 No.
<https://scholar.google.com/citations?user=G1z1tgsAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Khairiah, K. (2020). Peran Kepemimpinan Dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Aliyah Di Provinsi Bengkulu. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 19(1), 91-110.
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/3685>
- Khasanah, U. A., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(3), 157-162.
<http://journal.pppijateng.org/index.php/jikj/article/view/426>
- Mahfudzah, F., K, A. H., & Tanjung, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd. *Jurnal Tik Dalam Pendidikan*, 5(2).
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593>



- Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Gaung Pesada)
- Munzir, M. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 247-254. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/5266>
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229-240. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/534>
- Nurhayati, Y. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Kesenian dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kelompok dengan Cara Menyangkal pada Siswa Kelas VII Semester Ganjil SMPN 1 Ciniru Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1). <http://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/1120>
- Nur Rizka Mitasari. (2018). Model Pembelajaran Edutainment Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala* Vol. 4 No.1 Edisi Januari.
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara.
- Sanatun, N. A., & Sulisworo, D. (2016). Implementasi metode drill and practice secara kelompok untuk peningkatan prestasi belajar. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 66-71. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/13767>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/582>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114>
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(Februari), 126-137.



- <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.
- Suryabrata, S. (1993). Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar.
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi belajar dan tingkat belajar mandiri dalam kaitannya dengan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 5(2), 34-41. <https://scholar.archive.org/work/lui5k4zbffhtvcvxryjenzkkpa/access/wayback/https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/download/1920/pdf>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/404>
- POERWANTO, R., INOUE, H., IkoMA, Y., & KATAoka, I. (1989). Effects of air and soil temperature on vegetative growth and flower bud differentiation of satsuma mandarin trees. *Journal of the Japanese Society for Horticultural Science*, 58(2), 275-281. https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjshs1925/58/2/58_2_275/_article/-char/ja/
- Westgaard, R. H., & Winkel, J. (1996). Guidelines for the occupational musculoskeletal load as a basis for intervention: a critical review. *Applied Ergonomics*, 27(2), 79-88. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0003687095000623>
- Winitri, R., Hapidin, H., & Nurani, Y. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Anak Usia 6-7 Tahun ditinjau dari Pemahaman Guru pada Pembelajaran Transisi dan Regulasi Diri. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 491-501. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/402>
- Yadika, A. D. N., Berawi, K. N., & Nasution, S. H. (2019). Pengaruh stunting terhadap perkembangan kognitif dan prestasi belajar. *Jurnal Majority*, 8(2), 273-282. <https://joke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/2483>