
EDUTAINMENT SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

(Studi pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Kober Al-Uswah Kec.Cisayong Kab.Tasikmalaya)

Findra Nurul Farikha¹, Yus Darusman², Lilis Karwati³

¹⁻³ Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi

¹Findrafarikha3@gmail.com, ²yusdarusman@gmail.com, ³liliskarwati@gmail.com

ABSTRACT

Kober Al-Uswah Early Childhood Education (PAUD) in Tasikmalaya Regency uses edutainment as a learning model in developing children's cognitive development. Edutainment is a learning model used by an intermediary who helps clarify learning material, for teachers to simplify and overcome communication problems in learning. So the aim of this research is to find out edutainment learning for the cognitive development of early childhood children 5-6 years old in Kober Al-Uswah. This research uses descriptive qualitative research methods using purposive sampling data collection techniques by carrying out observations, interviews and documentation in Kober Al-Uswah. Uswah Tasikmalaya Regency. The results of this research are the edutainment learning model seen from information including: presentation of material, interaction media, encouraging interest, goals. Transformation: changing teaching methods, skill development, collaboration, auditory memory development. Evaluation: assessment of material, learning objectives. Cognitive development includes: increasing memory of material, improving vocabulary, understanding child development, identifying language shapes and colors, applying knowledge, distinguishing groupings, measuring learning outcomes, and optimizing play and experimentation. The conclusion from this research is that edutainment as a learning model can develop children's cognitive abilities optimally.

Keywords: Education, learning models, children's cognitive development.

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) Kober Al-Uswah di Kabupaten Tasikmalaya menggunakan edutainment sebagai model pembelajaran dalam pengembangkan kognitif anak. Edutainment sebagai model pembelajaran yang digunakan suatu perantara yang membantu memperjelas materi pembelajaran, bagi guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi dalam pembelajaran. Maka tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pembelajaran edutainment untuk pengembangan kognitif anak usia dini 5-6 Tahun di Kober Al-Uswah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengambilan datanya *purposive sampling* dengan melaksanakan observasi, wawancara dan dokumentasi di Kober Al-Uswah Kabupaten Tasikmalaya. Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran edutainment dilihat dari Informasi meliputi: penyajian materi, media interaksi, mendorong minat, tujuan. Transformasi: mengubah metode mengajar, pengembangan keterampilan, kolaborasi, pengembangan memori auditori. Evaluasi: penilaian materi, tujuan pembelajaran. Perkembangan kognitif meliputi: peningkatan daya ingat materi, pengulangan kosa kata, pemahaman perkembangan anak, identifikasi bahasa bentuk dan warna, mengaplikasikan pengetahuan, membedakan pengelompokan, mengukur hasil belajar, serta mengoptimalkan bermain dan bereksperimen. Simpulan dari penelitian ini yaitu edutainment sebagai model pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal.

Kata Kunci: Edutainment, Model Pembelajaran, Pengembangan Kognitif anak.

PENDAHULUAN

Bidang Pendidikan anak usia dini mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu proses penyeluruh yang mendorong suatu pertumbuhan dan perkembangan anak usia 6 tahun, yang meliputi aspek fisik dan non fisik, menstimulasi fisik, moral, mental dan keterampilan motorik, serta perkembangan emosi. Pencapaian suatu ilmu yang dimiliki tidak akan habisnya untuk kita capai. Pendidikan juga di artikan sebagai usaha sadar yang

dilakukan dengan sengaja dan sebuah sistem untuk adanya memotivasi, pembinaan, membantu dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga bisa mencapai kualitas diri yang lebih baik.

Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2023 pasal 3 sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, keratif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta beranggung jawab. Pengembangan kognitif adalah suatu aspek perkembangan anak yang memiliki kaitan dengan ilmu di mana semuanya memiliki proses psikologis dan dapat memahami apa saja yang ada di sekitar lingkungannya.

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2004 Bab 1 Pasal 1 Tentang Kurikulum 2013 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan pendidikan yang di khususkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dimana melalui memberian rangsang pendidikan agar anak memiliki suatu kesiapan dalam bentuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Vesi & Retno, 2022). Pendidikan anak usia dini adalah sebuah pendidikan yang dilakukan sejak dini sampai 6 tahun dalam membentuk sebuah pondasi anak pada perkembangan keterampilan karakter yang mendasar untuk suskes dalam kehidupan (Sujiono, 2013). Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur formal adalah bentuk lembaga pendidikan Taman Kanak- Kanak (TK), Raudatul Anfal (RA). Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur non formal diselenggarakan oleh masyarakat nya sendiri khusus bagi anak – anak yang dengan keterbatasan tidak terlayani di pendidikan formal (TK dan RA) digantikan dengan Kelompok Bermain (KB). Satuan pendidikan anak usia dini dalam pendidikan non formal diantaranya Kelompok Bermain (KB).

Menurut (Sujiono, 2013) bahwa Kelompok Bermain (KB) yaitu salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan. Pendidikan anak usia dini (KB) adalah suatu proses adanya pembinaan yang tumbuh perkembangan anak, usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh memiliki aspek fisik, dan non fisik, perkembangan jasmani, moral, motorik, spiritual, yang tepat untuk anak agar tumbuh berkembang secara optimal. Menurut Yuliani Nurani Sujiono dalam (Tri, Maharani, & Zakaria., 2022) Kelompok bermain (KB) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai 4 Tahun. Tujuan sebagai pelayanan pendidikan, gizi, dan kesehatan anak secara holistik dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan kemampuan potensi anak yang dilaksanakan sambil bermain.

Pendidikan anak usia dini menjadi sarana untuk mengembangkan anak dalam menuangkan potensi bakat yang dimiliki sehingga dapat berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dalam pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan pertumbuhan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan pada dunia pendidikan lebih lanjut, yang di selenggarakan jalur formal, nonformal, dan informal. Sesuai dengan pertumbuhan bahwa anak usia dini memiliki tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Model Pembelajaran *Edutainment* merupakan suatu perantara yang membantu memperjelas materi pembelajaran. Dalam model pembelajaran juga sebagai membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang di alami oleh guru atau tutor

ketika mengajarkan sesuatu materi. Model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan adalah model pembelajaran *edutainment*, yang memperhatikan suatu perkembangan otak, dimana model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat meningkatkan prestasi anak yang sekarang terkesan terabaikan dalam proses belajar. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan belajar. (Jumanti & Bahri, 1993).

Dalam model pembelajaran *edutainment* dapat memudahkan peserta didik belajar yaitu dengan adanya sumber belajar yang dapat diolah atau dikreasikan untuk memudahkan proses pembelajaran belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses kegiatan pembelajaran dalam belajar yang efektif dan nyaman yaitu adanya model pembelajaran. Dalam model pembelajaran menjadi suatu penentu suksesnya, pencapaian perubahan sikap prilaku, dan prestasi anak. Dalam usaha mengrekasikan model pembelajaran *edutainment* terdapat sumber belajar bisa menjadi alat yang dapat berfungsi membantu proses belajar anak, yaitu adanya Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. (Devi & Risa, 2023). Dengan demikian model pembelajaran sebagai pedoman bagi perancang guru atau tutor dalam melaksanakan pembelajaran, peserta didik diberi kesempatan untuk aktif berperan dalam proses pembelajarannya. Maka dari itu model pembelajaran *edutainment* ini sebagai perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun.

Edutainment terdiri dari dua kata education dan entertainment, education artinya pendidikan dan entertainment artinya hiburan. Maka di lihat bahwa *edutainment* artinya pendidikan yang menyenangkan. *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk mengebani suatu jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga dapat diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. *Edutainment* ini mengajak peserta didik untuk menyenangi semua hal yang di pelajarinya baik sebuah angka dan huruf. *Edutainment* adalah pembelajaran yang menggunakan cara dan berfokus pada hiburan dalam kegiatan belajar dengan aktivitas yang menarik seperti bermain dan belajar.

Menurut (Setiawan, 2010) mengatakan bahwa pengetian *edutainment* secara terminology yaitu suatu pendidikan yang memiliki bentuk hiburan secara di rancang memiliki sifat mendidik dalam pemahaman tersebut juga di artikan bahwa *edutainment* memungkinkan anak-anak belajar melalui bermain. Dunia pembelajaran sambil bermain ini sangatlah penting dalam pendidikan anak usia dini, karena anak usia dini belum di kenalkan mengenai materi dalam melainkan mengenal suatu angka dan huruf yang berfungsi agar anak dapat mengetahuinya terlebih dahulu dan memudahkan dalam proses pembelajarannya. Menurut kokom komalasari dalam (Rofiah, 2016) mengatakan bahwa *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang memiliki desain bebas, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk memberikan suasana belajar yang sangat menyenangkan. Maka dari itu *edutainment* ini metode pembelajaran yang sama dengan metode pembelajaran aktif, memberikan feedback baik dalam hasil proses pembelajaran.

Mengoptimalkan kemampuan pengembangan kognitif anak bertujuan sebagai pengembangan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah peroleh belajarnya, maka menentukan berbagai macam altenatif pemecahan masalah, dalam membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika dan pengehatuan ruang dan waktu, kemampuan memilih-memilih, dan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Kemampuan kognitif pada anak dilihat dari kreativitas dan kemandirianya dalam pembelajaran anak yang dimana anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan dari guru. Perkembangan kognitif

adalah sebuah perkembangan yang berfokus pada anak secara aktif dalam membangun sebuah pikiran dan kemudian bagaimana perubahan berfikir ini dari satu tahap ketahap berikutnya dalam suatu perkembangan. (Sutisna & Laiya, 2020).

Menurut piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu anak memahami angka sehingga anak bisa menyebutkan suatu lambang bilangan, dalam hal tersebut anak sudah dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahai sebab akibat, anak sudah mampu menujukan suatu aktibitas yang memiliki sifat eksploratif dan menyelidiki.(Sutisna & Laiya, 2020) Perkembangan kognitif anak usia 5- 6 Tahun pada anak sangatlah diperlukan karena perkembangan pola pemikiran anak akan lebih cepat untuk di pahami. Mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui pembelajaran edutainment sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kober Al-Uswah Kecamatan Cisayong yaitu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan salah satu model pembelajaran *edutainment* sebagai penarik perkembangan kognitif peserta didik. Hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu pendidik bahwa beberapa anak yang masih mengalami dalam keterlambatan proses pendekatan pembelajaran dalam mengenal huruf dan gambar tersebut.

Alasan di lakukan penelitian ini terlihat dari fenomena tersebut bahwa masih kurangnya anak menunjukkan aktivitas pembelajaran dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia 5- 6 tahun di Kober Al-Uswah Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya, hal ini menjadi masalah yang perlu di kaji dalam memerlukan penyelesaian serta pembahasan yang komprehensif. Maka dari itu peneliti membuat judul penelitian “*Edutainment* Sebagai Model Pembelajaran Untuk pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun“. Tujuan yaitu mengetahui pembelajaran edutainment untuk pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Pendekatan Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif untuk menyelesaikan masalah, yang dicapai dengan menggambarkan dan menjelaskan status subjek atau objek penelitian yang ada berdasarkan fakta yang sebenarnya. Penelitian kualitatif adalah studi yang menggunakan kata-kata dari pada statistik atau ukuran untuk menggambarkan peristiwa. Secara umum peneliti kualitatif mengacu pada studi yang berusaha untuk memahami fenomena yang dihadapi peserta penelitian. Misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebaginya, dengan cara deskriptif yang mencangkup semuanya dalam latar alami yang unik tanpa keterlibatan manusia dengan memanfaatkan sebaik-baiknya metode ilmiah yang diterima secara luas.

Berdasarkan pokok permasalahan yang akan dikaji yaitu terkait edutainment sebagai model pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dimana peneliti mendeskripsikan, seta menjelaskan permasalahan yang akan dibahas terkait pembelajaran edutainment apa saja yang dilakukan tutor dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran Edutainment

1. Informasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan SR mengatakan bahwa terlihat menyajikan materi belajar yang di sampaikan menarik kepada anak dengan proses pembelajaran menggunakan metode interaktif atau sebuah interaksi belajar melalui bermain artinya permainan mendidik untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, yang anak nantinya pada materi menarik ini anak dapat bereksperimen sederhana dan membaw alat benda ke kelas agar dapat membantu memahami konsep materi kepada anak.

Ada beberapa perspektif orang tua wali murid SR, LFL, ES mengatakan bahwa menceritakan kembali materi yang telah di ajarkan oleh guru sangat penting untuk di ingat kepada anak karena pola pemikiran yang cukup tangkap dan cepat sehingga memudahkan mengingat materi anak di sekolah, dan orang tua menceritakan kembali sebagai alternatif proses pembelajaran yang cepat dengan didikan orang tuanya, dan pengulangan intelektual anak agar semakin terbisa untuk belajar kembali di rumah. Dalam penyajian materi yang dilakukan oleh orang tua juga ada beberapa teknik yang digunakan dengan cara diskusi membaca panduan pembelajaran dari wali kelas, membawa dan memakai buku pembelajaran di sekolah, dan di kasih makan terlebih dahulu lalu dimanja serta ditanyakan kepada anak ingin belajar atau tidaknya.

Oleh karena itu materi pembelajaran yang menarik akan memberikan semangat belajar untuk anak, materi yang di sampaikan pada anak usia dini masih tahap awal dalam mengenal saja sehingga proses pembelajaran materi yang menarik dapat menarik anak untuk menyukai pembelajaran tersebut.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Khotimah, Sunaryati dan Suhartini, 2020) yang menyatakan bahwa menyajikan materi pembelajaran melalui gambar dapat meningkatkan hasi belajar anak usia dini, gambar menjadi alat visual yang efektif untuk menyajikan materi anak yang dapat divisualisasikan sesuai dengan yang di jelaskan lebih konkkit dan realistik

2. Transformasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan EL selaku kepala sekolah Kober Al-Uswah menyebutkan bahwa dalam mengubah metode mengajar guru harus adanya konsisten dengan waktu pembelajarannya yang dimana memberikan materi sesuai silabus dan metode kegiatan berkelompok, menggunakan Teknik belajar sambil bermain yang variasi serta mengubah metode mengajar dengan mengevaluasi adanya sikap dan prilaku guru dalam mengubah metode belajar. Sedangkan hasil wawancara dengan guru SR dan RH mengatakan menilai efektivitas perubahan metode mengajar dilihat dari pemahaman materi, kemajuan dalam tugas kreativitas, keterampilan, umpan balik dari orang tua, ketercapaian tujuan pembelajaran yang tercapai setelah perubahan metodenya, sehingga menilai efektivitas perubahan. Berdasarkan prespektif orang tua murid SK, LFL dan ES mengatakan bahwa mengubah metode mengajar anak usia dini dengan mengulas pembelajaran yang telah di pelajari di sekolah, yang dimana mengulang atau mengubah metode mengajar di rumah menjadi salah satu strategi orang tua dalam mendidik anak untuk mengetahuinya.

Pengubahan materi dilihat dari guru mengetahui materi, sikap, dan pedoman wawancara sebagai pemahaman guru dalam memperdalam materi belajar untuk anak usia dini. materi belajar anak usia dini masih dalam tahap bermain namun di perkenan kan untuk mengetahuinya saja dalam proses belajar di dalam kelas

Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmadi dalam (Ketut, 2019, Hal 15) bahwa metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara mengajar yang di pergunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan informasi kepada anak usia untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan dan sikap (kognitif dan efektif).

3. Evaluasi

Berdasarkan hasil wawancara EL sebagai kepala sekolah di Kober Al-Uswah mengevaluasi penilaian materi dirangkai pada menyusun rencana karena pada penyataan serta hasil evaluasi dengan instrument hasil evaluasi pendidikan serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh serta membantu penilaian materi pada pencapaian potensi anak dalam konteks pembelajaran yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. guru SR dan RH penilaian sebagai SR mengatakan bahwa penilaian materi pembelajaran melihat dari perhatian kebutuhan dan perkembangan anak melalui observasi, penilaian formatif, kegiatan hands on dan komunikasi dengan orang tua juga. Oleh karena itu penilaian tujuan pembelajaran sesuai dengan efektif dilihat dari mengukur hasil belajar, membantu membentuk pengalaman belajar yang positif dan memberikan makna kepada anak-anak usia din

Hal ini sejalan dengan pendapat (Zahro, 2015 hal, 93) penilaian merupakan potensi dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini sebagai upaya untuk mengumpulkan,menganalisis dan menafsirkan, pencapaian berbagai informasi yang kinerja dan kemajuan anak usia dinin sebagai aspek dalam perkembangan untuk dicapai oleh anak setelah mengikuti rangkayan kegiatan belajar.

B. Perkembangan Kognitif

1. Mengingat

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru SR mengatakan bahwa peningkatakan daya ingat materi dilihat dari mengukur keberhasilan peningkatan partisipasi belajar anak usia dini, pencapaian tujuan pembelajaran kemajuan evaluasi dan feedback dari orangtuanya serta peningkatan keterampilan kognitif anak. Sedangkan guru RH mengatakan bahwa peningkatan daya ingat materi dilihat dari keberhasilan guru kepada anak melalui sebuah pengamatan langsung kepada anak dan perepan strategi pembelajaran yang menarik agar di ingat peserta didik.

Kemampuan daya ingat pada anak usia dini sangat berpengaruh pada pola pemikiran anak. Daya ingat anak usia dini sangatlah cepat untuk mengingat. Untuk mengiat daya ingat menggunakan metode bercerita sebaaisalah satu metode yang banyak digunakan di Kober Al-Uswah sebagai metode yang mengundang perhatian anak terhadap pendidik sesuai dengan tema pembelajaran.

Hasil penelitian sejalan dengan Wojowasito dan Wasito dalam (Fitriawati, Syukri Miranda, 2014) Daya ingat (*memory*) berasal dari bahasa inggris daya ingat merupakan suatu memori yang dapat menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali pengalaman anak usia dini yang telah dilaluinya

2. Memahami

Berdasarkan hasil wawancara guru SR mengatakan bahwa pemahaman perkembangan anak dilihat dari pengamatan langsung, interaksi bersama anak dan melihat tahap perkembangan anaknya. Sedangkan RH mengatakan bahwa dilihat dari aspek kognitif anak perkembangan dalam menyusun pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing. Hasil wawancara bersama orang tua SK, LFL dan ES mengatakan bahwa adanya perkembangan anak sebagai tolak ukur menjadi jauh lebih baik agar anak dapat mengeksplor, sangat beraktivitas dengan orang tua, kakak, dan teman serta lingkungan sangat terlihat. Pemahaman perkembangan anak sangatlah penting dalam pendidikan karena menemukan pendekatakn yang tepat, persiapan untuk di masa depan, dan kunci dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang optimal serta memiliki fondasi yang kuat.

Penelitian ini sejalan dengan (Sari, 2021, hal 104) perkembangan anak dilihat dari bahasa sebagai media komunikasi dalam mengungkapkan dengan bantuan bunyi dan tatanan struktur yang jelas untuk tujuan yang disampaikan. Dalam perkembangan anak melalui bahasa untuk mengekspresikan yang ditanggap dan dilihat oleh mereka sehingga di tuangkan melalui bahasa anak masing-masing.

3. Penerapan

Berdasarkan hasil wawancara penelitian guru SR mengatakan bahwa mengaplikasikan pengetahuan yang dilakukan dalam gambar dan lagu sesuai dengan usia anak, dan keterlibatan anak, serta interaktif anak dan kemudahan mengingat sebagai mendukung pembelajaran anak-anak secara cepat dan aktif. Sedangkan RH mengatakan bahwa mengaplikasikan pengetahuan gambar melalui menggunakan visualisasi konsep dengan cepat yang dapat menangkap pola pemikiran anak, dan lagu sebagai membantu anak mengingat informasi dengan mudah dan menyenangkan proses pembelajarannya. Bahasa sederhana dalam kalimat singkat dan kosakatanya pada anak agar pengaplikasian pengetahuan sesuai dengan ide konsep yang anak dapat menjadi memori ingat pada proses pengetahuan.

Mengaplikasikan pengetahuan anak melalui permainan media gambar dan lagu untuk anak usia dini dengan sesuai perkembangan dan menggunakan alat bantu pengetahuan sebagai pengaplikasian perkembangan anak dalam mengingat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan Taksonomi Bloom dalam (Nafiati, 2021) bahwa mengaplikasikan pengetahuan sesuai menuangkan ide konsep yang anak usia dini lakukan dalam materi yang sudah di pelajarinya.

4. Analisis

Berdasarkan hasil wawancara guru SR mengatakan bahwa mengelompokan anak terlebih dahulu dalam kelompok kecil, setelah itu memberikan media gambar dan kartu warna untuk bisa di analisis oleh anak-anak dalam mengenal gambar lalu mendiskusikan bersama guru agar anak dapat menanyakan dan bisa memahami analisis gambar dan warna dengan baik. Sedangkan guru RH mengatakan bahwa pengelompokan dilihat dari guru melihat perkembangan anak yang dimana anak dalam proses belajarnya melalui minat tipe pembelajaran yang menarik dan memahami pada gambar dan warna.

Maka dari itu membedakan pengelompokan belajar juga sesuai penempatan peserta didik dengan karakter peserta didik yang bekerja sama dengan teman-teman serta dewasa untuk meningkatkan keterampilan tertentu

Penelitian ini sejalan dengan (Wahyuni, 2022 hal 5842) pengelompokan gaya belajar anak usia dini meliputi gaya visual berfokus dengan penglihatan, gaya auditori berfokus dengan pendengaran dan gaya belajar kinestik berfokus dengan gerakan

5. Evaluasi

Berdasarkan hasil wawancara penelitian kepala sekolah EL mengatakan bahwa mengukur hasil pembelajaran dilihat dari memerlukan analisis kebutuhan anak, mengidentifikasi hasil pembelajaran anak, serta kisi dan analisis soal untuk anak usia dini dalam evaluasi pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar dengan baik dan bagus. Hasil wawancara bersama SR dan RH bahwa hasil pembelajaran dilihat dari proses belajar anak selama satu semester kedepa, mengukur hasil pembelajaran anak usia dini memberikan wawasan yang mendukung perkembangan anak baik di lingkungan dan lainnya.

Penilaian materi pada evaluasi model pembelajaran sangat menjadi tujuan akhir proses pembelajaran anak usia dini, penilaian dibutuhkan untuk mengukur sejauhmana anak dapat menguasai suatu informasi yang diberikan, dalam penilaian sekolah dilihat

dari analisis kebutuhan anak, mengidentifikasi hasil pembelajaran anak, serta kisi dan analisis soal untuk anak usia dini dalam evaluasi pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar dengan baik dan bagus.

Penilaian ini sejalan dengan Harun dalam (Safitri, Miranda , Dian 2019, hal 1) penilaian pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam menyelenggarakan pendidikan, upaya meningkatkan hasil kualitas pendidikan anak yang dapat di tempuh melalui kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaianya yang baik menghasilkan belajar yang baik, pembelajaran di lihat dari hasil belajar anak.

6. Mengkreasi

Berdasarkan hasil wawancara bersama SR mengatahakan bahwa mengoptimalkan aktifitas bermain dengan mendukung perkembangan anak usia dini dengan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan mereka. RH mengatakan bahwa mengoptimalkan bermain dan bereksperimen dengan merancang atau mengenalkan aktivitas kepada anak dengan cara mengenalkan rasa bau, dan melihat pengamatan langsung serta melakukan tantangan untuk di ingat kembali oleh anak yaitu mencampurkan warna-warna makanan dalam air untuk mengamati perubahan warna. Hasil wawancara bersama orang tua murid SK, LFL, dan ES mengoptimalkan bermian dan bereksperimen yaitu untuk menciptakan lingkungan yang kaya akan kesempatan belajar bervariasi dan mendukung perkembangan holistic anak.

Mengoptimalkan bermain Dunia bermain anak biasanya cenderung lebih banyak pada menghabiskan waktu melalui bermain. Bermain yang dilakukan oleh anak dibandingkan dengan belajar, membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda atau alat permainan maupun tidak sehingga memberikan mengoptimalkan bermain pada anak usia dini.

Penelitian ini sejalan dengan Taksonomi Bloom dalam (Nafiati, 2021) mengkreasi adalah suatu hasil karya yang menghasilkan produk dari pemahaman dan pengetahuan yang anak-anak miliki dengan membuat hasil karya tangan anak-anak dengan alat dan bahan yang tersedia.

KESIMPULAN

Model pembelajaran edutainment yaitu Model pembelajaran edutainment menekankan pentinya. (1) Informasi untuk menyajikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini, memanfaatkan alat-alat bantu visual seperti buku cerita bergambar untuk meningkatkan hasil pembelajaran anak usia dini, dan mendorong minat. (2) Transformasi untuk mengubah metode belajar sebagai mendukung perkembangan kognitif anak. Mendorong kecintaan belajar yang menarik sangat berdampak signifikansi terhadap hasil belajar, mengembangkan lingkungan belajar interaktif melalui sebuah kolaborasi antara guru dan orang tua, dan meningkatkan retensi hasil memori melalui sebuah metode mengajar menarik. (3) Evaluasi untuk Peningkatan mengukur hasil pembelajaran sesuai dengan capaian anak dalam pengubahan kognitif, afektif dan psikomotorik, melalui penilaian dapat mengukur hasil belajar yang baik.

Perkembangan kognitif yaitu Perkembangan kognitif menekankan pentinya. (1) Mengingat untuk daya ingat materi dalam pengulangan kosa kata. (2) Memahami, pemahaman tumbuh kembangnya anak dalam perkembangan bahasa, bentuk dan warna. (3) Penerapan, pengulangan kosakata, bahasa bentuk dan warna dapat memberikan hasil yang baik pada anak sehingga anak dapat memahami segala hal baik dalam pengetahuan, pengaplikasian. (4) Analisis, membedakan pengelompokan memahami bagian-bagian gambar dan warna. (5) Evaluasi, mengukur keberhasilan kemampuan anak dalam meningkatkan informasi materi yang telah di pelajarinya. (6) Mengkreasi, membangun kreativitas dengan

alat dan benda permainan sebagai pengembangan ketampilan anak untuk menemukan hal baru melalui berbagai aktivitas.

Saran yang dapat diberikan yaitu (1) Kober Al-Uswah harus bisa memberikan ide pembelajaran kepada anak-anak agar pembelajaran dapat menyenangkan. (2) Kober Al-Uswah harus bisa memberikan keterampilan untuk guru agar guru memiliki inovasi yang bagus, dan memberikan dikalt agar guru juga memahami tentang model pembelajaran. (3) Kober Al-Uswah harus bisa dilengkapi lagi sarana prasarana di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

1. Muhibbin, S. (2014). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan baru (Edisi Revisi). In *Cetakan ke-15*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya (Anang Soll). PT Remaja Rosdakarya.
2. Mawarni, M. J., Karwati, L., & Danial, A. (2023). PERAN KELUARGA TENTARA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI (Studi Kasus di Perumahan Direktorat Pembekalan Angkutan Angkatan Darat, Kecamatan Cibarusah, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat). *Pendidikan Masyarakat*, 1(1), 33–43
3. Agus Purnomo, Maria kanusta, F. (2022). *Model, Pembelajaran, dan Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
4. Endang, P. (2021). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bojonegoro: Guepedia.https://www.google.co.id/books/edition/ALAT_PERMAINAN_EDUKATIF_F_Anak_Usia_Din/001KEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=alat+permainan+edukatif+grand+theory+book&printsec=frontcover
5. Fadillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan)*. Jakarta : Kencana
6. Muis, M. (2019). *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Teori dan Penerapannya)*. Jawa Timur: Caramedia Comunication. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=XvAWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Teori+model+pembelajaran+adalah+&ots=qJKpnPFX2h&sig=k99Q2qDHZbXH_It1ZIu0VXVKraE&redir_esc=y#v=onepage&q=Teori+model+pembelajaran+adalah&f=true
7. Sholeh, H. (2014). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press. <https://perpustakaan.jakarta.go.id/book/detail?cn=INLIS000000000786988>
8. Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
9. Taliak, J. (2020). *Teori dan Model Pembelajaran*. Indramayu : (J. Ambarita) Adanu Abimata
10. Am, Z. (2018). Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14(02), 53–62. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.901>
11. Ani, W. (2004). Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar. *CWL Publishing Enterprises, Inc., Madison*, 3.(1), 66-70. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cbdv.200490137/abstract>
12. Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
13. Fitriawati, E., Syukri, & Miranda, D. (2014). Peningkatan kemampuan daya ingat anak melalui metode bercerita dengan media gambar berseri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(4), 1–2.

14. Hariyadin, & Nasihudin. (2021). Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743
15. Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 29–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.1301.4>
16. Sugiarso. (2019). Penggunaan Metode Mengajar Di Paud Dalam Rangka Menumbuhkan Minat Belajar Anak. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 14–19. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.733>
17. Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>