

# STRATEGI EDUTAINMENT BERBASIS PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Husnul Bahri  
Dosen Pascasarjana IAIN Bengkulu  
Email : husnubahri\_syukur@yahoo.com

**Abstract:** The purpose of this study is to analyze the concept of education the name is fun edutainment. Edutainment created by focusing on aspects of early childhood development will be able to accelerate the level of early development. If education in adults is learning by doing, then in young children who are more dominant is learning by playing. Because in young children the world of children is a game, playing the substance is interesting, early childhood education must be in challenging education that can be created in various forms of educational interactions that can lead to big fantasies can foster children's interest in learning, learning, comfortable, enjoying, happy and without presence and difficulties in the process of his development. One example of an edutainment strategy based on aspects of child development is the development of educational games. Educational games can help children to develop themselves like improving communication skills, innovating, improving ways of thinking, fostering self-confidence for children, developing language skills, enhancing socialization skills and strengthening communication, and increasing their spiritual intelligence. Eventually the intelligence development, emotionally, will form an incision in the spiritual development.

**Keywords:** *edutainment, early childhood.*

**Abstrak:** Tujuan penulisan ini adalah untuk menganalisis konsep pendidikan yang menyenangkan adalah Edutainment. Edutainment yang diciptakan dengan berbasiskan aspek perkembangan anak usia dini akan dapat memacu tingkatan perkembangan anak usia dini. Jika pendidikan bagi orang dewasa adalah learning by doing maka pada usia dini yang lebih dominan adalah learning by playing. Karena pada usia dini dunia anak anak adalah bermain, bermain substansinya adalah menenangkan, pendidikan anak usia dini harus dalam kondisi pendidikan yang menenangkan yang dapat diciptakan dalam berbagai bentuk interaksi edukatif yang dapat menimbulkan fantasi-fantasi besar sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan anak untuk berada dalam situasi belajar, belajar, nyaman, enjoy, gembira dan tanpa adanya tekanan dan ketakutan dalam proses perkembangan dirinya. Salah satu contoh strategi edutainment berbasiskan aspek perkembangan anak adalah dengan penciptaan permainan edukatif. Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya seperti meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berinovasi, meningkatkan cara berfikir, memupuk rasa percaya diri bagi anak, mengembangkan kemampuan bahasa, meningkatkan kemampuan sosialisasi dan stabilitas emosi, serta meningkatkan kecerdasan spiritualnya. Pada akhirnya perkembangan Intelegensi, Emosional, akan membentuk irisan perkembangan spiritual.

**Kata kunci:** *edutainment, anak usia dini.*

## Pendahuluan

“Ath-thariqatu ahammu minal maddah”, metode lebih penting di banding dengan materi. Sebuah ungkapan dalam strategi pendidikan anak usia dini. Proses pendidikan dari masa ke masa terus melakukan inovasi, sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia sejak usia dini, sehingga pendidikan akan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Indikasinya dapat diperhatikan dengan adanya penemuan-penemuan ilmu pengetahuan baru, yang sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan selalu berkembang dan memiliki orientasi ke depan (future orientated). Salah satu metode yang perlu untuk mendapatkan kajian penulis adalah Strategi Edutainment sebagai suatu strategi yang tepat digunakan untuk mengimbangi perkembangan anak usia dini. Menurut istilah, edutainment adalah proses pembelajaran yang memadukan antara pendidikan atau pembelajaran dengan hiburan dalam desain yang bagus sehingga membuahkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.<sup>1</sup>

Strategi Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menyisipkan humor, permainan, bermain peran (role play), demonstrasi, multimedia dan sebagainya ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ceria dan menyenangkan yang membuat situasi pembelajaran anak dalam kondisi ceria, senang perlu diberikan pada peserta didik agar materi yang diberikan bisa masuk. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam keadaan ceria adalah pembelajaran tanpa tekanan dan rasa takut.<sup>2</sup>

Kehadiran strategi Edutainment dalam proses pembelajaran yang diciptakan dengan berbasiskan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yakni perkembangan moral dan agama, Perkembangan nilai agama dan moral, Perkembangan fisik motorik, Perkembangan kognitif, Perkembangan social emosional, Perkembangan bahasa, dan Perkembangan seni dipandang

sangat penting untuk menjadi kajian utama sebagaimana pentingnya pendidikan bagi manusia sejak usia dini atau sejak manusia dilahirkan hingga berhenti dalam statusnya sebagai manusia. Sebagaimana Hadits yang diriwayatkan oleh Bukhori : “ Dari Abu Hurairah r.a berkata ; bersabda Nabi SAW. Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka orangtuanyalah yang menjadikannya Yahudi atau Nasrani atau Majusi”<sup>3</sup>

Difahami bahwa dengan Hadits ini substansinya manusia dilahirkan adalah sebuah potensi besar yang siap untuk dikembangkan, dan orangtuanya, orang dewasalah yang akan memberikan bentuk dalam perkembangan seseorang anak manusia tersebut. Maka kajian tentang strategi pendidikan yang memperhatikan pada focus aspek perkembangan anak usia dini perlu dikembangkan.

Bertolak dari pemikiran bahwa pendidikan harus dilakukan dalam kondisi yang diciptakan dalam kesenangan, keceriaan, tidak dalam tekanan sebagaimana seharusnya anak yang berada dalam masa perkembangannya. Menjadi sebuah pertanyaan dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah strategi edutainment berbasis perkembangan anak usia dini.

## Pembahasan

### Strategi Pembelajaran

Ketepatan atau kesesuaian pemilihan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah akan dapat mempermudah dan memperjelas upaya pencapaian tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut, sebaliknya kurang akuratan dalam menetap-

<sup>1</sup>Hamruni, 2009. Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan, (Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga). p 124.

<sup>2</sup>Hamruni, 2009, Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum, (Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga) p:1

<sup>3</sup>Ibnu Hajar Al-Asqalani, Fathul Barri (Penjelasan Kitab Shahih al-Bukhari. Terjemahan Amiruddin, Jilid XXIII. Jakarta, Pustaka Azzam, 2008. p.568

kan pilihan strategi pembelajaran yang digunakan akan menimbulkan berbagai efek yang menyulitkan untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh sebab itu seorang pendidik dalam menentukan strategi pembelajaran harus memperhatikan semua aspek dalam proses pembelajaran tersebut utamanya adalah sasaran pembelajaran yaitu pebelajar, warga belajar, murid, siswa dan sejenisnya. Sasaran pembelajaran menjadi perhatian utama untuk memilih sebuah strategi yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terdiri dari dua jenis pendekatan yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada sumber belajar atau *teacher centered* yang disebut dengan pendekatan *expository*, dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada warga belajar atau pebelajar atau *student centered* disebut dengan pendekatan *inquiry*.

### **Pendekatan Expository**

Pendekatan *expository* ini sering juga disebut dengan strategi *expository*, model *expository* kesemuanya itu menunjukkan substansi makna yang relative sama yakni menyatakan perilaku mengajar dalam proses pembelajaran menekankan kepada proses penyampaian materi secara langsung dari seorang guru atau fasilitator kepada siswa atau warga belajar agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Tujuan utama dalam pembelajaran dengan pendekatan ekspositori ini adalah “memindahkan” pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa. Materi pembelajaran telah disiapkan, siswa tidak dituntut untuk menemukan materi yang akan diajarkan melainkan hanya menerima. Pendekatan *expository* adalah penekanan dalam penyampaian informasi materi pembelajaran lebih kepada sumber belajar atau guru, dalam hal ini sumber belajar dapat menyampaikan materi belajar sampai tuntas dengan dominas-

inya. Pendekatan ini akan lebih cocok apabila digunakan pada kelas dengan jumlah warga belajar atau siswa yang relatif cukup banyak. Dengan mempergunakan pendekatan *expository* ini bahan belajar dapat disampaikan dengan tuntas sesuai dengan rencana yang telah disusun, dan warga belajar memiliki informasi pengetahuan yang relatif sama karena didapatkan dari satu sumber belajar, kemudian akan memicu warga belajar untuk mempergunakan inderanya dengan baik untuk dapat menangkap informasi atau materi pembelajaran dengan baik karena berada ditengah banyak orang. Namun hal ini juga akan menjadi titik lemahnya pendekatan *expository* ini, karena dominasi sumber belajar atau guru akan membuat anak atau warga belajar akan mengalami kesulitan untuk berkreatifitas dengan baik. Disisi lain adalah seorang guru akan juga mendapatkan kesulitan untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi belajar yang disampaikan kepada siswa atau warga belajarnya, karena kurangnya respon sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran.

### **Pendekatan Inquiry**

Pendekatan *inquiry* adalah merupakan pendekatan pembelajaran yang strateginya berpusat pada warga belajar atau siswa, didalam penerapannya merupakan upaya yang memberikan kesempatan kepada warga belajar, siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti belajar melalui berbagai kegiatan yang memicu pencaharian pemecahan suatu masalah. Pendekatan *Inquiry* merupakan suatu pendekatan yang digunakan dan mengacu pada suatu cara untuk mempertanyakan, mencari pengetahuan (informasi), atau mempelajari suatu gejala. Inkuiri yang berarti mengadakan penyelidikan, menanyakan keterangan, melakukan pemeriksaan.<sup>4</sup> (Echols dan Shadily). Senada dengan pendapat Gulo menambahkan bahwa inkuiri memiliki arti juga sebagai pertanyaan,

pemeriksaan, atau penyelidikan.<sup>5</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Inquiry merupakan suatu pembelajaran yang mampu melibatkan anak langsung kedalam kehidupan nyata dengan melakukan penyelidikan sendiri makna dan tujuan dari suatu materi pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan Inquiry mengusahakan agar anak selalu aktif secara mental maupun fisik, sehingga mereka memperoleh berbagai pengalaman dalam rangka menemukan sendiri konsep-konsep dalam materi pembelajaran. Sumber belajar atau guru dalam strategi ini lebih berperan sebagai fasilitator atau pembimbing dalam proses belajar. Sumber belajar atau guru tidak menyampaikan materi pembelajaran sampai tuntas sehingga memberikan peluang kepada siswa untuk mencari dan menemukan sendiri alternative pemecahan masalah yang sedang dibahasnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Bruner dalam Ihat Khatimah 2003 “bahwa landasan yang mendasari pendekatan inquiry ini adalah hasil belajar dengan cara ini lebih mudah diingat, mudah ditransfer oleh warga belajar yang bersangkutan pengetahuan dan kecakapan warga belajar dapat menimbulkan motif intrinik karena warga belajar merasa puas atas penemuannya sendiri”. Identik dengan istilah inquiry adalah discovery, problem solving, reflektif thinking yang memiliki kesamaan dalam pendekatan kepada focus pembelajaran pada siswa atau warga belajar.

### Konsep Edutainment

Edutainment adalah perpaduan dari kata education dan entertainment. Yang memiliki makna dalam bahasa Indonesia adalah pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan ditilik dari sisi terminologi edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational. didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas

pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan.<sup>6</sup> (Hamruni, 2008). Konsep belajar berwawasan edutainment mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era millenium ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep edutainment bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (game) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (role play), demonstrasi, dan multimedia.<sup>7</sup>

Selanjutnya disebutkan bahwa ada empat prinsip dalam konsep edutainment yang dapat mempengaruhi aspek pembelajaran yaitu : Pertama, Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya. Kedua, Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar). Ketiga, Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti. Keempat, Apabila murid diberikan tanggungjawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik. Konsep edutainment tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, tentu suasana pembelajaran di kelas akan berubah dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari suatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi

<sup>4</sup>Echols, J. M. dan Shadily, H. (2005). Kamus Inggris Indonesia: An English-Indonesian Dictionary. Jakarta: PT Gramedia. P.323

<sup>5</sup>Gulo, W. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Grasindo. p. 284

<sup>6</sup>Hamruni, Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008) p. 124-125

<sup>7</sup>Mulyani Sumantri dan Johar Permana, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: C.V Maulana, 2001), p.89

sesuatu yang dirindukan oleh para peserta didik. Sehingga, mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas, karena dipengaruhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran. Karena konsep edutainment lebih menekankan cara guru dalam menjalankan fungsinya, maka ia harus melengkapi diri dengan kemampuan menerapkan konsep edutainment di dalam kelas. Hal ini tentu bukan pekerjaan gampang, sebab perubahan pengajaran dari konvensional dimana guru sangat dominan di kelas, menjadi konsep edutainment.<sup>8</sup>

Oleh karena itu, dari sekian banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari bermain, maka pembelajaran edutainment perlu digunakan sebagai metode pembelajaran. Pelajaran dikemas dalam suasana hiburan dan bereksperimen sehingga proses belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena hiburan yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

### **Strategi Edutainment dalam Perkembangan Anak Usia Dini**

Sebagaimana telah dibahas diatas bahwa edutainment adalah suatu strategi pendidikan yang dikemas sedemikian rupa dengan memasukkan konsep hiburan yang menyenangkan bagi anak usia dini, dimana strategi ini dapat membuat anak senang, fun, dengan berbagai permainan pendidikan yang ditawarkan kepadanya, namun dalam setiap strategi yang diikutinya terkandung makna atau nilai pendidikan yang harus difahami oleh anak-anak sesuai dengan tingkatan perkembangannya.

Dalam proses pembelajaran akan berlangsung proses interaksi, komunikasi, refleksi, dan eksplorasi.<sup>9</sup>

Anak yang berada dalam proses pembelajaran adalah akan terlibat dan melibatkan diri dalam proses interaksi, anak akan berinteraksi dengan temannya, berinteraksi dengan pendidiknya, berinteraksi dengan lingkungannya,

dan akan berinteraksi dengan berbagai aspek pembelajaran yang akan bersentuhan dengan setiap aspek perkembangannya. Tidak akan berhenti pada sesi berinteraksi seorang anak akan selalu berkomunikasi, berkomunikasi dengan pendidiknya, berkomunikasi dengan sesama temnannya, berkomunikasi dengan berbagai bentuk komunikasi, bahasa, isyarat, langsung bahkan terjadi juga bentuk komunikasi tidak langsung. Anak akan berkomunikasi secara searah, dua arah ataupun multi arah, garus komunikasi akan berlangsung selama anak berada dalam kelompoknya, dalam proses bermain dan belajar. Permainan dengan substansi pembelajaran pun akan dapat berlangsung apabila komunikasinya dapat berlangsung dengan baik. Selanjutnya anak akan merefleksikan berbagai respon pengetahuan yang telah diterimanya, refleksi yang muncul dari produk pemikiran akan kebermaknaan suatu informasi pengetahuan yang diterima panca inderanya, yang pada akhirnya akan di eksplor kedalam berbagai bentuk perilaku dimulai dari aktifitas perlakuan permainan yang melibatkan semua panca inderanya, perlakuan dalam berbagai hal yang akan ditampilkan oleh anak yang kesemuanya itu adalah bentuk bentuk eksplorasi dari refleksi dari sentuhan komunikasi dalam proses interaksi anak dengan orang lain ataupun dengan lingkungannya.

Sentuhan-sentuhan informasi bernilai pendidikan yang diterima anak melalui berbagai kegiatan permainan yang menyenangkan haruslah terpolakan dengan baik oleh seorang pendidik atau guru yang memiliki tanggungjawab dibidang pendidikan anak usia dini. Konsep pendidikan yang menyenangkan yang lebih dikenal dengan istilah Edutainment ini adalah kondusif mengasumsikan bahwa perasaan yang positif, menyenangkan, menggembirakan bagi anak adalah akan dapat mempercepat proses pembelajaran, karena perasaan yang positif, senang dan gembira itu akan memicu potensi nalar dan emosi anak

untuk membuat loncatan-loncatan prestasi belajar anak yang bahkan mungkin tidak terduga oleh pendidik, selain itu juga perasaan senang dan gembira juga akan dimanfaatkan oleh pendidik untuk memotivasi anak agar berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pada akhirnya edutainment ini akan dapat mengeksplorasi eksistensi anak sebagai sesuatu potensi yang siap berkembang dengan baik.

Perkembangan anak adalah merupakan satu hal yang sangat penting dan harus senantiasa diperhatikan oleh para pendidik anak usia dini. Memahami perkembangan anak secara maksimal, seorang anak akan memiliki keahlian yang lebih dibandingkan teman mereka. Oleh karenanya hal yang paling penting untuk mengetahui perkembangan anak adalah dengan menyimak beberapa aspek perkembangannya, aspek sangat berhubungan satu sama lain sehingga memiliki pengaruh yang dapat saling mempengaruhi. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini, adalah 6 aspek perkembangan anak usia dini yang dapat dipilah dalam konteks pembahasan.

- 1) Perkembangan nilai agama dan moral
- 2) Perkembangan fisik motorik
- 3) Perkembangan kognitif
- 4) Perkembangan social emosional
- 5) Perkembangan bahasa
- 6) Perkembangan seni

Pengembangan nilai moral dan agama adalah erat kaitannya dengan budi pekerti, sikap sopan santun, dan kemauan melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Syaodih menyatakan bahwa perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini antara lain: anak bersikap imitasi (imitation) yakni mulai menirukan sikap, cara pandang serta tingkah laku orang lain, anak bersikap internalisasi yakni anak sudah mulai bergaul dengan lingkungan sosialnya dan mulai terpengaruh dengan keadaan di lingkungan tersebut, anak bersikap introvert

dan ekstrovert yakni reaksi yang ditunjukkan anak berdasarkan pengalaman.<sup>10</sup> Menurut John Dewey, tahapan perkembangan moral seseorang berada pada fase pra konvensional yang memiliki karakteristik sikap dan perilaku anak dilandasi oleh implus biologis dan social.<sup>11</sup>

Menurut pendapat para pakar dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan moral dan agama anak usia 5-6 tahun adalah suatu kemampuan untuk berinteraksi dengan tingkah laku yang baik sesuai dengan norma-norma, sehingga menimbulkan perilaku yang baik dan buruk. Selanjutnya Piaget menyatakan perkembangan moral terjadi dalam dua tahapan yang jelas. Tahap pertama disebut tahap realism moral atau moralitas oleh pembatasan, kemudian tahap kedua disebut tahap moralitas otonomi atau moralitas kerja sama atau hubungan timbal balik. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pertama yaitu tahap realisme moral (5-7 tahun). Pada tahap ini perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa penalaran atau penilaian. Mereka menganggap bahwa orang tua dan semua orang dewasa berwenang dan membuat peraturan, dan mereka harus mengikuti aturan yang diberikan tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya (Sigmund Freud, 1996). Dalam tahap ini, anak menilai suatu perbuatan itu benar atau salah berdasarkan konsekuensi dari perbuatan tersebut, bukan karena motivasi yang melatarbelakangi perbuatan tersebut. Sebagai contoh: suatu tindakan dianggap "salah" karena mengakibatkan hukuman dari orang lain. Teori psikoanalisis

<sup>10</sup>Moh.Sholeh Hamid, "Metode Edutainment"(Yogyakarta : Diva press, 2011) p. 13 - 14

<sup>9</sup>Ratna Pangastuti, 2014. Edutainment PAUD., Pustaka Pelajar, Yogyakarta. p.60

<sup>10</sup>Erna Purba. 2013. Peningkatan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 4-6 Tahun, Pg-Paud Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak.

<sup>11</sup>Asti Inawati. 2017. Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untu Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3 No. 1

<sup>12</sup>Sigmund Freud. 1996. Observations On Transference-Love: Further Recommendations On The Technique Of Psycho-Analysis III. The Journal of psychotherapy practice and research, , Vol.2 No.2

Freud menjelaskan bahwa perkembangan sosio-moral berjalan seiring dengan perkembangan seksualitas. Menurut teori ini terdapat beberapa fase perkembangan moral dengan penggolongan usia tertentu pada setiap fase. Berdasarkan penggolongan usia tersebut, anak usia 5-6 tahun berada pada fase phalis (4-6 tahun). Pada fase ini anak mendapat kepuasan dari suatu yang menyentuh alat kelaminnya. Melalui kegiatan bermain anak mulai membangun hubungan-hubungan sosial yang diferensial, berdasarkan perbedaan jenis kelamin. Hubungan sosial yang berbasis perbedaan jenis kelamin ini juga mempunyai peran penting terhadap perkembangan kesadaran moral.<sup>12</sup>

Terkait tentang perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini, Suyadi menjelaskan perkembangan nilai-nilai moral-keagamaan pada anak usia 5-6 tahun yaitu: Mampu menghafal beberapa surah dalam Al-Qur'an, seperti Al-Ikhlâs, dan An-Nâas, mampu menghafal gerakan shalat secara sempurna, mampu menyebutkan beberapa sifat Allah, menghormati orang tua, menghargai teman-temannya, dan menyayangi adik-adiknya atau anak dibawah usianya, dan mengucapkan syukur dan terima kasih (Suyadi, 2010). Aspek perkembangan nilai agama dan moral, adalah aspek perkembangan anak dalam hal kemampuan anak untuk mengenali agama yang dianutnya, kemampuan anak untuk berperilaku dengan mempedomani ajaran pada agama yang dianutnya seperti mengerjakan ibadah menurut agamanya, berperilaku baik, jujur, sopan, santun, saling menghormati, memiliki jiwa penolong, sportif, memahami dan mengetahui hari-hari besar agamanya serta memiliki rasa toleransi terhadap agama yang dianut orang lain. Perkembangan nilai moral agama ini harus di respon sejak sedini mungkin perkembangannya dalam diri anak, karena akan membentuk pondasi yang akan mendasari aspek-aspek sikap dan perilaku anak yang akan mengikuti tingka-

tan perkembangan dirinya.

Aspek perkembangan fisik motorik anak terdiri dari perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik kasar adalah aspek kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan tubuh yang terkoordinasi, terkontrol, memiliki kemampuan untuk mengatur gerakan sesuai dengan kebutuhannya seperti kelenturan, keseimbangan, kelincahan diantaranya seperti menirukan gerakan binatang, gerakan pohon tertiuip angin, melakukan gerakan menggantung, melompat, dan berlari seraca terkoordinasi, melemparkan sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, mempergunakan kemampuan kaki seperti menendang yang terkontrol. Motorik kasar ini pada dasarnya adalah mengembangkan kemampuan menggerakkan tubuh dengan baik dan terkontrol untuk dilakukan dalam berbagai kegiatan seperti olahraga, permainan, melakukan kegiatan kebersihan dan sebagainya. Sedangkan aspek kemampuan motorik halus adalah aspek kemampuan yang mencakupi seperti kelenturan dalam mempergunakan jari jemari dan berbaai bentuk alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk karya seni, seperti membuat garis vertical, horizontal, melengkung, miring, dan lingkaran, kemampuan menjiplak bentuk-bentuk tertentu, mengkoordinasikan mata dengan tangan dalam melakukan suatu gerakan yang rumit, mengontrol gerakan tangan, jari yang menggunakan otot halus seperti mengelus, mencolek, memilin, memeras dan sebagainya. Selain itu berbagai kegiatan pengembangan motorik halus dengan kegiatan menggambar sesuai gagasannya, menirukan berbagai bentuk, mempergunakan peralatan menulis dan menggambar, menggantung dan sebagainya. Selanjutnya dalam aspek fisik motorik ini termasuk juga aspek kesehatan dan perilaku keselamatan yaitu ditujukan pada tingkat pencapaian perkembangan berat badan,

tinggi badan, lingkaran kepala yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan anak tersebut, selain itu juga meliputi berbagai pemahaman dan kegiatan yang berhubungan dengan kesehatan seperti penggunaan toilet, membersihkan tempat-tempat bermain. Perilaku keselamatan dalam aspek ini adalah perkembangan anak untuk memahami berbagai indikator berbahaya, mengetahui situasi-situasi yang membahayakan dan mengenal berbagai kebiasaan buruk yang membahayakan kesehatannya.

Aspek perkembangan kognitif, adalah mencakup kemampuan pemecahan masalah-masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya dengan cara yang fleksibel dan diterima lingkungannya, kemampuan menerapkan pengetahuan dan pengalamannya dalam berbagai konteks. Aspek kognitif ini juga meliputi kemampuan berfikir logis seperti tentang berbagai hal yang berbeda, pengklasifikasian, pola-pola, mampu mengeluarkan inisiatif, mampu menyusun sebuah rencana sesuai dengan tingkatannya, dan sudah mulai memiliki kemampuan untuk menganalisis sebab dan akibat. Selain berfikir logis, juga memiliki kemampuan berfikir simbolik yaitu dengan mengenal, menyebutkan dan mempergunakan konsep bilangan, mempergunakan konsep bilangan, mengenal huruf sebagai simbol, kemampuan untuk mempresentasikan berbagai benda dan gambar dengan mempergunakan imajinasinya. Anak-anak merupakan tahapan dari semua proses manusia yang awal. Setelah dilahirkan dan menjadi bayi, kita tumbuh dan juga berkembang. Di masa anak-anak kita memiliki berbagai hal yang dianggap cemerlang seperti halnya bisa belajar, berpikir, mengenal dunia baru, mengenal berbagai hal yang paling membingungkan. Dalam perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif mempunyai karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

a. Karakteristik pada tahap sensoris motoris,

ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut: 1) Segala tindakannya masih bersifat naluri. 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera. 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu. 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkret melalui skema-skema sensori-motorisnya.

b. Karakteristik tahap pra operasional, ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut: 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat. 4) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkahlaku; berikut Berfikir imajinatif, berbahasa egosentris, memiliki ego yang tinggi, menampilkan dorongan ingintahu yang tinggi, dan perkembangan bahasa mulai pesat.

c. Karakteristik tahap operasional konkret, ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.

Aspek perkembangan sosial emosional, Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial

yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut. Sosial emosional anak berlangsung secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling. Menurut Martinko pada tahap perkembangan ini mereka juga telah mampu memaknai suatu kejadian sebagai struktur dan proses sosial emosional seperti konsep diri, standar dan tujuan pembentukan nilai. Hal tersebut ditandai dengan adanya rencana sebagai bagian dari tindakan dalam situasi sosial tertentu. Proses perkembangan sosial akan menjadi suatu tindakan sosial, manakala ada terjadinya proses perhatian, proses ingatan proses reproduksi gerak, proses pembantuan dan pengamatan motivasi dan inisiatif pada diri anak itu sendiri. Menurut Conny, R. Semsubjekwan (2000) sosial emosional anak usia dini mempunyai beberapa aspek yang sangat esensial yang perlu dikembangkan, aspek tersebut meliputi perkembangan emosi dan hubungan pertemanan, perkembangan identitas diri, perkembangan kesadaran identitas jenis kelamin, serta perkembangan moral.<sup>13</sup>

Selain itu menurut Rita Eka Izzaty berpendapat bahwa ada beberapa aspek dalam sosial emosional anak. Aspek-aspek tersebut adalah elemen-elemen sosial dalam bermain, otonomi dan inisiatif yang berkembang perasaan tentang diri, hubungan teman sebaya, konflik sosial, perilaku prososial, ketakutan-ketakutan anak dan pemahaman gender. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Sebab dalam perkembangan sosial emosional anak merupakan kemampuan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain. Den-

gan adanya kemampuan tersebut merupakan pengalaman baru bagi anak dalam situasi lingkungan sosial yang akan mereka hadapi.

Tiga faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosi anak usia dini sebagai berikut :

- a) Faktor hereditas berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orangtua kepada anak cucunya yang pemberian biologisnya sejak lahir. Islam bahkan telah mengindikasikan pentingnya faktor hereditas dalam perkembangan anak sejak 14 abad yang lalu. Nabi Muhammad SAW, bersabda: "Menikahlah kalian dengan sumber (penghentian) yang baik, akrena sesungguhnya hal itu akan menurun kepada anak-anaknya." (HR. Muslim) Faktor hereditas ini merupakan salah satu faktor penting yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan sosial dan emosi mereka. Menurut hasil riset, faktor hereditas tersebut mempengaruhi kemampuan intelektual yang salah satunya dapat menentukan perkembangan sosial dan emosi seorang anak.
- b) Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- c) Faktor Umum Faktor umum di sini maksudnya merupakan unsur-unsur yang dapat digolongkan ke dalam kedua faktor di atas (faktor hereditas dan lingkungan). Mudah-mudahan, faktor umum merupakan campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor umum yang dapat memengaruhi

---

<sup>13</sup>R. Conny. (2000). Semsubjekwan. Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar. Jakarta: PT. Index. P. 149

perkembangan anak usia dini yakni jenis kelamin, kelenjar gondok, dan kesehatan. Ketiga faktor di atas dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosi anak usia dini dengan dominasi yang berbeda-beda. Perbedaan dominasi faktor-faktor tersebutlah yang kemudian memunculkan adanya perbedaan pada masing-masing anak usia dini, atau yang lebih sering disebut dengan perbedaan individu.

Aspek Perkembangan bahasa, Berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, dan memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar dimana membaca merupakan kegiatan yang bisa mengungkapkan bahasa pada anak usia dini dan dilakukan oleh anak usia dini. Membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak apabila didalam membaca terdapat sesuatu yang menarik untuk anak seperti terdapat gambargambarnya. Anak juga dapat berkreasi dalam mengembangkan bacaan yang dilihat dari gambar yang bermakna suatu tulisan. membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang di baca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki, membaca dini ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah.<sup>14</sup>

Program ini menumpukan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahanbahan yang di berikan melalui permainan dan kegiatan yang enarik sebagai perantara pembelajaran. Bahasa merupakan salah satu program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan

dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksudkan adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya. Dalam pelaksanaannya pembelajaran untuk mengembangkan aspek bahasa anak, tidak bisa berdiri sendiri melainkan berhubungan dengan aspek lain, karena pembelajaran di TK adalah pembelajaran terpadu, artinya semua saling terkait dan saling mendukung Pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak Taman Kanak-Kanak antara lain : a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak d. Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain. Sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka pengembangan kemampuan berbahasa disusun sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan anak.

Adapun ruang lingkup pengembangan kemampuan berbahasa adalah:

- ~ Menirukan kembali urutan kata, urutan angka (latihan pendengaran)
- ~ Mengikuti beberapa perintah sekaligus
- ~ Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya
- ~ Menyanyikan beberapa lagu anak
- ~ Mengucapkan beberapa sajak sederhana
- ~ Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi
- ~ Menunjuk, menyebut dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana, misalnya

<sup>13</sup> R. Conny. (2000). Semsubjekwan. Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar. Jakarta: PT. Index. P. 149

<sup>14</sup>Susanto. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. P. 83

- ~ duduk, jongkok, berlari, makan, menangis.
- ~ Bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana
- ~ Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek yang sudah diceritakan
- ~ Menceritakan kembali isi cerita sederhana yang sudah diceritakan guru
- ~ Memberi keterangan / informasi tentang sesuatu hal
- ~ Memberi batasan beberapa kata/benda
- ~ Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri
- ~ Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru
- ~ Melanjutkan cerita/sajak yang sudah dimulai guru
- ~ Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, atau menurut ciri-ciri tertentu
- ~ Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari suatu benda,
- ~ Membayangkan akibat dari suatu kejadian yang belum tentu terjadi
- ~ Menceritakan gambar yang telah disediakan
- ~ Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri
- ~ Mengekspresikan diri melalui dramatisasi
- ~ Mengucapkan suku kata dalam nyanyian
- ~ Mengenal suara huruf awal dari kata yang berarti
- ~ Mengenal bunyi huruf akhir dari kata-kata yang berarti
- ~ Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan
- ~ Mengenal kebalikan, misalnya : siang-malam, gelap-terang
- ~ Menggunakan kata ganti aku atau saya.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-Kanak adalah :

- ~ Anak diberi kebebasan dalam menyatakan pikiran dan perasaan serta ditekankan pada spontanitas
- ~ Kegiatan belajar mengajar berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema
- ~ Guru menguasai metode/teknik pelaksanaan
- ~ Komunikasi antara guru dengan anak dilaksanakan secara akrab
- ~ Guru memberi contoh/teladan dalam menggunakan bahasa
- ~ Bahan mengandung isi untuk pengembangan intelektual, emosional, serta sesuai dengan taraf perkembangan anak dan lingkungannya
- ~ Tidak dibenarkan memberikan huruf beserta bunyinya secara satu persatu, melainkan melalui kata yang didalamnya mengandung huruf yang akan diperkenalkan
- ~ Tidak diberikan pelajaran membaca dan menulis seperti pelajaran di sekolah dasar
- ~ Bahan latihan, percakapan, diambil dari tema dan atau lingkungan anak.

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, perlu memberi kesempatan pada anak untuk berbicara satu sama lain, namun lazimnya dalam kalimat-kalimat pendek dan tidak utuh. Anak juga memerlukan rangsangan-rangsangan seperti mendengarkan cerita-cerita pendek, melihat-lihat buku gambar dan mendengarkan lagu-lagu sederhana. Selain dari itu, guru dituntut pula untuk senantiasa memberi kesempatan kepada anak untuk menanyakan, membicarakan dan mengeksplorasi berbagai hal yang menarik bagi anak. Hendaklah sejak dini anak-anak dilatih untuk berbahasa dengan baik yaitu dengan melatih anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengungkapkan pikirannya, dan diharapkan anak tidak diam tetapi anak yang aktif dalam berbagai kegiatan. Dalam menggunakan

metode/teknik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, guru dapat memilih salah satu atau gabungan dari beberapa metode yang sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai, fasilitas kegiatan belajar mengajar yang disajikan, dan disesuaikan pula dengan bahan pengembangan dan kebutuhan minat, kemampuan anak serta lingkungannya. Seorang guru juga harus benar-benar menguasai bahasa dan pandai berbicara. Dengan pengetahuan yang memadai serta kemampuan guru untuk memilih teknik pembelajaran yang tepat bagi upaya pengembangan kemampuan berbahasa anak, diharapkan anak dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Aspek Perkembangan seni, Program pengembangan seni anak usia dini mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain. Pengembangan seni untuk anak usia taman kanak-kanak dapat dirancang dengan mengacu pada Standar PAUD Nasional dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD disebutkan STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Pada Pasal 10 ayat 7 disebutkan bahwa Pembelajaran Seni sebagaimana dimaksud diatas meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Dalam program pengembangan seni, penting bagi guru untuk memahami perkembangan seni anak. Pemberian kesempatan, menyediakan tempat, waktu dan alat yang dapat digunakan anak untuk bereksplorasi, berekspresi dan mengapresiasi hasil karya dirinya dan orang lain

menjadi hal penting yang perlu dipersiapkan oleh guru. Persiapan ini dilakukan untuk menstimulasi perkembangan seni anak, baik dalam bentuk gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lukis, seni rupa, dan kerajinan tangan dalam suasana yang menyenangkan.

Berikut beberapa contoh kegiatan seni yang dapat dilakukan oleh anak, yaitu :

### 1) **Aktivitas visual art**

- o Menggambar dan mewarnai berba
- o Finger-painting atau melukis dan menghias gambar dengan jari-jari
- o Menggambar dengan kapur kemudian dihias dengan cat air
- o Mewarnai dengan pasir warna
- o Menggambar di bak pasir dengan jari atau kayu kecil
- o Menggunting dengan berbagai bentuk
- o Membuat stempel dengan berbagai media dan bentuk yang variasi
- o Meronce dengan berbagai pola, bentuk dan bahan
- o Melipat berbagai bentuk dengan beragam kertas
- o Membuat bermacam bentuk dengan stik es cream, lidi atau batang korek api
- o Membuat alat permainan, hiasan, maupun ragam kreasi lainnya dengan bendabenda yang sudah tak terpakai.

### 2) **Aktivitas musik dan gerak**

- o Bergerak mengikuti irama
- o Menirukan gerakan binatang, seperti burung, kupu-kupu, kelinci, dan bebek.
- o Menirukan gerakan alam, seperti pohon tertiuip angin, dan ombak laut.
- o Menirukan gerakan kendaraan, seperti pesawat terbang, kereta api, delman.
- o Mengikuti gerakan tarian.
- o Mengikuti gerakan senam

### 3) **Aktivitas bermain peran**

- o Memainkan peran berbagai profesi, seperti menjadi dokter, polisi, pemadam kebakaran, pembuat roti, penjual makanan, pembeli di toko, dll.
- o Bermain “rumah-rumahan”, misalnya anak memainkan peran sebagai ibu yang memasak di dapur dan ayah yang mencuci mobil, dan aktivitas anggota keluarga lainnya
- o Membuat tenda atau bangunan yang diibaratkan sebagai istana atau rumah, anak berperan sesuai bangunan yang mereka buat.
- o Memainkan suatu peran sesuai tema yang dibuat guru, misalnya tema “Kantor Pos”, maka ada anak yang menjadi pegawai pos, orang yang akan mengirimsurat, orang yang sedang antri, orang yang membeli peranko, petugas keamanan di kantor pos, dan lain-lain.
- o Memilih peran yang anak sukai sesuai dengan cerita yang guru buat, misalnya guru menyediakan berbagai macam kostum tentang profesi, maka anak akan memilih sesuai peran yang mereka sukai.

Dari berbagai bentuk, jenis, model, strategi, pembelajaran yang diarahkan pada aspek perkembangan anak usia dini, maka strategi edutainment akan berada didalamnya, baik itu diciptakan sendiri ataupun berada didalam berbagai bentuk pembelajaran dalam perkembangan anak usia dini, konsep belajar yang menyenangkan bagi anak adalah menjadi mendasar dalam pembelajaran. Seseuai dengan keberadaannya seorang anak pada usia anak tersebut harus dibawa kedalam dunianya, dunianya adalah bermain, dunianya adalah senang, konsep senang bagi anak akan memicu loncatan-loncatan perkembangan setiap aspek perkembangannya. Menciptakan suasana yang meyenangkan bagi anak usia dini dalam konteks pendidikan menjadi modal utama dalam menghantarkan stimulus pada setiap aspek perkembangan.

### **Kesimpulan**

Anak adalah amanah yang diberikan Allah SWT kepada kita, sebagai suatu potensi yang besar yang siap untuk dikembangkan, maka orang-tuanya dan orang dewasa yang memiliki tanggungjawab terhadap perkembangan anak. Anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, anak dilahirkan dalam kondisi sebagaimana layaknya selembar kertas putih bersih, dan orang dewasalah yang akan memberikan corak dan warnanya. Anak memiliki apek perkembangan sejak usia dini, terkhusus pada pusta perhatian usia keemasan perkembangannya. Enam aspek perkembangan anak usia dini memerlukan sentuhan kondisi yang dengan sengaja harus diciptakan oleh orang dewasa yaitu orang tua, pendidik dalam suasana pendidikan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Konsep pendidikan yang menyenangkan adalah “Edutainment”.

Edutainment yang diciptakan dengan berbasiskan aspek perkembangan anak usia dini akan dapat memacu tingkatan perkembangan anak usia dini. Jika pendidikan bagi orang dewasa adalah “learning by doing” maka pada usia dini yang lebih dominan adalah “learning by playing”. Karena pada usia dini dunia anak adalah bermain, bermain substansinya adalah menenangkan, pendidikan anak usia dini harus dalam kondisi pendidikan yang menenangkan yang dapat diciptakan dalam berbagai bentuk interaksi edukatif yang dapat menimbulkan fantasi-fantasi besar sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan anak untuk berada dalam situasi belajar, belajar, nyaman, enjoy, gembira dan tanpa adanya tekanan dan ketakutan dalam proses perkembangan dirinya.

Salah satu contoh strategi edutainment berbasiskan aspek perkembangan anak adalah dengan penciptaan permainan edukatif. Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya seperti meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berinovasi, meningkatkan cara

berfikir, memupuk rasa percaya diri bagi anak, mengembangkan kemampuan bahasa, meningkatkan kemampuan sosialisasi dan stabilitas emosi, serta meningkatkan kecerdasan spiritualnya. Pada akhirnya perkembangan Intelegensi, Emsional, akan membentuk irisan perkembangan spiritual.

#### Daftar Pustaka

- Asti Inawati. 2017. Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untu Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3 No. 1
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). Metode Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa di TK. Jakarta : Depdikbud. ----- . (1994). Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar TK (GBPKB TK) Jakarta : Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Echols, J. M. dan Shadily, H. (2005). Kamus Inggris Indonesia: An English-Indonesian Dictionary. Jakarta: PT Gramedia
- Erna Purba. 2013. Peningkatan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 4-6 Tahun, Pg-Paud Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Gulo,W. (2005). Strategi Belajar, Mengajar. Jakarta: PT.Grasindo.
- Hamruni, 2008, Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam, Yogyakarta: Sukses Offset,
- Hadis, Fawzia Aswin, (tt). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta : Kemmis, S. & Mctaggart, R. (2005). Participatory action research communicative action and the public sphere, Handbook of qualitative research. London: SAGE Publications.
- Lawrence Kohlberg ; Richard H Hersh. 2010. “ Moral Development : a Review of the theory”, Theory into Practice, Vol. 16, No. 2
- Moh.Sholeh Hamid, 2011, “Metode Edutainment”, Yogyakarta : Diva press
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001, Strategi Belajar Mengajar, Bandung: C.V Maulana.
- Risnawati, Vivit. 2012. Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak-Kanak Padang. Jurnal Pesona Paud, Vol.1.No. 2
- R. Conny. (2000). Semsubjekwan. Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar. Jakarta: PT. Index.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Rawamangun-Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Sanjaya, Wina, 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Bandung : Kencana Prenada Media Grup.
- Sigmund Freud. 1996. Observations On Transference-Love: Further Recommendations On The Technique Of Psycho-Analysis III. The Journal of psychotherapy practice and research, , Vol.2 No.2
- Susanto. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada.
- Suyanto. (2005). Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen. Pendidikan Nasional.
- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar Anak Usia Dini, (Yogyakarta : Pt Pustaka Aadani)
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2013). Konsep Dasar PAUD. Bandung: Remaja Rosda Karya. Suyadi. (2010). Psikomogi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia.
- Trianto. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif BerorientasiKonstruktivis. Sura-baya. Penerbit Pustaka Publisher.
- Wahyudin, U., & Agustin, M. (2013). Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini. Bandung: PT Refika Aditama.
- William C Campbell, Frank J Cavico, Pedro F. Pellet, Bahaudin J. Mubtaja,. 2010. Applying Moral Development Literature And Aethnical Theories To Administration of Taxes In Kosovo, Internasional Business and Economics Research Journal, Vol. 9, No. 7