# KONSEP EDUTAINMENT DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI

Oleh :
Ani Dama Swari
**NIM : 149131160**

**T E S I S**

Diajukan kepada

PROGRAM PASCASARJANA

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**Yogyakarta**

**2017**

# KONSEP EDUTAINMENT DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI

Oleh :
Ani Dama Swari
**NIM : 149131160**

**T E S I S**

Pembimbing
Dr. Junanah, MIS

Diajukan kepada
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**Yogyakarta**
**2017**

# PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ani Dama Swari

N I M : 149131160

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Judul : Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia dini

menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar kesarjanaan yang dianugerahkan dan mendapat sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 02 Mei 2017

Yang menyatakan,

Ani Dama Swari

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

# PENGESAHAN

Nomor: 1062/PS-MSI/Peng./V/2017

TESIS berjudul : **KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI**

Ditulis oleh : Ani Dama Swari

N. I. M. : 14913160

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Hukum.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Yogyakarta, 23 Mei 2017
Ketua,

**Dr. Hujair AH Sanaky, MSI**

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM (S2)
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta
Telp/Fax (0274) 523637 e-mail: msi@uii.ac.id

# TIM PENGUJI
## UJIAN TESIS

Nama : Ani Dama Swari
Tempat/tgl lahir : Jakarta, 13 Januari 1970
N. I. M. : 14913160
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI**

| | | |
|---|---|---|
| Ketua | : Dr. Hujair AH Sanaky, MSI | ( ..... ) |
| Sekretaris | : Dr. Yusdani, M.Ag. | ( ..... ) |
| Pembimbing | : Dr. Junanah, MIS. | ( ..... ) |
| Penguji | : Prof. Dr. Usman Abu Bakar, MA. | ( ..... ) |
| Penguji | : Dr. Supriyanto Pasir, M.Ag. | ( ..... ) |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 16 Mei 2017
Pukul : 15.30 – 16.30 WIB
Hasil : **Lulus**

Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana
Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII

Dr. Hujair AH Sanaky, MSI

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

# NOTA DINAS

**No. : 1630**/PS-MSI/ND/V/2017

TESIS berjudul : **KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI**

Ditulis oleh : Ani Dama Swari

NIM : 14913160

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Pascasarjana, Magister Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 12 Mei 2017

Ketua,

**Dr. Hujair AH Sanaky, MSI.**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# PERSETUJUAN

Judul : Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini

Nama : Ani Dama Swari

N I M : 149131160

Konsentrasi : Pendidikan Islam

disetujui untuk diuji oleh Tim Tesis Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universits Islam Indonesia.

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

Yogyakarta, 02 Mei 2017

Pembimbing,

Dr. Junanah, MIS.

# ABSTRACT
# EDUTAINMENT CONCEPT TO DEVELOP POTENTIALS OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Ani Dama Swari
Student's Registration Number: 149131160

Early childhood is a stage during which children grow and develop to optimize their potentials for the sake of future education. One of such ways is by sending them in the preschool institution to optimize their potentials. However, it is widely known that some education systems in the preschool take the form of obligatory incurring discomfort learning situation which is full of fear and drives them into distress.

The question remains is what is to be done to implement edutainment concept to optimize potentials of those in early childhood? Edutainment concept is designed as a learning process which integrates educational contents with entertainment in harmony so as to create an amusing learning atmosphere.

In order to see the applicability of this concept, the researcher uses qualitative method using psychological approach through content analysis. Thus, it is revealed that edutainment concept with all of its theoretical learning frameworks namely Quantum learning, Accelerated Learning, Active Learning, Genius Learning, Quantum games, centralized area, and BCTT can enhance children's potentials in their early childhood optimally and effectively. One of the fruitful achievements of such methods are the growing confidence, positive thinking, logical and creative thinking, memorizing, writing, reading and quick counting, skills, personality, social emotional aspect, religious aspect, imagination, kinesthetic aspect, linguistic aspect, naturalist and art. The integrated learning method is proven to create fund, friendly, and effective atmosphere for children to learn and play.



Keywords: Edutainment concept, Early Childhood Education, Children's potentials



May 23, 2017

TRANSLATOR STATEMENT
The information appearing herein has been translated by a Center for International Language and Cultural Studies of Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# ABSTRAK

## KONSEP EDUTAINMENT DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI

Ani Dama Swari
N IM : 149131160

Anak usia dini adalah anak yang baru tumbuh dan berkembang, untuk mengoptimalkan potensi yang mereka miliki diperlukan pendidikan. Salah satu usahanya dengan menyekolahkan mereka ke lembaga pendidikan khusus untuk anak usia dini. PAUD merupakan upaya yang tepat dalam membantu mengoptimalkan potensi anak usia dini. Namun, dalam proses pembelajaran di PAUD masih terdapat pendekatan yang bersifat memaksa, yang menimbulkan suasana belajar yang tidak nyaman, rasa takut dan membuat anak didik stress. Lalu, bagaimana menerapkan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini? Konsep edutainment dirancang sebagai proses pembelajaran yang memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. Untuk mengetahui konsep edutainment dapat diterapkan dalam mengembangkan potensi anak usia dini di PAUD, penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan psikologi dan menggunakan analisis isi. Hingga terungkap bahwa konsep edutainment dengan teori-teori pembelajarannya, yaitu Quantum learning, Accelereted learning, Active learning, Genius learning, Quantum games, sentra area dan BCCT dapat membantu mengembangkan potensi anak usia dini secara optimal dan efektif. Diantara hasil penerapan tersebut, menambah kepercayaan diri anak, berpikir positif, logis dan kreatif. Menghafal, menulis, membaca dan menghitung cepat. Ketrampilan, kepribadian, sosial emosional, keagamaan, imajinasi, kinestetik, bahasa, naturalis dan seni. Dengan kolabrasi semua teori tersebut membuat bermain dan belajar pada anak usia dini jadi lebih menyenangkan, nyaman dan efektif.

Kata kunci : Konsep Edutainment, Pendidikan Anak usia Dini dan Potensi anak usia dini

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohiim

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan ke pada Allah swt yang melimpahkan kasih sayang, nikmat, dan hidayah serta ilmuNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini.

Penelitian ini dapat selesai seperti yang diharapkan berkat bimbingan, bantuan, motivasi dan do'a dari berbagai pihak. Untuk itu secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Nandang Sutrisno, SH., LLM., M.Hum., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Islam Yogyakarta
2. Bapak Dr. Tamyiz Mukharrom, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Hujair Sanaky, MSI., selaku Direktur Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Yusdani, M.Ag., selaku Sekretaris Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Junanah, MIS., yang telah membimbing, memberi arahan, dan koreksi terhadap naskah tesis, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.
6. Rekan mahasiswa MSI angkatan tahun 2014/2015, Khodijah, Humam, Rouf, Zulpendi, Muchlis, Pak Furqon, Sodiqin, Arip, Lukman, Anantiyo,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Abdur Rosid, Hasimi, Hendy, Prima, Deni, Hamidah, Sery, Kiki, Niken, Ayu, Ari, Rhezya, Adi, dan yang lainnya. Terima kasih atas motivasinya.

7. Salimatun Azimah, Aisyah Purwaningsih, Syayidatul Mafrudloh, Fatmawati, Fastamik Lima Yuha, Sri Rumaisyah, Sugiyenti, Yayuk Dartoyo, Nursetyowati, Dewi Prasari, Sangga Vriantiny, Imas Khukmawati (FP), Pengurus Yayasan Nur"ani dan Sanggar Belajar Nur'ani Putri, Ariyo, Esti, Dewi, Yayu, Diah, Agista, Nabilla, Hendri, Farkhan, dan Faisal.
8. Pak Anwan, mb Herni, pk Joko dan seluruh keluarga besar Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
9. Semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Secara khusus, terima kasih yang paling dalam penulis ucapakan untuk kedua orang tua, keluarga dan anak-anak tercinta; Fariz Ahmad Firdaus, Faiz Ahmad Erlangga dan Farah Alyssa Putri, yang telah memberikan dukungan dan pengertian serta kesabaran penulis selama menempuh studi dan pembuatan tesis ini. Semoga usaha ini menjadi penyemangat bagi kalian semua.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap tesis ini dapat memberi manfaat bagi kemajuan bangsa, negara dan agama, khususnya bagi perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. Tidak lupa penulis berharap akan kritik dan saran bagi tesis saya ini.

Yogyakarta, 02 Mei 2017

Ani Dama Swari

## MOTTO

"Tiada suatu pemberian yang lebih utama

dari orang tua kepada anaknya,

selain pendidikan yang baik".

(HR. Hakim dan Tirmidzi)[1]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[1]Jamaal Abdur Rahman, *Hakim Kitabul Adab*, juz 4 no.7670, Tirmidzi Hadits no.1952, hlm.17

# PERSEMBAHAN

Didedikasikan untuk

alm. Muhammad Agus Nuryatno

Fariz Ahmad Firdaus,

Faiz Ahmad Erlangga

Farah Alyssa Putri

Dan

Untuk Almamaterku

Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL** .....i

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN**.....ii

**PERSETUJUAN** .....iii

**ABSTRAK** .....iv

**KATA PENGANTAR** .....v

**MOTTO** .....vi

**PERSEMBAHAN** .....viii

**DAFTAR ISI** .....ix

**DAFTAR TABEL** .....xii

**DAFTAR GAMBAR** .....xiii

**BAB I : PENDAHULUAN**.....1

A. Latar Belakang Masalah .....1

B. Rumusan Masalah .....11

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....12

D. Sistematika Penelitian .....13

**BAB II : KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA TEORI**

A. Kajian Penelitian Terdahulu .....14

B. Kerangka Teori.....31

1. Perkembangan Anak Usia Dini .....31

2. Potensi Anak UsiaDini .....46

3. Layanan Pendidikan Anak Usia Dini .....52

4. Konsep Edutainment Dan Ragam Model Edutainment.....60

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan .....66
B. Sumber Data .....67
C. Seleksi Sumber Data .....67
D. Teknik Pengumpulan Data .....73
E. Teknik Analisa Data .....73

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....76
B. Ragam Edutainment Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.....83
C. Edutainment Dalam Teori-teori Belajar Era Quantum.....101
D. Penerapan Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Potensi Anak usia dini .....139

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan .....145
B. Saran .....145

**DAFTAR PUSTAKA** .....147

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## DAFTAR TABEL

*Halaman*


Tabel 01 Klasifikasi PAUD .....6

Tabel 02 Ciri-ciri Anak Usia Dini yang mempunyai Kecerdasan Linguistik Tinggi .....40

Tabel 03 Ciri-ciri Anak Usia Dini Yang Mempunyai Kecerdasan Spiritual Tinggi .....45

Tabel 04 Hasil Dari Konsep Edutainment yang diterapkan dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini .....76

Tabel 05 Masa Peka Montessori .....97

Tabel 06 Perbedaan Permainan Secara Berkualitas dan Kuantitas.....122

Tabel 07 Jadwal Harian Rumah Anak Montessori .....104

Tabel 08 Jadwal Kegiatan Belajar di PAUD Islam .....134


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# DAFTAR GAMBAR

*Halaman*


Gambar 01 Skema Peran Emosi Positif .....64

Gambar 02 Diagram Langkah-langkah Analisis .....127

Gambar 03 Islamic Edutainment .....143



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Masa balita adalah masa emas tumbuh kembang seorang anak, bukan hanya jasmani, tetapi juga jiwa dan kehidupan sosialnya. Salah asah, salah asih, dan salah asuh bisa buruk akibatnya. Pola pengasuhan yang tepat bagi si kecil akan mempengaruhi kehidupannya kelak. Asah adalah stimulasi yang diberikan, Asih adalah kasih sayang yang diberikan oleh orang tua. Asuh adalah kecukupan sandang, pangan, papan, dan kesehatan, termasuk pendidikan yang diperoleh oleh anak. Pendidikan anak harus dilakukan melalui tiga lingkungan, yaitu keluarga, sekolah dan organisasi.[1]

Keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidiknya adalah kedua orang tua. Orang tua (bapak dan ibu) adalah pendidik kodrati. Karena anak merupakan anugerah yang dititipkan Allah kepada orang tuanya, sehingga bapak dan ibu merasa memiliki beban tanggungjawab untuk memelihara, mengawasi, melindungi dan membimbing anak-anaknya tersebut. Untuk itulah, pendidikan keluarga merupakan pendidikan awal yang dikenal oleh anak usia dini.

Selain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga sangat membantu dalam mengembangkan potensi anak usia dini. Untuk lebih terarahnya, peneliti lebih mendalami penelitiannya pada perkembangan anak usia dini

[1] Maimunah Hasan, PAUD (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 18.

yang mengikuti pendidikan di sekolah khusus untuk anak usia dini. Dalam setiap proses pembelajaran di sekolah , ada tiga hal penting yang mempengaruhinya yaitu: materi, proses dan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Mengapa ketiga aspek itu penting dalam proses pembelajaran? karena ketiganya merupakan satu kesatuan yang membentuk lingkungan pembelajaran. Di sini dapat ditemukan masalah yang selama ini terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu adanya *pendekatan yang kurang benar dan efektif.* Guru-guru masih mementingkan materi dan hasil pembelajaran. Mereka lebih focus dalam penyusunan materi dan merancang alat evaluasi hasil belajarnya sehingga proses pembelajarannya terabaikan.

Selain itu, ada juga yang masih beranggapan bahwa anak didik dalam hal ini anak usia dini dianggap sebagai kertas putih yang kosong dan bersih. Seperti konsep Tabularasa, John Locke (1632-1704) yang menyatakan bahwa secarik kertas yang putih bersih menunjukan ketika anak dilahirkan tidak ada sifat genetik yang dibawa, anak lahir tanpa predisposisi. Tabularasa menunjukkan bahwa lingkungan hidup sangat penting bagi perkembangan anak. Lingkungan adalah yang menentukan perkembangan anak, bukan faktor bawaan.

Mereka menunggu goresan-goresan dari para guru sehingga yang terjadi adalah proses pembelajaran seperti memindahkan air ke dalam botol kosong. Membuat banyak goresan di atas kertas putih itu. Tanpa memperhatikan apakah anak didik mereka mengerti atau paham atas pengajaran dari sang guru.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Anak hanya diangap sebagai sipenerima pesan tanpa harus bertanya. Tentu saja proses pembelajaran di kelas tersebut tidak lagi efektif dan nyaman.

Jika pendidikan konvesional sudah dianggap tidak lagi menghargai harkat anak didik sebagai manusia yang memiliki kehendak dan keinginan. lantas apa yang dikehendaki guru dalam proses pembelajaran ? Ingin anak didik diam dan tenang sepanjang guru menjelaskan materi? menyimak dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung? Berharap anak didik paham dan mengerti semua yang telah dijelaskan oleh guru tanpa melibatkan emosi siswa atau memperhatikan perasaan anak didiknya? Apakah anak didik sudah siap menerima pembelajaran secara fisik dan psikis?

Jika proses pembelajaran dikelas dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa maka hal itu akan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut dan dapat membuat anak didiknya stress. Terlebih lagi jika proses pembelajaran dengan model tersebut dilaksanakan di sekolah anak usia dini (PAUD), apa yang bisa dicapai dari sebuah proses pembelajaran tersebut? tentu saja akan menghasilkan dampak yang buruk berkepanjangan. Hingga anak menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kemudian diterapkanlah sebuah konsep pembelajaran yang bisa menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran di sekolah. Konsep pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli pendidikan untuk mengatasi kondisi yang kaku dan tidak nyaman antara guru dan anak didik dalam proses pembelajaran selama ini. Konsep ini diharapkan dapat memberikan rasa nyaman dan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

menyenangkan bagi anak didik, konsep tersebut adalah *konsep edutainment*. Konsep yang diformulasikan sebagai suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga dapat diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara *holistik* dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai displin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, emosi, *metakognisi* dan gaya belajar.[2]

Ada tiga asumsi yang menjadi landasan dalam konsep *edutainment* yaitu: perasaan positif, mampu menggunakan nalar dan emosi untuk membuat loncatan prestasi belajar. Dengan motivasi yang tepat dan cara yang benar serta dapat menghargai gaya belajar diharapkan akan mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan tiga landasan tersebut diharapkan suasana kelas menjadi nyaman dan kondusif. Guru membuat komunikasi yang akrab dan ramah tanpa kepura-puraan, yang keluar dari lubuk hati yang ikhlas. Dengan iringan lagu lembut dan menyelipkan game dan permainan di sela-sela pembelajaran membuat anak didik akan bersemangat untuk belajar. Suasana kelaspun menjadi cair, tidak ada ketegangan atau rasa takut.

Tentunya, usaha tersebut akan membuat hati anak senang dan merasa nyaman berada dalam kelas. Dengan kondisi kejiwaan yang menyenangkan tersebut tentunya materi-materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan dapat lebih mudah meresap dalam ingatan anak didik. Hubungan

[2]Hamruni, "Konsep Edutaiment Dalam Pendidikan Islam", *Disertasi Doktor*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008, hlm.7

komunikasi yang hangat antara guru dan anak didik akan membangun rasa percaya diri anak muncul. Sehingga anak akan lebih berani mengungkapkan ketidak pahaman mereka pada materi yang disampaikan oleh guru. Akan banyak pertanyaan-pertanyaan yang keluar dari anak didik. Komunikasi dua arah tentunya akan membantu guru untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki tiap anak didik. Dan mempermudah guru dalam mengenali bakat anak-anak didiknya, lalu menyalurkan anak-anak berbakat itu pada bidang-bidang yang mereka minati.

Kemudian kita bertanya, bagaimana dengan proses pembelajaran yang ada di lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)? Yang kita ketahui bahwa PAUD memiliki model/metode pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak. Apakah PAUD menerapkan juga konsep edutaiment dalam proses pembelajarannya? karena seperti diketahui usia dini merupakan masa peka bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan memasukkan anak-anak ke PAUD diharapkan anak-anak usia dini mendapat stimulasi, intervensi dan aktivitas yang bermanfaat agar semua potensi yang dimiliki berkembang secara optimal. Tentunya sangat diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan membahagiakan anak-anak di usia dininya.

Anak usia dini adalah anak yang baru tumbuh dan berkembang, untuk mengoptimalkan tumbuh kembang mereka diperlukan pendidikan yang bernama pendidikan anak usia dini (PAUD).

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Secara psikologi hakekat pendidikan adalah optimalisasi potensi manusia atau peserta didik.[3]

Pendidikan Anak Usia Dini mencakup tiga lembaga pendidikan, yaitu Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB) dan Tempat Penitipan Anak (TPA). PAUD merupakan usaha yang dilakukan pendidik dan orang tua untuk memberi pembinaan kepada anak yang baru lahir hingga usia 6 tahun. Usaha tersebut dilakukan dengan melayani berupa bantuan dan bimbingan. Fasilitas dan sarana prasarana yang dapat memenuhi kebutuhan bermain anak usia dini, akan sangat membantu dalam mengembangkan potensi anak disegala aspek. Adapun klasifikasi Pendidikan anak usia dini yang ada di Indonesia, terbagi dalam 3 kelompok usia, yaitu:

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**Tabel 01**

**Klasifikasi PAUD**[4]

| No | PAUD | Jalur | Usia Anak Didik |
|---|---|---|---|
| 1 | Taman Kanak-kanak (TK)/RA | Formal | 4-6 tahun |
| 2 | Kelompok Bermain (KB) | Nonformal | 3-4 tahun |
| 3 | Tempat Penitipan Anak (TPA) | Informal | Lahir-3 tahun |

[3] Howard Gardner, The School of The Future. In John Brockman (ed), Ways of Knowing The Reality Club #3, (Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall), hlm. 199.

[4]Suyadi, "Neurosains Dalam Pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)", *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2012 (Yogyakarta: Prodi Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Islam. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga), hlm. 13

Proses pembelajaran di PAUD merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan serangkaian aktivitas yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Mudlofir, dalam proses belajar mengajar, guru minimal memiliki empat kemampuan, yakni: kemampuan merencanakan proses belajar mengajar, melaksanakan proses belajar mengajar, menilai kemajuan proses mengajar dan menguasai bahan pelajaran.[5]

Montessori mendefinisikan pendidikan sebagai sebuah proses dinamis di mana anak-anak berkembang menurut "ketentuan-ketentuan dalam" dari kehidupan mereka, dengan "kerja sukarela" mereka ketika ditempatkan dalam sebuah lingkungan yang disiapkan untuk memberi kebebasan dalam ekspresi diri.[6]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dijelaskan bahwa anak-anak secara alamiah dan energik berusaha mencapai kemandirian fungsional, sebuah dorongan dari Tuhan yang merangsang anak untuk menuju aktivitas dan kegiatan yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Nasihat Montessori bahwa pembelajaran yang sejati muncul dari kebebasan anak-anak untuk memilih kegiatan mereka sendiri. Guru hanya menyempurnakannya dengan menyediakan ruangan yang nyaman dan kondisi yang kondusif untuk proses belajar mereka. Namun terkadang, beragam strategi pembelajaran yang di buat oleh guru untuk menarik

---

[5] A. Mudlofir, *Pendidik profesional: Konsep, strategi, dan aplikasinya dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012 ), hlm. 77

[6] Maria Montessori, *Metode Montessori*, alih bahasa Ahmad Lintang Lazuardin, Cet.II, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 75.

perhatian dan mendorong anak-anak justru membingungkan dan mengacaukan kemandirian anak-anak.

Mengapa rancangan pembelajaran diukur dan dibuat berdasarkan dari keinginan pengajar/guru bukan dari keinginan anak-anak sebagai pembelajar? yang pada akhirnya, akan ada unsur pemaksaan dalam proses pembelajarannya. Anak-anak harus mengikuti semua aturan yang ada, guru merasa aman dan puas jika KBM (kegiatan belajar mengajar) yang mereka rancang dalam SKH (Satuan kegiatan harian) itu dianggap tercapai. Tanpa memikirkan anak didik mereka bahagia dan senang menerima pembelajaran tersebut.

Rancangan pembelajaran di atas sesuai dengan keyakinan para pendidik konvensional, dimana mereka menyakini bahwa anak-anak membutuhkan orang dewasa untuk membentuk ketertarikan-ketertarikan mereka[7]. Pendapat itu berbeda dengan Montessori, ia berpendapat bahwa anak-anak secara alami memiliki sebuah kemampuan yang kuat untuk berkonsentrasi. Dan kunci untuk melatih aktivitas diri ini berasal dari sumber-sumber yang ada di dalam dan bukan yang ada di luar dari anak. Ketika mereka benar-benar tertarik dalam kegiatan mereka, anak-anak akan memusatkan perhatian dan energi mereka pada kegiatan tersebut. Mereka akan bertahan dan terus beraktivitas hingga mereka menguasai tugas tersebut dengan baik[8].

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[7]Ibid, hlm.73
[8]Ibid.

Dalam konsep atau metode Montessori anak-anak diberi kebebasan menurut ukuran kemampuan mereka dalam menerima suatu pembelajaran. Guru-guru yang merancang (menyusun) lingkungan pembelajaran yang berstruktur, mengembangkan ide-ide tentang letak dan ruang serta pengharapan yang jelas dikenali oleh anak. Perlengkapan-perlengkapan di sekolah juga harus sesuai dengan ukuran tubuh mereka. Yang diartikan dengan kebebasan adalah anak-anak bersemangat untuk menguasai ketrampilan-ketrampilan dengan inisiatif mereka sendiri. Dengan melakukannya berulang-ulang hingga mereka menguasai sendiri dengan kebebasan dan kemandirian.

Konsep belajar aktif, akan mendorong peserta didik menggunakan otak mereka dalam mempelajari gagasan, memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Konsep ini secara langsung menuntut gaya mengajar guru atau pendidik dan pengasuh anak usia dini untuk lebih bervariasi dan inovasi.

Bagaimana jika edutainment diterapkan ke dalam praktik pembelajaran PAUD? Karena sebelumnya sudah ada dua strategi pembelajaran di PAUD, yaitu Sistem Area dan pendekatan BCCT. Sistem Area telah mendominasi pendidikan bagi anak usia dini. Karena kelihatannya lebih berhasil mengaktifkan anak didik dalam proses pembelajaran yang edukatif dan tetap kondusif.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Kemudian disusul dengan pendekatan BCCT (Beyond Center and Circle Times). Jika Sistem Area menekankan pada minat belajar anak sedangkan BCCT berusaha merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Anak dididik belajar aktif untuk mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Adapun penekanan BCCT lebih menekankan bermain daripada belajar.

Kedua model pembelajaran tersebut tentunya memiliki kelemahan, adapaun kelemahan pendekatan Sistem area adalah anak didik hanya memilih satu atau dua area permainan yang memang benar-benar menjadi minatnya. Sementara area permainan lain mungkin justru sangat penting, namun tidak terpilih karena tidak diminati. Kelemahan lain dari pendekatan ini adalah terbukanya kemungkinan anak untuk berpindah area mainan berkali-kali sebelum anak tersebut menyelesaikan area permainan awalnya. Sebab sistem area memungkinkan untuk menjalankan pembelajaran pada minimal empat area sekaligus.[9]

Pendekatan BCCT, kelemahannya justru kebalikan dari kelemahan yang ada pada Sistem Area. Jika Sistem Area, anak bebas memilih permainan tertentu dan berganti-ganti mainan, tidak dengan BCCT. Pendekatan sentra dan lingkaran mengahalangi kebebasan anak untuk memilih lebih dari satu permainan. Anak juga tidak dapat beralih dari satu permainan ke permainan yang lain sebelum menyelesaikan permainan yang disajikan guru. Dengan demikian pendekatan Sistem Area

[9]Suyadi, Psikologi Belajar PAUD (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm 249.

memberikan pengalaman bermain yang luas namun dangkal, sedangkan pendekatan BCCT memberikan pengalaman bermain yang mendalam, tetapi sempit.[10]

Adanya terobosan baru di era Quantum, yang memperkenalkan konsep edutainment. Dimana konsep ini menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep edutainment menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan[11].

Lalu bagaimana jika konsep edutainment diterapkan dalam mengembangkan potensi anak usia dini? Tentu saja, untuk menjawab pertanyaan tersebut perlu penelitian terhadap sumber-sumber yang mendukung landasan konsep edutainment dan berusaha menemukan sumber-sumber utama dalam mengembangkan potensi anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi Fokus dan Pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus Penelitian

   Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah Konsep edutainment dalam perkembangan potensi anak usia dini.

---

[10]Ibid., hlm. 249-250

[11]Ratna Pangastuti, Edutainment PAUD, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm.63.

2. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana penerapan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini ?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menemukan cara-cara menerapkan konsep pembelajaran yang menyenangkan (konsep edutainment) dalam pengembangan potensi anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

Konsep Edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini sangat penting dan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan dalam mengembangkan konsep atau metode pembelajaran yang telah ada. Membantu dalam penggunaan metode pembelajaran yang baik dan pas bagi pendidikan anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini akan memberi manfaat dan membantu para guru dan pengasuh di lembaga PAUD dalam mengembangkan, memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan akan dapat mendorong potensi anak usia dini lebih baik lagi.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## D. Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian serta sistematika penelitian.

Bab II. Kajian Penelitian terdahulu dan kerangka teori. Kajian penelitian terdahulu terdiri dari hasil-hasil penelitian terdahulu, baik dari tesis maupun disertasi. Pada kerangka teori berisikan perkembangan anak usia dini, potensi anak usia dini, layanan pendidikan anak usia dini dan konsep edutainment dan ragam model edutainment.

Bab III. Hasil penelitian dan pembahasan, berisi hasil penelitian, ragam edutainment edutainment dalam pembelajaran anak usia dini, edutainment dalam teori-teori belajar era quantum. Dan penerapan edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini.

Bab IV. Penutup. Bagian ini memuat kesimpulan dan saran-saran, daftar pustaka, lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# BAB II

# KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU

# DAN KERANGKA TEORI

## A. Kajian Penelitian Terdahulu

Semua manusia terlahir dalam keadaan lemah, baik fisik maupun psikis. Walaupun dalam keadaan lemah, manusia memiliki kemampuan bawaan yang bersifat laten. Potensi bawaan ini memerlukan pengembangan melalui bimbingan dan pemeliharaan yang mantap lebih-lebih pada anak usia dini [1]. Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak usia dini diperlukan pemberian stimulasi yang tepat, layanan gizi, pengasuhan dan kesehatan pada anak usia dini. Dengan begitu diharapkan seluruh potensi anak usia dini, baik fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, displin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kemandirian akan berkembang secara optimal. Karena itu pendidikan anak usia dini (PAUD) diharapkan dapat membantu tercapainya perkembangan potensi anak usia dini dengan lebih baik lagi.

Manusia adalah makhluk Tuhan yang mempunyai kecenderungan belajar, dan hasilnya ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku, baik yang menyangkut pengetahuan (*knowledge*), sikap(*attitude*), nilai (*value*), dan keterampilan (*skill*).[2]

---

[1]Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm., 45.

[2]Hamruni, "Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam", Disertasi Doktor, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008, hlm. 77.

Samuelsson dalam penelitiannya tentang peran pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa belajar di usia dini dan dukungan kepada anak memiliki pengaruh di kemudian hari, misalnya dalam kesuksesan sekolah serta sikap dan perhatian terbentuk sejak dini.[3]

Seiring perubahan jaman, seharusnya sudah banyak lembaga pendidikan yang meninggalkan paradigma lama. Para guru harus juga mengubah paradigma pengajaran. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan pemikiran berikut.

1. Pengetahuan ditemukan dan dikembangkan oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.[4]
2. Siswa membangun pengetahuan secara aktif. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif. Teori Skemata menjelaskan bahwa siswa mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[3]I.P. Samuelsson, *Why we shold begin early with ESP: The role of early childhood education* (Versi eletronik: IJEC, 2011), hlm., 109

[4]Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (New York: International University Press. 1952), hlm. 153.

masukan pengetahuan yang baru. Penyusunan pengetahuan yang terus menerus menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif.[5]

3. Pengajar perlu mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Kegiatan belajar mengajar harus lebih menekankan pada proses daripada hasil. Setiap orang pasti mempunyai potensi. Paradigma lama mengklasifikasikan siswa dalam kategori prestasi belajar seperti dalam penilaian ranking dan hasil-hasil test. Paradigma lama ini menganggap kemampuan sebagai sesuatu yang sudah mapan dan tidak dipengaruhi oleh usaha dan pendidikan. Paradigma baru mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka. Tujuan pendidikan adalah meningkatkan kemampuan siswa sampai setinggi ia bisa.[6]
4. Pendidikan adalah Pendidikan adalah interaksi pribadi diantara guru dan siswa. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama.[7]

Dengan uraian di atas, maka pembelajaran yang efektif dan menyenangkan perlu diusahakan. Terlebih lagi dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia

---

[5] Anderson, T. dan Armbruster B., *Reader and Text Studying Stategies.*, W. Otto & White (eds.), Reading Expository Material (New York: Academic Press., 1982), hlm., 215.

[6] Carl Rogers, *Freedom to Learn for the Eighties* (Columbus: E.Merrill, 1982), hlm. 78.

[7] Johnson, D.W. & Johnson, R., *Leading the Cooperative School* (Edina, MN: Interaction Book Company, 1994), hlm. 112.

Dini (PAUD), diperlukan konsep pembelajaran yang menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Sehingga potensi anak usia dini dapat secara dini terlihat, lalu dapat dibantu dan dibimbing untuk mengembangkannya.

Seperti pendapat I Wayan Gunartha dalam penelitiannya tentang pengembangan model pendidikan model evaluasi program layanan pendidikan usia dini (PAUD), dimana layanan PAUD diharapkan dapat berfungsi untuk membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal[8].

Semua anak yang terlahir sudah membawa bakat atau potensinya sendiri. Begitu juga dengan perkembangan otak yang telah terbentuk sejak janin dalam kandungan ibunya. Pada saat inilah manusia mulai dibekali bakat atau potensi oleh Tuhan. Bagimana potensi yang dimiliki oleh anak itu bisa berkembang dan bermanfaat bagi hidupnya kelak, itu semua tergantung orang tua atau orang dewasa yang membimbingnya. Melalui pendidikan dan pengajaran, baik yang dilakukan di rumah ataupun di luar (seperti sekolah).

Ayriza dan kawan-kawan dalam penelitiannya yang berjudul pemahaman pendidikan anak usia dini terhadap pentingnya rasa aman anak untuk pengembangan kreativitas bahwa pendidik cukup baik dalam memberikan rasa aman kepada anak.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[8]I Wayan Gunartha, Pengembangan Model Evaluasi Program Layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), *Disertasi* Doktor, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), hlm. 157.

Dengan rasa aman tersebut guru dapat mengembangkan rasa kepercayaan diri pada anak usia dini untuk dapat mengembangkan kreativitasnya[9].

Dengan percaya diri yang dimiliki oleh anak usia dini memudahkan mereka untuk dapat mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu penting terciptanya rasa aman, nyaman dan menyenangkan di sekolah yang diciptakan oleh guru atau pendidik.

Dengan pendidikan yang tepat dan benar, pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat berkembang sesuai dengan harapan. Potensi-potensi yang dimiliki oleh anak usia didikpun dapat terdektesi secara dini.

Kecerdasan dan berbakatnya seorang anak, bukan hanya dilihat dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak) saja. Tetapi ada beberapa aspek yang perlu dioptimalkan juga (kompetensi anak usia dini), seperti fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, moral-keagamaan dan seni.[10]

Yusuf LN mengidentifikasikan delapan aspek perkembangan, yaitu: perkembangan fisik, inteligensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama.[11]

Metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan[12] Metode pembelajaran

---

[9]Y. Ayriza., dkk, Pemahaman Para Pendidik Anak Usia Dini Terhadap Rasa Aman anak untuk mengembangkan Kreativitas, *Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. Lembaga Penelitian UNY, Yogyakarta, 2004.

[10]Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar Playgroup* (Yogyakarta: Buku Biru, 2010), hlm. 112.

[11]Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm., 101.

saat diperlukan dalam mengembangkan potensi anak usia dini. Baik anak-anak yang berlajar di PAUD maupun yang dididik di rumah oleh orang tua atau pengasuhnya. Metode yang biasa digunakan oleh PAUD (TK, KB dan SPS) adalah sebagai berikut:

1. Metode Bermain, metode ini diterapkan dengan memberi kebebasan bagi peserta didik untuk berkreatifitas dan berkreasi sedangkan pendidik hanya berpern sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Misalnya, bermain ketangkasan memasukkan bola dalam keranjang yang digantungkan. anak akan belajar melonjak, jinjit atau bahkan berdiri tegak tanpa ekspresi. dari kegiatan ini fisik motorik anak akan berperan dengan sendirinya lewat permainan yang diarahkan oleh pendidik.
2. Bercerita, metode ini digunakan terutama untuk menceritakan tentang nabi, malaikat, terjadinya sesuatu misalnya banjir dan gempa atau bercerita tentang sebuah peristiwa yang dapat diambil intisarinya sebagai contoh untuk membedakan hal yang baik dan buruk. dapat juga cerita imajinasi tentang kancil yang suka mencuri ketimun. Dari metode ini, dapat digunakan untuk menimbulkan empati dan kerjasama diantara peerta didik.
3. Bercakap-cakap digunakan lebih berfokus menurut pokok bahasan yang sedang daiajarkan, misalnya tentang nelayan, petani, dan polisi dalam tema "Pekerjaan".

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[12]Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif dan menyenangkan* (Yogyakarta: Fakultas tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm.2.

4. Tanya Jawab, digunakan setelah pendidik menceritakan atau menguraikan pokok bahasan tertentu. Tujuan dari metode tanya jawab lebih kepada mendorng keberanian kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara sederhana. lewat bahasa anak-anak.
5. Karyawisata, digunakan sebagai penyampaian pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas bahkan di luar sekolah. Misalnya kunjungan ke bandara, Terminal Bus dan Dermaga, untuk menyampaikan pembelajaran dengan tema transportasi. Ke PLN, PDAM, dan kantor polisi untuk tema pekerjaan dan lain-lain.
6. Demonstrasi, dilakukan dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan suatu cara atau suatu keterampilan. Metode ini bisa dilakukan di luar kelas saat pembelajaran lingkungan pada hari jumat atau sabtu. Anak-anak diajari tentang bagaimana menanam, merawat dan memanen apabila sudah ada hasil yang perlu untuk dipanen.
7. Metode Sosiodrama atau bermain peran,digunakan ketika anak-anak sedang bermain dan diarahkan oleh pendidik. Misalnya bermain peran menjadi polisi saat mengatur lalu lintas di jalan raya.
8. Metode Eksperimen, digunakan untuk mengenal sains sederhana pada peserta didik, misalnya tanaman yang rutin disirami lebih subur daripada yang tidak disirami rutin.
9. Metode Bernyanyi, metode ini digunakan untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Misalnya ketika belajar doa-doa pendek

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

anak kurang tertarik apabila setiap saat diajari kata demi kata. Anak-anak akan lebih senang dan bersemangat untuk menghafalkan doa tersebut[13].

Sudaryanti dan Pamungkas, penelitiannya tentang mengembangkan model pendidikan karakter pada anak usia dini melalui "lagu dan dolanan". Menghasilkan sebuah model pendidikan karakter yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan atau membentuk karakter anak. Dengan model pendidikan tersebut akan sangat mendukung PAUD terutama dalam peningkatan hasil pencapaia perkembangan moral dan sosial.[14]

Neurosains menjelaskan bahwa bernyanyi atau lebih tepatnya musik dapat digunakan untuk menata emosi (kecerdasan emosi: EQ) yang berpusat pada gelombang otak. [15] Musik dapat mengaktivasi otak kanan atau meningkatkan kecerdasan emosional (EQ) anak, *neurosains*[16] merekomendasikan musik barok atau klasik, karena ritmik musik klasik didesain secara khusus selaras dengan detak jantung manusia atau 'ketukan nurani'.

Untuk kemampuan berbahasa pada anak usia dini, Khusniah pada penelitiannya tentang kemampuan bercerita melalui gambar seri pada kelompok A berpendapat bahwa proses pembelajaran dengan melalui gambar seri (bercerita)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[13] Imung Gendrowati, "Pendidikan Anak Usia Dini Berwawasan Lingkungan (Studi Kasus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bacan, Halmamera selatan)", *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*, Volume I, Nomor 1, ( Juni 2012), hlm.195.

[14] Sudaryanti & Pamungkas, Model pendidikan karakter pada anak usia dini melalui "lagu dan dolanan". (Yogyakarta, Laporan penelitian LPPM UNY, 2012)

[15] Taufiq Pasiak, Revolusi *IQ/EQ/SQ*, (Bandung: Mizan, 2008, hlm.68

[16] Neurosains adalah ilmu yang mempelajari otak

kemampuan anak bercerita dan berbahasa semakin meningkat[17]. Dengan gambar seri yang terdiri dari dua, empat atau enam gambar, anak dapat menceritakan dengan bahasa yang sederhana namun sesuai dengan urutan ceritanya. Walaupun tanpa teks di dalam gambar tersebut, anak dengan mudah menceritakan kembali dengan bahasa yang lancar dan dimengerti.

Speaker, Taylor, dan Kamen, melakukan pilot studi tentang pengaruh bercerita (*story telling*) dalam peningkatan kemampuan bahasa *ekspresif* pada anak-anak usia 5 tahun menyimpulkan bahwa setelah anak-anak mengikuti program *storytelling* selama empat minggu yang diselenggarakan oleh perguruan Tinggi Kurikulum Prasekolah di New Jersey, terjadi peningkatan keterampilan berbahasa. Peningkatan tersebut bervariasi pada bidang kosa kata, tata bahasa, dan penyusunan kalimat. Peningkatan juga terjadi pada penggunaan kalimat luas dan kompleks[18]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

*Neurosains* menyatakan bahwa cerita atau dongeng, termaksud sosio-drama, dapat merangsang daya imajinasi anak melalui mekanisme kerja otak intuitif.[19] Tetapi, tidak semua cerita atau dongeng yang diberikan kepada anak-anak di lembaga PAUD mampu menstimulasi daya imajinasi anak sebagaimana dikemukakan dalam neurosains. Karena masih langka dan minimnya cerita-cerita

[17]Khusniah, Peningkatan Kemampuan Bercerita Gambar Seri Pada Kelompok A di TK Surya Harapan Candi Sidoardjo, *Tesis*, (Surbaya: UNESA, 2013).

[18] Speaker, Taylor,& Kamen, Storytelling: Enhanching language Acquisition in Young Children (Versi Elektronik): *Education*, 2004, 125, 1,3-14.

[19]Taufiq Pasiak, *Revolusi* ..., hlm., 242.

anak yang merangsang daya imajinasi tingkat tinggi melalui mimpi-mimpi masa depan berdimensi transendental-empirikal di lembaga PAUD.[20]

Untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki anak usia dini, diperlukan lembaga pendidikan yang terkait. Untuk sekarang ini, lembaga-lembaga pendidikan bagi anak usia dini telah berkembang dengan baik dan pesatnya. Banyak ditawarkan metode-metode pembelajaran yang berkonsep edutainment di dalam pengajarannya. Hal tersebut di sesuaikan juga dengan aspek-aspek yang akan dikembangkan. Sepeti pada proses pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan dengan bermain. Yang di maksud dengan "bermain" di sini adalah pembelajaran yang dilakukan dengan bermain, menghibur dan menyenangkan. Dengan bermain, motivasi positif dalam pembentukan sikap dan semangat anak didik.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Agus Sriondo Putro, dalam penelitiannya menyatakan bahwa permainan rakyat gobak sodor setelah dipermainkan oleh anak-anak sekolah mampu memberikan motivasi yang positif terutama dalam pembentukan sikap dan semangat juang meraih suatu kemenangan[21].

Salah satu permainan yang mulai diperkenalkan untuk anak usia dini adalah gobak sodor, dengan permainan yang dilakukan oleh delapan anak atau lebih. Yang menanamkan perasaan positif dan semangat dalam meraih kemenangan. Hal tersebut menjadi motivasi bagi anak untuk belajar lebih baik. Selain ini melatih

---

[20]Suyadi, "Neurosains Dalam Pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)", Quantum Jurnal Penelitian PAUD, Volume 1, Nomor 1, (Juni 2012), hlm. 17

[21] Agus Sriondo Putro, Pengaruh Kebiasaan Bermain Permainan Rakyat Gobak Sodor Terhadap Pembentukan Sikap Terpuji Siswa SMPN 1 Tegalombo Kabupaten Pacitan, *Tesis*, (Yogyakarta: FTY UII, 2009), hlm. 101.

fisik-motorik, intelegensi, emosi dan sosial anak usia dini. Bermain, selain kegiatan ini menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Dengan bermain motorik anak juga dapat berkembang dengan baik.

Ashiabi dalam penelitiannya tentang signifikansi sosial-emosional dari bermain di prasekolah dan peranan guru dalam bermain, menyatakan bahwa banyak keuntungan membiarkan anak bermain dengan anak lain. Misalnya, permainan sosiodrama, dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membayangkan sebelum bertindak, mengambil peran, empati, mementingkan orang lain, pemahaman emosi dan aturan. Selain itu, ketrampilan negosiai dan pemecahan masalah juga meningkat, seperti kemampuan kerjasama dengan orang lain, berbagi (share), mengendalikan diri, bekerja dengan kelompok. Dengan kata lain, permainan sosiodrama dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak secara optimal.[22]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dalam penelitian Saryono tentang peningkatan pembelajaran pendidikan melalui pendekatan pembelajaran pemahaman permainan, efektifitas bermain dapat dilihat dari beberapa indikator peningkat, yaitu:

1. Optimalisasi gerak siswa

   Peningkatan terjadi karena perubahan dari pembelajaran yang bersifat teknik drill yang lebih bersifat tertutup dan tidak menyenangkan berubah pada pendekatan bermain yang bersifat menantang dan menyenangkan

[22] G.S. Ashiabi, Play in The Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and The Teacher's role in play (Versi Elektronik: *Early Childhood Education Journal*, 2007), hlm. 205-206.

2. Efektifitas kerja guru

   Peningkatan terjadi karena perubahan dari guru yang mengajar dengan drill cenderung harus selalu memperhatikan siswa satu persatu dan siswa SD kelas bawah yang masih relatif bergerak secara bebas kadang tak terkendali dengan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan yang bersifat bermain dan tidak memfokuskan cara melakukan suatu teknik membuat guru menjadi lebih mudah dalam pengawasan siswa dan penilaian kinerja bermain.

3. Akomodasi terhadap perbedaan

   Peningkatan terjadi karena perubahan dari kebiasaan guru untuk membedakan jenis pembelajaran olahraga yang berdasarkan jenis kelamin berubah dengan adanya pendekatan pembelajaran pemahaman permainan yang mampu mengakomodir perbedaan jenis kelamin dan kemampuan gerak dasar siswa dalam sebuah materi pembelajaran yang sama dalam sebuah pembelajaran berbasis taktik bermain menatang.

4. Penyiasatan terhadap keterbatasan sarana dan prasarana

   Peningkatan terjadi karena kemampuan sekolah yang terbatas dan kemampuan guru yang terbatas membuat pembelajaran seolah-olah dipaksakan pada cabang olah raga yang diperkecil maka adanya pendekatan pembelajaran pemahaman permainan ini memberikan ruang untuk mengajarkan konsep bermainnya dengan sarana dan prasarana yang ada dengan memodifikasi permainan berdasarkan konsep taktiknya bukan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

pada cara melakukan tekniknya sehingga dibutuhkan sarana dan prasarana yang selektif lebih sedikit dan disesuaikan yang sekolah miliki.

5. Proses pengembangan logika

   Peningkatan terjadi karena pada awalnya guru mengajar di sekolah dengan pembelajaran yang bersifat pada guru sedangkan pada pendekatan pembelajaran berubah pada siswa yang bersifat konstruktivisme dengan melihat efektifitas bermain siswa[23]

Perkembangan potensi anak usia dini yang mengikuti pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini bisa berkembang dengan dukungan sarana dan prasarana bermain yang baik dan memadai. Banyaknya PAUD yang tersebar baik di tengah kota atau dipelosok desa membuat kualitas pendidikan bagi anak usia dini terlihat berbeda. Padahal untuk PAUD di desa-desa untuk menyiasati keterbatasan sarana dan prasarana alat bermainnya dapat menggunakan alat permainan edukatif tradisional atau bisa dibuat sendiri oleh guru dan nak didik dengan bahan-bahan yang ada di alam sekitarnya. Dengan begitu, akan membantu perkembangan kreativitas anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[23] Saryono, Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Untuk Siswa Kelas Bawah Melalui Pendekatan Pembelajaran Pemahaman Permainan Di SDN Catur Tunggal III Yogyakarta, *Tesis*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2010, hlm., 100.

Imam Safinggi dalam penelitiannya, pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) tradisonal dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini menyimpulkan bahwa :

1. Ada berbagai macam alat permainan edukatif tradisional yang terdapat pada kelompok bermain dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu: alat permainan dalam (*in door*) dan alat permainan edukatif luar (*out door*).
2. Proses pemanfaatan alat permainan edukatif ada tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Proses pembelajaran dikondisikan dengan materi yang telah dirancang pendidik.
3. Hasil pemanfaatannya dari segi gagasannya, anak mampu berinisiatif, mampu mengimajinasi berbagai macam fungsi benda, mengembangkan ide yang *imajinatif* dan *variatif,* mampu mengingat masa lalu dan menceritakan pengalamnnya.
4. Dilihat dari segi sikap, anak memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan selalu bertanya kepada sumber belajar dalam hal ini guru. Senang mencoba hal yang baru, memiliki sikap terbuka dan rasa percaya diri[24]

Konsep pembelajaran yang menggambungkan dua aktivitas sekaligus, yaitu education yang artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Diperkenalkan oleh para ahli pendidikan di era *Quatum* pada tahun 1980-an. Metode pembelajaran tersebut menjadi metode pembelajaran yang paling sukses dan memiliki pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan

[24]Imam safinggi, Pemanfaatan Alat Edukatif (APE) Tradisional Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Untuk mengembangkan Kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta, *Tesis*, FTY UII, Yogyakarta, 2012.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

pada saat ini. Dengan menggunakan konsep edutainment, belajar menjadi lebih menyenangkan. Karena dengan konsep pembelajaran ini guru atau pendidik dapat menyelipkan hiburan, humor dan banyak perminan (*games)* ke dalam proses pembelajarannya. Sehingga suasana proses belajar mengajar menjadi sangat akrab, menghibur, dan mencerdaskan. Ada komunikasi yang sangat baik antara guru dan anak didiknya.

Hamruni dalam penelitiannya tentang konsep edutainment dalam pendidikan Islam menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pembelajar terlibat sekaligus menikmati proses pembelajaran dalam suasana kondusif. Proses pembelajaran berlangsung dalam keadaan yang relaks dan tidak menegangkan, para pembelajaran tidak merasa terancam, dan seluruh komponen fisik dan nonfisik mereka bebas dari tekanan.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Iklim pembelajaran yang nyaman dan kondusif ini bisa diciptakan dengan membuat pola komunikasi yang ramah dan akrab, serta mendasari setiap aktivitas pembelajaran dengan nilai-nilai kasih sayang. Selain itu, suasana yang nyaman dan kondusif bisa juga diciptakan dengan melantunkan alunan musik, menyelingi pembelajaran dengan permainan dan kuis. Semua itu diarahkan untuk membuat atmosfir kelas menjadi bersahabat, nyaman, ada kebersamaan, dan interaktif. Kebersamaan dan interaksi adalah komponen vital dalam membangun iklim belajar yang menyenangkan.[25]

[25]Hamruni, Konsep ... hlm. 295-296.

Untuk mengimplementasikan konsep edutainment dalam proses pembelajaran ada beberapa langkah yang dapat dilakukan, yaitu:

1. Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar

   Proses belajar tidaklah selalu berjalan mulus dan menyenangkan. Banyak persoalan di dalam pembelajaran yang akan mengganggu pribadi anak, adanya kebosanan dan kejenuhan sehingga anak-anak merasa takut untuk belajar.

2. Membangun minat pembelajaran

   Ada garis halus antara tujuan dan manfaat. Pembelajar dapat belajar dengan baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan bahwa pembelajaran itu mempunyai relevansi dan nilai bagi diri mereka secara pribadi. Oleh karena itu, penting sekali untuk sejak awal memunculkan manfaat agar pembelajaran merasa terkait dengan topik pembelajaran. Pembelajar memerlukan gambaran yang jelas tentang tujuan suatu materi pembelajaran dan apa yang akan dapat mereka lakukan atau peroleh sebagai hasilnya.

   Guru dapat menjelaskan ini dengan kata-kata, gambar, contoh, demo, atau apa saja yang dapat membuat tujuan itu tampak nyata dan konkrit bagi pembelajaran. Hal ini akan semakin bermanfaat jika guru bisa membuat dan mengkomunikasikan tujuan ini secara menarik, sehingga menyentuh hati dan pikiran pembelajar.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

3. Melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran

Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasilnya menjadi lebih permanen. Penelitian tentang otak menunjukkan adanya hubungan antara keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak berkurang dan tidak bisa merekatkan materi pembelajaran ke dalam ingatan.

Sebaliknya, dengan tekanan positif otak dapat terlibat secara emosional, dan memungkinkan kegiatan saraf secara maksimal. Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa lebih banyak belajar jika pembelajaran yang diberikan memuaskan, menantang, dan ramah.

4. Memberikan selingan permainan (games) dalam pembelajaran

Kesenangan dalam bermain akan melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, membuat siswa menjadi bersemangat, dan menyehatkan. Bagi banyak orang, ungkapan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka bisa tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar *(learning games)* akan menciptakan suasana pembelajaran yang menggembirakan, menyenangkan dan membebaskan. Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat pembelajaran, menghilangkan stress yang berlebihan dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlebih penuh, dan meningkatkan proses belajar.[26]. Untuk itu Konsep dasar Edutainment hadir dalam membantu mengoptimalkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Serta membantu proses pengembangan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[26] Ibid., hlm. 296-298.

## B. Kerangka Teori

### 1. Perkembangan Anak Usia Dini

Manusia hidup dengan berkembang, perubahan- perubahan yang dialami oleh manusia terjadi melalui proses pembelajaran. Dengan seiring pertumbuhan yang mempengaruhi perkembangan manusia. Proses perkembangan dan pertumbuhan manusia di mulai dari masa bayi hingga kematiannya.

a. Pengertian Perkembangan Dan Pertumbuhan

Membicarakan perkembangan seseorang selalu berkaitan dengan pertumbuhannya. Orang yang sedang berkembang bertambah terhadap kemampuannya dalam banyak hal. Hal tersebut dipengaruhi dengan perubahan fisik (pertumbuhan), kemampuan fisik.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Ada beberapa pendapat mengenai perkembangan, yaitu: Menurut Salkind, perkembangan sebagai rentetan perubahan yang bersifat maju (*progressive*) yang terjadi dalam pola yang dapat diramalkan sebagai hasil interaksi dari pengaruh *biologis* dan mental. Pendapat ini menekankan faktor yang mempengaruhi perkembangan, tetapi intinya tetap bahwa perkembangan ini adalah perubahan.[27]

Pendapat Yusuf LN hampir senada dengan Salkind, ia mengatakan bahwa perkembangan adalah perubahan yang *sistematis*, *progresif*, dan *kontinyu* dalam diri induvidu dari mulai lahir sampi kematian.[28]

---

[27] N.J. Salkind, *An Introduction To Theories of Human Development* (London: Sage Publications, 2004), hlm. 5

[28] Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.,15 .

Untuk membedakan perkembangan dan pertumbuhan, ada beberapa pendapat para ahli tentang kedua hal tersebut, ialah :

Menurut Slavin, istilah perkembangan mengacu pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidup mereka. Perkembangan tersebut menyangkut perkembangan fisik, kepribadian, sosio emosional, kognitif, dan perkembangan bahasa [29] Pendapat Slavin terlihat tidak ada perbedaan antara arti perkembangan dan pertumbuhan. Perkembangan menurut Slavin merupakan perkembangan fisik dan psikis.

Pendapat Monk, Knoers dan Haditono, pengertian perkembangan dan pertumbuhan itu berbeda. Pertumbuhan mengacu kepada bertambah besarnya ukuran badan dan fungsi fisik yang murni, sedangkan perkembangan lebih dapat mencerminkan sifat yang khas mengenai gejala psikologis yang muncul. Namun diakui bahwa pertumbuhan fisik mempengaruhi perkembangan psikis, misalnya bertambahnya fungsi otak memungkinkan anak dapat tertawa, berjalan, berbicara, dan sebagainya.[30]

Perkembangan anak tidak sama dengan pertumbuhannya. Keduanya (pertumbuhan dan perkembangan) memang benar saling berkaitan. Bila pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran, sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya. [31]

---

[29]R.E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (Boston: Pearson Education Inc., 2006), hlm.30

[30]F.J. Monk, A.M.P Knoers & S.R.Haditono, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai bagiannya* (Yogyakarta: Gajah mada University Press. 2002). hlm. 1

[31]Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 20.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Menurut beberapa pendapat di atas mengenai perkembangan dan pertumbuhan, dapat di simpulkan bahwa perkembangan dan pertumbuhan tidak berdiri sendiri. Keduanya saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Berarti perkembangan adalah proses perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional yang terjadi pada setiap individu. Hal tersebut bersifat *sistematis*, *permanen*, *progresif*, dan *berkesinambungan*, dimulai dari masa kelahiran hingga kematiannya. Dan itu dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan.

b. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam proses pembelajaran di sekolah, seorang guru diperlukan pemahaman diri terhadap perkembangan anak didiknya. Dengan memahami perkembangan anak, seorang guru akan dapat melihat potensi-potensi yang dimiliki seorang anak sejak dini. Dan itu akan memudahkan guru untuk membantu mengembangkannya.

Untuk mengetahui wawasan yang jelas mengenai perkembangan anak, para ilmuan pendidikan membagi masa perkembangan dalam beberapa periode, perkembangan anak menurut Kartini Kartono dibagi menjadi:

0-7 tahun, disebut sebagai masa ana kecil, masa bermain

7-14 tahun, masa anak-anak, masa belajar, atau masa sekolah rendah

14-21 tahun, masa remaja atau pubertas, masa peralihan dari anak menjadi orang dewasa.[32]

[32]Kartini Kartono, Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan), (Bandung: Mandar Maju, 1995), hlm. 28

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Menurut Yusuf LN, perkembangan mengidentifikasi delapan aspek perkembangan, yaitu: Perkembangan fisik, inteligensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, koral dan kesadaran beragama.[33]

Dalam standar Pendidikan Anak Usia Dini, yang harus dikembangkan pada anak usia dini ada lima aspek, yaitu : moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional atau kemandirian, bahasa, kognitif dan fisik motorik.

Aspek-aspek perkembangan anak menurut Gardner terdiri dari : kecerdasan linguistik, logika-matematika, kecerdasan ruang (*spasial*), kecerdasan musik, kecerdasan gerakan badan (*kinestetik*), kecerdasan antar pribadi, dan kecerdasan intra pribadi.[34]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan standar pendidikan anak usia dini, dapat diuraikan sebagai berikut ini :

a. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik adalah perubahan yang terjadi pada organ fisik manusia, yang menjadi dasar kemampuan melakukan keterampilan gerakan tubuh. Bila dikaitkan dengan teori kecerdasan majemuk Gardner maka keterampilan gerak tubuh ini termasuk kecerdasan kinestetik-badan. Kinestetik-badan yaitu kemampuan menyelesaikan masalah dengan menggunakan seluruh badan seseorang atau sebagian badan, seperti penari,

---

[33]Yusuf LN., *Psikologi...* hlm. 101.

[34] H.Gardner, *Multiple Intelligence* (Terjemahan Alexander Sindoro) (Batam Centre: Interaksara, 2003), hlm. 23-24.

atlet, semuanya menunjukkan kecerdasan kinestetik.[35] Perkembangan aspek motorik erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik. Pada anak usia dini pertumbuhan vertikal fisik anak umumnya tumbuh lebih menonjol dibanding pertumbuhan horizontal. Pada anak usia dini, otot-otot badan cenderung lebih kokoh. Keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi.[36]

Aspek yang penting lainnya adalah otak (*brain*) dan susunan syaraf. Dilihat dari urutan perkembangan fisik, otak adalah bagian fisik yang berkembang pertama kali. Otak dan bagian lain dari sistem syaraf terus berkembang hingga anak remaja. Pada usia awal anak (*early childhood*), otak dan kepala tumbuh lebih cepat dibandingkan dengan bagian tubuh lainya. Pada usia prasekolah otak anak tidak secepat perkembangannya pada saat ia masih bayi.

Menurut Berk, antara usia 2-6 tahun otak anak meningkat dari 70% menjadi 90% dari ukuran otak orang dewasa. Bersamaan dengan itu anak mampu memperbaiki sejumlah keterampilan, koordinasi fisik, persepsi, perhatian, ingatan, bahasa, berpikir logis, dan imajinasi. Pada usia 4 tahun, beberapa bagian kortek telah memproduksi sinep (*synap*) yang berlebihan (*over produced*), hampir dua kali lipat dari yangdimiliki orang dewasa. [37] Perkembangan Motorik berarti pengendalian perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[35] Ibid., hlm. 24
[36] Mansur, *Pendidikan Anak*...,hlm.22.
[37] L.E. Berk, *Infants, Children, and Adolescents* (Boston: Pearson Education Inc., 2008), hlm. 217.

terkoordinasi. Keterampilan motorik dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*). Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) yang telah dicapai oleh anak usia 3 tahun, adalah melakukan gerakan sederhana seperti meloncat, melompat, dan berlari bolak-balik, yang dilakukan karena semata-mata senang melakukannya. Bagi anak 3 tahun, aktivitas ini adalah sumber kebanggaan.[38]

Menurut Rahyubi, anak pada usia 5-6 tahun hampir seluruh gerakan *kinestetik* anak dapat dilakukan dengan *efisien* dan efektif. Gerakannyapun sudah terkoodinasi dengan baik. Akan tetapi, anak usia ini lebih menyukai permainan yang tidak banyak melibatkan motorik kasar. Mereka menyukai permainan yang menggunakan kemampuan berpikir seperti bermain *puzzle*, susun balok, bongkar pasang dan games yang terdapat di komputer maupun *play station*.[39]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Keterampilan motorik halus, atau kemampuan menggunakan otot kecil dengan baik juga mengalami lonjakan pertumbuhan di masa kanak-kanak. seiring dengan membaiknya penguasaan tangan dan jemari, anak berangsur-angsur mampu berpakaian dan makan sendiri, mengambar.[40] Keterampilan motorik halus seperti mengancing baju dan melukis melibatkan koordinasi mata dan otot kecil. Dengan menguasai keterampilan ini, akan memungkinkan anak untuk mengambil tanggung

[38] J.W. Santrock, *A Topical approach to life-span development* (New York: McGrew Hill Companies Inc., 2007), hlm. 189.

[39] H. Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan tinjauan praktis* (Bandung: Nusa Media, 2012), hlm. 292

[40] L.E. Berk, *Infants...*,hlm. 312.

jawab yang lebih besar terhadap perawatan diri sendiri. Seiring dengan pengembangan kedua keterampilan (motorik kasar dan halus) tersebut, anak usia parsekolah terus mengembangkan berbagai kemampuan yang telah mereka miliki dengan yang baru mereka dapatkan untuk menghasilkan kemampuan yang lebih kompleks. Kombinasi keterampilan seperti itu dikenal dengan sistem tindakan (*system of action*).[41]

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa perkembangan fisik-motorik paling pesat dimasa bayi, untuk usia 3-6 tahun motorik kasar dan halus yang paling berkembang, dan pada usia 6 tahun sudah lebih sempurna. Pertumbuhan dan perkembangan setiap anak bervariasi tergantung faktor kematangan, lingkungan dan belajar.

*b.* Perkembangan *Kognitif*

*Kognitif* sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. *Kognitif* adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga merupakan tingkah laku yang mnegakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari anak untuk berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan.[42]

Menurut Gardner, *Kognitif* diistilahkan dengan kecerdasan logika-matematika, yaitu inteligensi yang terkait dengan logika, penalaran angka,

[41] D.E. Papalia, S.W Old, & R.D. Feldman, *Human development* (New York: McGraw-Hill Companies, Inc., 2001),hlm.242.

[42] S. Patmonodewo, *Pendidikan anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta. 2008), hlm. 27

dan berpikir kritis.[43] Untuk mengetahui konsep atau teori kecerdasan secara praktis untuk anak-anak, teori kecerdasan yang sangat sesuai untuk anak, dan akan lebih baik ditumbuh kembangkan sejak dini.

Teori tersebut adalah teori kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligence*) yang dikemukakan oleh Howard Gardner pada tahun 1983. Menurut Gardner, ada sembilan jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan *linguistik, logika-matematika, visual, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial.*[44]

Adapun menurut teori belajar Kognitif Piaget, berpendapat bahwa tingkah laku seseorang tidak hanya dikontrol oleh reward dan reinforcement.[45] Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri dengan melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori belajar kognitif dikembangkan berdasarkan tujuan yang melatar belakangi prilaku, cita-cita, cara-cara seseorang, dan bagaimana seseorang memahami diri dan lingkungannya dalam usaha untuk mencapai tujuan.

c. Perkembangan Bahasa

Definisi Bahasa sebagai satu bentuk komunikasi, baik berupa ucapan, tulisan, atau tanda, yang didasarkan sistem simbol. Bahasa terdiri atas kata-kata dan aturan-aturan untuk memvariasikan dan mengkombinasikannya.[46]

---

[43]H.Gardner, *Multiple*...,hlm. 23.
[44]Suyadi, *Psikologi*..., hlm., 151.
[45]Ibid.,hlm. 186
[46]J.W. Santrock, *Educational psychology* (New York: McGraw-Hill Companies Inc. 2011), hlm. 60.

Bentuk bahasa yang muncul pertama kali adalah celotehan atau Babbling, misal, mommy, daddy, papa, mamama, bababa.[47]

Celotehan ini muncul pada usia 6 bulan. Urutan yang muncul, mulai dari tangis ketika lahir, kemudian dekutan (*cooing*), yaitu bunyi-bunyi yang tidak jelas maknanya, kemudian pada usia sekitar 1-2 bulan, celotehan (*babbling*), seperti bababa, pada usia sekitar 6 bulan. Pada usia sekitar 8-12 bulan, bayi mulai menggunakan *gester* (*gesture*), seperti melambaikan tangan, mengangguk berarti "ya", menunjukkan cangkir kosong, untuk minta susu lagi.

Tahap selanjutnya, bayi mulai mengenal bunyi-bunyi bahasa, Sebelum dapat mengucapkan kata, anak sudah dapat memahami/mengerti kata-kata. Misalnya, bayi lima bulan sudah mengerti jika seseorang menyebutkan namanya. Sebelum anak mampu mengucapkan kata pertama, anak sudah berkomunikasi dengan orang tua menggunakan gester, dan bunyi-bunyi tertentu. Kemunculan kata pertama anak merupakan kelanjutan dari proses komunikasi.[48]

Sejalan dengan bertambahnya usia, jumlah kata yang dikuasai anak terus meningkat. Pada usia 2-3 tahun, anak sudah dapat membuat kalimat yang lebih kompleks. Dalam penguasaan kosa kata , anak pada usia 2 tahun setidaknya sudah menguasai 200 kata. Untuk anak 6 tahun menguasai 10.000 kata. Selanjutnya anak-anak akan dapat menghubungkan kata-kata

[47]S.H.F. Cohen, *An Introduction to child language development* (London: Wesley Longman Limited, 1999), hlm. 23.

[48] S.Dardjowidjojo, *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman bahasa manusia* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2010), hlm. 244.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

menjadi sebuah kalimat sederhana. Pada umumnya kalimat yang dibuat oleh anak-anak masih pendek dan sederhana. Dengan peningkatan pada kosa kata, anak-anak akan mudah menangkap percakapan yang ia dengar. Serta dapat mengulang kembali setiap perkataan yang didengarkannya tersebut. Pada usia 5 tahun, anak sudah dapat diajarkan untuk berbicara dengan menggunakan bahasa yang sopan. Dalam konteks dan situasi bagaimanapun, oranga yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mampu menggunakan seluruh metode ceramah dengan baik.

**Tabel 02**

**Ciri-ciri Anak Usia dini yang Mempunyai Kecerdasan Linguistik Tinggi**[49]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| No | Usia Anak | Ciri-ciri |
|---|---|---|
| 1 | Lahir-1 Tahun | a. Merespon jika namanya dipanggil<br>b. Berceloteh atau mengucapkan sepatah dua patah kata |
| 2 | 1- 2 Tahun | a. Mengenal suara orang-orang terdekatnya<br>b. Mampu menyebutkan nama benda<br>c. Mengerti perintah sederhana |
| 3 | 2-3 Tahun | a. mampu mengenal suara benda, binatang, atau orang lain<br>b. Mampu menyatakan dalam kalimat pendek<br>c. Mampu mengajukan pertanyaan sederhana<br>d. Tertarik gambar warna pada buku |

[49]Suyadi, *Psikologi...*, hlm. 153-154

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 3-4 Tahun | a. Mampu mengenali dan hampir bisa menirukan berbagai suara<br>b. Tertarik untuk dibacakan buku cerita<br>c. Mampu mengenali nama benda dan fungsinya |
| 5 | 4-5 Tahun | a. Mampu mengenal masing-masing bunyi huruf<br>b. enang belajar membaca<br>c. Mampu diajak berdialog sederhana |
| 6 | 5-6 Tahun | a. Mampu berbicara dengan lancar<br>b. Mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks<br>c. Mampu mengenal bilangan dan berhitung sederhana |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

d. Perkembangan Sosial-Emosional

Emosi sebagai perasaan atau afeksi yang terjadi ketika seseorang terlibat dalam interaksi yang penting baginya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa emosi adalah perasaan-perasaan seperti, senang, sedih, marah, dan lain-lain yang terjadi pada diri seseorang karena suatu sebab tertentu.[50]

Hubungan sosial sudah dimulai pada saat bayi lahir dan terlihat jelas dalam interaksi sehari-hari antara bayi, orang tua, dan guru. Menangis adalah perilaku sosial utama pada masa bayi. Pada masa bayi, interaksi sosial lebih banyak terjadi dengan orang tua atau pengasuh. Bayi adalah mahluk sosial yang memiliki banyak perilaku untuk berinteraksi sosial. Semua orang menggunakan prilaku sosial untuk memulai dan menjaga

[50] J.w. Santrock, *Child development* (New York: McGraw-Hill Companies Inc. 2010). hlm. 306.

hubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, perkembangan sosial yang sehat sangat penting bagi anak.[51] Emosi yang penting salah satunya adalah menangis, dengan menangis bayi yang baru lahir dapat berkomunikasi dengan ibunya. Dalam kaitannya dengan hubungan sosial dengan orang lain, menangis adalah perilaku sosial utama pada masa bayi. Menangis merupakan tindakan untuk menarik perhatian orang tua atau pengasuh yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial tertentu.

Pada anak usia dini (prasekolah), emosi yang banyak berkembang adalah yang tergolong emosi sadar diri (*self-conscious emotions*), seperti bangga, rasa malu, merasa bersalah. Pada usia ini, emosi seperti bangga, rasa malu menjadi sudah biasa. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh respon orang tua terhadap prilaku anak. Perkembangan self-conscious emotions ini mencerminkan pentingnya kaitan antara perkembangan emosional dan kognitif.[52]

Bahasa juga berperan bagi perkembangan pengendalian diri atas emosi (*emational self-reguation*). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dari masa bayi sampai dengan usia kanak-kanak, perkembangan sosial emosional berkembang dengan sangat pesat.[53] Perkembangan emosional yang terjadi pada anak usia dini sangat tergantung dari faktor pematangan (*maturation*) dan faktor pengalaman atau belajar. Reaksi emosional akan muncul dengan adanya pematangan dan sistem endokrin. Pengalaman atau

[51] G. S. Morrison, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* diterjemah oleh Suci Ramadhona & Apri Widiastuti, (New Jersey: Pearson Education Inc.. 2012), hlm.190.

[52] Santrock, 2010), hlm.314.

[53] L.E. Berk, *Development Throught the lifespan*, (Boston: Pearson Education, Inc., 2007), hlm. 259.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

belajar juga berpengaruh dalam munculnya reaksi emosional, seperti ketika bermain dengan teman-temannya. Seperti diketahui bahwa bermain merupakan proses sosialisasi yang sanagt ekstensif. Melalui permainan, anak belajar memainkan peran tertentu. Selain melatih komunikasi (bahasa) anak, dengan bermain juga melatih emosional anak. Kebanyakan interaksi anak-anak usia dini ketika bermain bersama teman-temannya.

Seperti pendapat Piaget bahwa permainan anak dikonsepsikan sebagai *kreativitas, adaptasi*, *eksplorasi*, *eksperimentasi*, pembelajaran, *komunikasi*, *sosialisasi*, *akulturasi,* dan pemahaman. Dari *perspektif konstruktivis* sosial, bermain memungkinkan anak membangun dan memperluas pengetahuan dan keterampilan karena mereka berinteraksi dengan lingkungan, orang lain, dan dengan diri sendiri.

Ada banyak keuntungan membiarkan anak bermain dengan orang lain, seperti meningkatkan keterampilan negosiasi, pemecahan masalah, bekerja sama, berbagi, bekerja dengan kelompok, dan akrab dengan teman.[54]

e. Perkembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan

Moral dan keagamaan merupakan salah satu aspek pada manusia yang harus dikembangkan dalam kehidupan anak usia dini. Dalam pengembangan moral dan keagamaan pada anak usia dini, sebaiknya guru dan orang tua lebih banyak membimbing dam memberi petunjuk mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan serta

[54]G.S. Ashiabi, *Play in...*, hlm. 200.

menunjukkan kinsekuensi dari perbuatan tersebut, Jadi anak usia dini sudah dapat diberitahu soal baik dan buruknya sesuatu perbuatan.

Abdurrahman Saleh Abdullah, berpendapat bahwa pendidikan keagamaan (Islam) pada anak-anak bertujuan untuk meningkatkan jiwa yang patuh pada Allah (Tuhan) dan melaksanakan moralitas (Islami) seperti yang telah diteladani oleh nabi Muhammad SAW yang berdasarkan cita-cita ideal dalam al Quran (kitab). Selain itu mempersiapkan dan melatih keterampilan-keterampilan fisik anak. Pengarahan intelegensi dalam mencari dan pencapaian kebenaran ilmiah, empiris dan kebenaran metaempiris (filosofis). Serta pembentukan kepribadian yang utuh dari roh, tubuh, dan akal. Identitas individu yang tercermin sebagai "al-Naas" yang hidup pada masyarakat yang plural (majemuk)[55].

Setiap bayi yang dilahirkan sudah memiliki potensi untuk beragama, namun bentuk keyakinan agama yang akan dianut anak sepenuhnya tergantung dari bimbingan, pemeliharaan, dan pengaruh kedua orang tua . Oleh karena itu orang tua harus mendidik anak-anaknya atau anggota keluarganya agar mentaati Allah.[56] Seperti yang ditegaskan dalam sabda rasul bahwa :"*Tiap-tiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan mereka Yahudi, Nasrani dan Majusi,*" (HR. Al-Baihaqi). Menurut Komaruddin Hidayat, hakikat spiritual anak-anak tercermin dalam sikap spontan, imajinasi, dan kreativitas yang tak terbatas, dan semua itu dilakukan dengan terbuka dan

[55]Abdurrahman saleh abdullah, *Educational Theory: Qur'anic Outlook* (Mekah: Umm al-Qura University, 1982), hlm., 119-120.

[56]Mansur, *Pendidikan Anak usia Dini* ..., hlm. 339.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ceria.[57] Spiritual adalah dasar bagi tumbuhnya harga diri, nilai-nilai agama, dan moral. Spiritual memberi arah dan arti pada kehidupan. Caranya dengan melalui perkataan, tindakan dan perhatian pada indahnya alam. Anak yang memiliki kecerdasan spritual tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

**Tabel 03**

**Ciri-ciri Anak Usia Dini yang Mempunyai Kecerdasan Spiritual Tinggi**[58]

| No | Usia | Ciri-ciri |
|---|---|---|
| 1 | Lahir-1 Tahun | a. Senang mendengarkan musik religi (Islami)<br>b. Senang mendnegarkan senandung doa |
| 2 | 1-2 Tahun | a. Mampu menirukan sepatah dua patah kata dalam bacaan doa<br>b. menirukan sebagian kecil dari gerakan ibadah<br>c. Mengenal "nama" Tuhan (Allah) |
| 3 | 2-3 Tahun | a. Mengikuti senandung lagu keagamaan<br>b. Menirukan gerakan beribadah<br>c. Mengucapkan salam<br>d. Mengikuti cerita atau kisah Qur'ani dan Nabawi |
| 4 | 3-4 Tahun | a. Mengikuti bacaan doa secara lengkap<br>b. Menyebutkan contoh makhluk ciptaan Tuhan<br>c. mampu menyebutkan "nama" Allah<br>d. Mengucapkan kata-kata santun, seperti maaf, tolong, dan lain-lain |
| 5 | 4-5 Tahun | a. Berdoa sebelum dan sesudah makan, tidur, dan aktivitas lainnya<br>b. Mampu membedakan ciptaan Tuhan dan benda mainan buatan manusia |

[57]Komaruddin Hidayat, "Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak", dalam *Buletin PAUD*, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas, Jakarta, 2003, hlm. 11-13.

[58]Suyadi, *Psikologi*...,hlm., 185

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | | c. Membantu pekerjaan ringan orang tuanya<br>d. Mengenal sifat-sifat Allah swt dan mencintai Rasulilah saw |
| 6 | 5-6 Tahun | a. Mampu menghafal beberapa surah dalam Al Quran, seperti al-Ikhlas dan an-Naas<br>b. Mampu menghafal gerakan shalat secara sempurna<br>c. Mampu menyebutkan beberapa sifat Allah<br>d. Menghormati orang tua, menghargai teman-temannya, dan menyayangi adik-adiknya atau anak di bawah usianya<br>e. Mengucapkan syukur dan terima kasih |

**2. Potensi Anak Usia Dini**

Perkembangan otak terbentuk sejak bayi berupa janin dalam kandungan ibunya. Di saat itulah anak dibekali berbagai bakat atau potensi oleh Tuhan. Sebenarnya sejak bayi itu lahir sudah memiliki potensi yang akan membawa manfaat bagi hidupnya kelak. Hingga orang tua atau orang dewasalah yang berkewajiban memonitor potensi anak-anaknya sejak bayi. Bakat atau potensi seorang anak dapat terlihat sejak anak masih balita, di usia dini antara 2 atau 3 tahun.

Menurut Sujiono, pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki tujuan :

a. Membentuk anak Indonesia yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
b. Untuk membantu menyiapan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

c. Intervensi dini dengan memberikan rangsangan untuk mengembangkan semua potensi yang tersembunyi (*hidden potency*), yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat.

d. Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.[59]

Untuk mengetahui potensi anak dapat dilihat dari aspek yang menunjang prilaku sehari-hari, seperti :

a. Pengamatan yang siaga dan cermat

Seorang bayi memperhatikan apa yang berlangsung dalam lingkungannya. Ia melakukannya tidak saja dengan gerak-gerik, tetapi juga melalui pandangan mata.

b. Bahasa

Anak berbicara dibandingkan dengan anak-anak sebayanya. Ia mampu menggunakan kata-kata yang lebih sulit dan kalimat-kalimat yang majemuk.

c. Keterampilan Motorik

Anak dapat menanggapi atau meraih benda dengan lebih tepat dan tidak cepat menjatuhkannya. Ia dapat membuat bangunan dalam permainan balok atau kotak yang lebih sulit dan menempatkannya dengan keseimbangan yang baik, misalnya, pada perbuatan menara tinggi. Selain itu, juga tampak dalam menggambar atau berolahraga.

[59]Y.N. Sujiono, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm. 43.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

d. Membaca

Sudah dapat membaca sebelum masuk sekolah dasar, dan biasanya belajar sendiri. Ketika masih bayi, tidak pernah memegang buku gambar terbalik. Gambar-gambar itupun seperti dibaca dari kiri ke kanan.

e. Matematika

Seperti membaca, keterampilan matematika dimulai dengan memahami konsep-konsep yang mendasarinya. Anak cepat menunjukkan perhatian terhadap waktu, ukuran, dan hitung menghitung. Anak banyak mengajukan pertanyaan tentang berapa lama, berapa banyak, dan pertanyaan-pertanyaan sejenisnya. Anak cepat mengingat hari-hari ulang tahun, usia seseorang, dan hal-hal yang berhubungan dengan angka-angka.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

f. Ingatan

Anak mempunyai ingatan yang baik tentang pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh. Anak ingin mengetahui segala sesuatu dan sering bertanya tentang hal-hal yang tidak diperhatikan oleh orang lain.

g. Rasa ingin tahu dan keuletan

Dalam hal mengajukanmacam-macam pertanyaan, anak tidak sekadar bertanya mengenai siapa atau apa yang terjadi, tetapi juga bagaimana, dan sebagainya. Untuk memperoleh jawabannya, anak sangat gigih dan keras hati.

h. Semangat

Mereka biasanya menunjukkan semangat dan energi yang sangat besar. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika minat dan kegiatannya beragam hingga mengakibatkan kurang tidur.

i. Persahabatan

Mereka menyukai teman-teman yang lebih tua atau senang berada bersama orang dewasa.[60]

Pada dasarnya, semua anak memiliki daya tangkap yang bagus dan kemampuan yang luar biasa. Hal ini sesuai dengan bakat yang ada dalam dirinya. Namun demikian, bakat atau potensi tersebut tidak akan muncul dengan sendirinya jika tidak digali dan dikembangkan. Salah satu caranya anak adalah dengan mengembangkan kompetensinya.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Potensi, keterampilan dan prestasi anak akan berkembang secara optimal jika mereka dapat berkompetensi tinggi, akan mudah belajar dari lingkungan, senang mengeksplorasi, mempelajari keterampilan-keterampilan baru, mudah beradaptasi, dan tidak mudah frustasi.

Ada beberapa usaha untuk mengoptimalkan perkembangan potensi anak usia dini, diantaranya yaitu:

a. Keyakinan

Kompetensi terkait dengan keyakinan bahwa setiap perbuatan akan berdmpak dan dirinya memiliki kapasitas untuk mengatasi tantangannya.

---

[60]Maimunah Hasan, *PAUD* ..., hlm. 247-249.

Misalnya, anak yang percaya bahwa ia mampu minum sendiri, akan berusaha keras mengkoordinasikan otot tangan, jari jemearinya untuk memegang gelas, dan akhirnya berhasil. Tanpa keyakinan dan kompetensi, anak tidak akan dapat melakukan hal itu. Para psikolog menyebutnya sebagai "pusat kendali internal". Usaha seseorang akan berbanding lurus pada hasil yang diperoleh. Sebenarnya, anak memiliki pengendalian pada keterampilan atau prestasinya. Oleh karena itu, yakinkan anak jika mau mencoba dan belajar, ia akan mampu melakukan sesuatu.

b. Mengembangkan Kompetensi

Ada empat dalam mengembangkan kompentensi anak usia dini, yaitu:

1) Ubah pandangan anak tentang kegagalan

Orang tua dapat menyakinankan bahwa anak akan tetap dicintai dengan tidak perduli apakah ia berhasil atau gagal. Dengan demikian, anak akan bebas menjelajah dan menguji berbagai kemampuannya.

2) Fokus pada proses

Puji semua hasil kerja keras dan semua usaha anak. Koreksilah jika anak melakukan kesalahan.

3) Belajar dari kesalahan

Ajari anak belajar dari kesalahannya. Hal ini agar anak tidak mengulangi kesalahannya terus menerus.

4) Beri banyak dorongan dan pujian

Pujian memang perlu. Memberi banyak dorongan jauh lebih perlu agar pada anak terbentuk kompentensi. Anak harus dipupuk dan didorong

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

dengan maksimal sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Berikan pujian jika anak sudah bekerja keras dan berhasil melakukan sesuatu dengan baik.[61]

Melalui pendidikan anak usia dini, diharapkan anak memiliki kemampuan-kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sujiono, Urgensi pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan.

Kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak hanya akan berarti apabila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang dikenal dengan istilah kecakapan hidup (life skill anak usia dini).[62]

Dalam Rancangan Kerangka dasar Kurikulum PAUD, bahwa salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah dengan mengembangkan berbagai kecakapan hidup agar anak dapat meolong diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab, memiliki dipslin diri serta memperoleh keterampilan yang berguna bagi kelangsungan hidupnya.[63]

Melalui kecakapan hidup tersebut diharapkan potensi-potensi anak usia dini dapat dikembangkan. Dan anak usia dini dapat menjalankan hidupnya, mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri. Juga diharapkan anak memiliki kemampuan dalam membantu orang lain (social skill) baik sebagai anggota keluarga di rumah maupun sebagai anggota masyarakat.

---

[61]Maimunah Hasan, *PAUD*....,.hlm.,250-253.

[62]Y.N Sujiono., *Konsep dasar*...,hlm.,43

[63]Depsiknas, Rancangan kerangka dasar kajian kebijakan kurikulum pendidikan anak usia dini i (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, 2007), hlm. 11

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

### 3. Layanan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru tumbuh dan berkembang. Untuk mengoptimalkan tumbuh kembang tersebut diperlukan pendidikan, yang disebut Pendidikan anak Usia Dini. Froebel memandang pendidikan dapat membantu perkembangan anak usia dini secara wajar. Pandangan Froebel, pendidikan merupakan perluasan dari pandangannya terhadap dunia dan pemahamannya terhadap hubungan antara individu, Tuhan dan alam. Senada dengan Froebel Jean –Jacques Rousseau (1712-1778), yang menyarankan 'kembali ke alam' (*a return to nature*) dengan pendekatan yang alamiah (pendidikan '*naturalisme*').

Menurut Rousseau, naturalisme berarti anak akan berkembang tanpa hambatan. Tanpa pakaian seragam (*dress code*), wajib hadir, keterampilan dasar yang minimum, tes yang distandardisasi dan kemampuan pengelompokan karena semuanya berorientasi tidak alamiah. Menurut Rousseau, pendidikan yang bersifat alamiah menghasilkan dan memacu berkembangnya kualitas semacam kebahagiaan, spontanitas, dan rasa ingin tahu.[64]

Johan Heindrick Pestalozzi berpendapat bahwa pendidikan sebaiknya mengikuti sifat-sifat bawaan anak (*child's nature*). [65] Pestalozzi yakin bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh dari panca indera, dan melalui pengalamanya potensi-potensi yang dimilikinya dapat dikembangkan.

[64] Soemiarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2000), hlm. 4

[65] Ibid., hlm., 5

Sementara beberapa anak lainnya mampu belajar membaca sendiri. dan lingkungan rumah merupakan pusat kegiatan pendidikan yang sebenarnya.

Menurut Bredekamp & Copple, Program pendidikan anak usia dini adalah pusat pendidikan, sekolah, atau fasilitas lain yang "melayani" anak sejak baru lahir sampai usia 8 tahun.[66]

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada hakikatnya pelayanan terhadap anak, bukan pengajaran. Salah satu peran guru adalah sebagi pelayan belajar. Tugas utama guru adalah membantu kesulitan belajar peserta didik dalam melakukan proses pematangan kualitas dirinya.[67]

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak, sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.[68]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

[66] S.Bredekamp & C.Copple, (eds), Development appropriate practice in early childhood education (Rev.ed) (Washington D.C. : National Association for the Education of Young Children (NAEYC), 1997), hlm. 3.

[67] E. Mulyasana, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 44.

[68] Bambang Hartoyo, *Konsep Dasari Pendidikan Anak Usia Dini, Materi Tutor dan pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*, di BPPLSP Regional III (Jawa Tengah, 2004), hlm.3

"An *early childhood program is any group program in a centre,school, or other facility that serves children from birth through age 8*"[69].

Menurut Bredekamp dan Copple, program pendidikan anak usia dini adalah sekelompok program (pusat pengasuhan anak, prasekolah atau fasilitas lain) yang melayani anak-anak yang berusia baru lahir sampai usia delapan tahun.

a. Sarana atau Fasilitas PAUD

Pada pendidikan anak usia dini, diperlukan sarana atau fasilitas yang lengkap dan memadai. Berbagai macam tempat dan peralatan bermain menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar anak. Peralatan bermain dan bermainnya anak di sekolah tentu berbeda dengan yang ada di rumah. Materi permainanpun berbeda sesuai dengan usia anak. Adanya peningkatan usia dan kematangannya pada anak, akan tercermin dalam kegiatan bermain di kelas.

Sarana dan prasarana yang termaksud dalam layanan PAUD adalah berbagai alat permainan edukatif yang dapat menunjang tercapainya belajar anak melalui kegiatan bermain, yang dapat dibedakan ke dalam dua kelompok, yaitu alat permainan edukatif di dalam ruangan dan alat permainan edukatif di luar ruangan.[70]

Hampir semua program kegiatan pendidikan pra sekolah menyelenggarakan kegiatan bermain. Hingga sarana yang ada harus

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[69] Bredekamp & Copple, eds, *Developmentaly appropppriate practic in early childhood education (*Rev.ed). (Washington D.C., National Association for the education of young children (NAEYC), 1997), hlm., 3

[70] Suyadi, *Psikologi*...,hlm., 183.

mendukung kegiatan bermain untuk anak. Adapun kegiatan bermain anak dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas (ruangan). Fasilitas bermain anak di bagi menjadi dua, yaitu:

1) Bermain di luar ruangan

Bermain di luar membutuhkan lebih banyak ruang , dimana anak dapat berlari. melompat dan bermain sepeda atau yang lainnya. Halamannya berumput atau berpasir agar lebih aman jika ada anak yang terjatuh. Untuk di luar ruangan, pembelajarannya lebih untuk mengembangkan otot dan gerakan motorik kasar anak.

Alat-alat atau sarana bermain untuk kegiatan bermain dan belajar anak diutamakan untuk perkembangan fisik-motorik kasar anak. Harus ditata dengan baik, nyaman dan aman. Misalnya, antara ayunan, jungkat-jungkit dan prosotan harus diberi jarak yang aman. Untuk bermain sepeda diusahakan dengan dibuat jalur khusus bersepeda. Begitu juga bagi anak yang ingin bermain air dan pasir, Diperlukan tempat tersendiri, sehingga anak puas bermain, belajar dan bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitarnya.

Tugas guru, hanya memfasilitasi. mengawasi, dan memonitor keamanan semua anak yang bermain. Bentuk bermain di luar ruangan atau kelas, terdiri dari kegiatan memanjat, lari, melompat, berayun, dan jempalitan. Bentuk lain dari kegiatan bermain di luar adalah kegiatan dengan menggunakan gerobak, menyusun bangunan, bermain pasir dan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

air, bermain drama, dan berbagai kegiatan bermain dengan diserai aturan, misalnya bermain musang dan ayam.[71]

2) Bermain di dalam ruangan

Bermain dalam ruangan (kelas) sedikit lebih tenang. Ruang di dalam dirancang dan ditata untuk dapat digunakan segala macam kegiatan, Untuk itu diperlukan ruang kelas yang lebih luas dan nyaman, supaya masing-masing pusat kegiatan dapat dilokasikan dengan baik.

Adapun kegiatan bermain dan belajar di dalam ruangan, diantaranya bermain dengan balok-balok kayu, dengan membangunnya atau dengan permainan yang membutuhkan gerakan fisik anak. Bermain dengan cat air, playdhoh, puzzle, maze, bermain peran, dan lain-lainnya. Serta kegiatan lainnya yang dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. Kompetensi Pengajar PAUD

Untuk mendukung proses pembelajaran di PAUD dibutuhkan guru-guru yang memiliki kemampuan yang baik. Karena di PAUD guru lebih banyak berperan sebagai teladan, pembimbing, dan pengasuh anak. Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai dan diwujudkan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya.[72]

Dalam UU RI No,20 tahun 2003, guru adalah pendidik profesional. Sebagai pendidik profesional, maka guru harus memenuhi beberapa persyaratan, diantaranya adalah kualifikasi akademik dan kompetensi guru.

---

[71]Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar*..., hlm. 162-163.
[72]I Wayan Gunartha, Pengembangan..., hlm.78.

Menurut Sarimaya, kualifikasi akademik adalah ijazah jenjang pendidikan akademik yang harus dimiliki oleh guru sesuai dengan jenis, jenjang, dan satuan pendidikan formal di tempat penugasan. Ijazah ini merefleksikan kemampuan yang dipersyaratkan bagi guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik pada jenajng, jenis dan satuan pendidikan atau mata pelajaran yang diajarkan sesuai Standar Nasional Pendidikan.[73]

Menurut Payong, kualifikasi dan kompentensi guru menjadi syarat penting untuk menunjukkan bahwa pekerjaan profesional itu memiliki basis keilmuan dan teori tertentu. Kualifikasi akademik diperoleh melalui proses pendidikan dan persiapan yang cukup lama yang dilakukan melalui seleksi secara terus menerus. Kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang akibat dari pendidikan maupun pelatihan atau pengalaman belajar tertentu yang didapat sehingga menyebabkan seseorang dapat melaksanakan tugas tertentu dengan hasil yang memuaskan.[74]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

c. Macam-macam Pendidikan bagi Anak Usia Dini

Lembaga pendidikan anak usia dini dilaksanakan sesuai satuan pendidikan masing-masing. Jumlah hari dan jam layanan, adapun layanan untuk anak usia dini, adalah:

1) Taman Penitipan Anak (TPA) dilaksanakan 3-4 hari dengan jam tayangan minimal 6 jam. Minimal layanan dalam satu tahun 144-160 hari atau 32-34 minggu.

---

[73]Sarimaya, F. *Sertifikasi Guru* (Bandung: Yrama Widya, 2009) , hlm. 15.

[74]M.R.Payong, *Sertifikasi profesi guru: Konsep dasar, problematika, dan implementasinya* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), hlm. 16-17

2) Kelompok Bermain (KB) setiap hari atau minimal 3 kali seminggu m ua sehingga jumlah pengasuhan yang dilakukan orang tdengan jumlah jam minimal 3 jam. Minimal layanan dalam satu tahun 144 hari atau 32-34 minggu.
3) Satuan PAUD Sejenis (SPS) minimal satu mingu sekali dengan layanan pada SPS dilengkapi dengan program pengasuhan yang dilakukan orang tua sehingga jumlah layanan keseluruhan setara dengan 144 hari dalam satu tahun.
4) Taman kanak-kanak (TK) dilaksanakan minimal 5 hari setiap minggu dengan jam layanan minimal 2,5 jam. Layanan dalam satu tahun 160 hari atau 34 minggu.[75]

Dalam Bab I, pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa;

1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar
2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan atau informal.
3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal; TK, RA atau bentuk lain yang sederajat
4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal: KB, TPA, atau bentuk ain yang sederajat
5) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan

[75]Ratna Pangastuti, *Edutainment...*, hlm. 31.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.[76]

d. Materi, Media dan Metode PAUD

Menurut Sujiono & Sujiono, Materi yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Hal ini akan memudahkan anak dalam menerima dan menyerap apa yang disampaikan oleh guru yang kemudian dapat diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam PAUD, materi pelajaran dikemas dalam bentuk tema yang menarik, menantang, dan bermakna bagi anak. Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada peserta didik secara utuh.[77]

Sebaiknya dalam pemilihan tema harus dikaitkan secara langsung dengan kehidupan anak atau ada kaitannya dengan diri anak. Tema-tema tersebut adalah: diri sendiri, lingkunganku, kebutuhanku, binatang, tanaman, rekreasi, pekerjaan, air, udara, dan api, alat komunikasi, tanah airku, alam semesta. Prinsip pemilihan tema ini adalah kedekatan, kesederhanaan, dan kesesuaian.[78] Agar anak usia dini tidak merasa bosan belajar, hendaknya guru memilih metode yang tepat dan dapat merangsang

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[76] *Himpunan Lengkap Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Saufa, 2014),hlm. 27.

[77] Y.N. Sujiono & B.Sujiono, *Dasar-dasar proses belajar mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 72.

[78] A.M. Gordon & K.W. Browne, *Beginning and beyond: Foundations in early childhood education* (New York: Delmar Publisher Inc., 1985), hlm. 262.

anak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Ada banyak metode yang dapat dipilih guru, yaitu; metode bermain, bercakap-cakap, bercerita, karya wisata, demonstrasi, pemberian tugas.[79] Sedangkan untuk media pembelajaran, digunakan untuk membantu proses pengembangan semua aspek anak usia dini. Media pembelajarannya disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Seperti alat untuk bermain anak, APE juga dibedakan menjadi dua macam, yaitu APE dalam ruangan dan di luar ruangan.

Dalam Permendiknas no.58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa penggunaan APE ini harus memenuhi prinsip keamanan, kenyamanan, sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan memanfatkan potensi yang ada di lingkungan.[80] APE, tidak harus dibeli dengan harga yang mahal, APE dapat dibuat sendiri oleh anak dan guru sesuai dengan lingkungan alam sekitar. Dengan adanya APE akan mempermudah proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## 4. Konsep Edutainment Dan Ragam Model Edutainment

Hasil Pengamatan Montessori di laboratorium[81] menunjukkan bahwa bermain merupakan kebutuhan setiap anak. Menurut hasil pengamatannya,

---

[79]R.Moeslichatoen, Metode pengajaran di taman kanak-kanak ( Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 24.

[80]Depdiknas, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 58, Tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.

[81]Laboratorium penelitian Montessori adalah sekolah Taman Kanak-kanak, yang kemudian dikembangkan menjadi sekolah Montessori.

hampir semua anak mengatakan bahwa ia tidak suka sekolah atau ia tidak ingin melakukan sesuatu yang menurut orang tua penting bagi belajar mereka. Kata "belajar, pendidikan, ujian, PR (pekerjaan rumah), adanya hukuman, dan lain sebagainya, istilah-istilah tersebut muncul dalam pikiran anak-anak. Jika disebutkan kata "sekolah dan belajar" yang terlintas dalam pikiran mereka adalah sesuatu hal (pekerjaan) yang tidak menyenangkan, membosankan dan menakutkan.

Montessori dan Tony Buzan kemudian mengadakan pengamatan dan penelitian kesejumlah anak-anak. yang rata-rata menjawab "belajar di sekolah tidak menyenangkan". Untuk menjawab masalah tersebut maka para ahli pendidikan mendesain suatu konsep pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*) bagi anak-anak. Sebenarnya sebelum konsep edutainment diperkenalkan dalam dunia pendidikan anak usia dini di Indonesia, sudah ada beberapa istilah dalam konsep pembelajaran. Seperti; Istilah "*Pakem*" yang kepanjangan dari Pembelajaran *Aktif, Kreatif, Efektif* dan *Menyenangkan.* Ada juga istilah, "*PAIKEM Gembrot*" yang kepanjangan dari Pembelajaran *Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot.* Di Jayapura muncul pembelajaran "*Matoa*" yang kepanjangannya *Menyenangkan Atraktif Terukur Orang Aktif*, artinya pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menyajikan dengan atraktif atau menarik dengan hasil terukur sesuai dengan yang diharapkan peserta didik (orang) belajar secara aktif.[82]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[82]Ratna Panganstuti, *Edutainment...*, hlm. 60.

Untuk mengubah anggapan bahwa belajar dan sekolah itu menakutkan dan tidak menyenangkan, maka dibuatlah salah satu terobosan dalam proses pembelajaran di sekolah, yaitu pembelajar dengan konsep *edutainment*. Yang dipelopori oleh para ahli pendidikan di era *Quantum*.

a. *Konsep Edutainment*

Konsep *Edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an. Secara bahasa '*konsep*' mengandung makna pengertian, pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Kata *edutainment* terdiri dari *education*, artinya pendidikan dan *entertainment*, arinya hiburan. Dari segi bahasa, *edutainment* berarti pendidikan yang menyenangkan. Dan dari segi *terminologi*, *edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang mendesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.[83]

Proses pembelajaran merupakan *interaksi edukatif* melalui beberapa proses yaitu:

1) Proses *interaksi* (peserta didik berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan peserta didik, multi-media, referensi, lingkungan dan sebagainya).
2) Proses *Komunikasi* (peserta didik mengkomunikasikan pengalaman belajar merek dengan guru dan rekan peserta didiklain melalui cerita, dialog, atau melalui stimulasi *role-play*).

[83] Hamruni, "Konsep ..., hlm. 129.

3) Proses *Refleksi,* (peserta didik memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari dan apa yang mereka telah lakukan.

4) Proses *Eksplorasi* (peserta didik mengalami langsung dengan melibatkan semua indra mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/ atau wawancara.[84]

b. Karakteristik *Edutainment* Dalam pembelajaran

Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar. sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara *holistic* menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai displin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni :

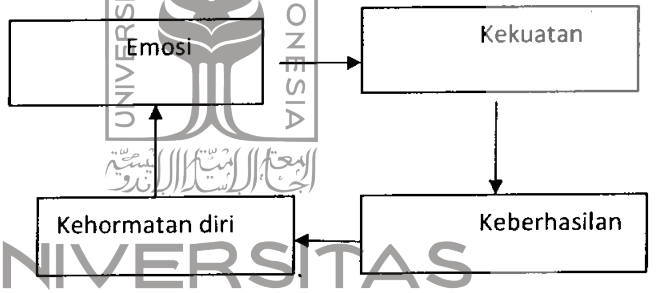
1. Perasaan gembira

   Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi dengan mudah.

[84]Ratna Pangatuti, *Edutainment*..., hlm.60-61

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2. Mengembangkan emosi positif anak Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu dibutuhkan kreativitas guru dan orang tua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain. Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan, dan kekuatan diri.




Skema peran emosi positif

3. Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu mampu membuat loncatan pretasi belajar secara berlipat ganda.

Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau *style* dan keinginan mereka), maka mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Konsep edutainment menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Menurut konsep ini, proses pembelajaran diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui metode pembelajaran yang benar agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka seutuhnya. Konsep edutainment, proses dan aktivitas pembelajaran tidak tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.[85]

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

[85]Suyadi, *Psikologi* ..., hlm. 228-231

# BAB III

# METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi literatur atau bersifat *Library Research*, dimana sumber data berasal dari bahan-bahan (tulisan) dari pemerhati, pengamat, ahli pendidikan (PAUD) dan para pemerhati perkembangan anak usia dini yang terkait dengan permasalahan penelitian ini. Untuk itu, penelitian bertujuan menelusuri dan mencermati pemikiran-pemikiran yang mendalam tentang konsep edutaiment dalam mengembangkan potensi anak usia dini

## A. Jenis penelitian dan pendekatan

1. Jenis penelitian

   Penelitian ini memakai jenis penelitian *kualitatif*[1]

2. Pendekatan

   Karena lingkup kajiannya berada dalam dataran teori, konsep dan hal-hal yang berkaitan dengan dasar-dasar, tujuan, dan bagaimana seharusnya pendidikan anak usia dini itu dilaksanakan (*metodologi*) maka penelitian ini menggunakan pendekatan bersifat *filosofis* [2] .Selain itu menggunakan pendekatan *psikologi*[3], pendekatan ini dipilih karena berhubungan dengan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[1] Penelitian kualitatif menurut Kirk dan Miller (1986:9)pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kualitatif. Dalam buku Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 1997), hlm.2.

[2]Imam Barnadib, *Penelitian Tentang Pendidikan Baru* (Yogyakarta: Andi Offset, 1983), hlm.32

[3] Sebagian para psikologi bahwa data psikologi tidak dapat dinyatakan melalui rumus-rumus matematik. Mereka percaya bahwa strategi terbaik adalah ketekunan dalam penyusunan teori untuk mendapatkan ketepatan, sekaligus bersikap toleran terhadap ketidak jelasan. Dalam buku Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif Kualititatif serta kombinasi dalampenelitian Psikologi* (Yogyakrata: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 6.

perilaku anak dalam suatu lingkungan pendidikan/pembelajaran dengan pengembangan potensi anak usia dini dengan melalui konsep edutaiment.

**B. Sumber Data :**

Subyek penelitian ini adalah pemikiran para ahli pendidikan pada umumnya dan pendidikan Anak Usia Dini khususnya, baik melalui sumber-sumber primer maupun sekunder. Sumber-sumber data primer berupa tulisan para ahli pendidikan tentang konsep edutainment dan pendidikan anak usia dini (PAUD).

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**C. Seleksi Sumber**

*1. Primer*

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Referensi yang digunakan sebagai sumber data primer adalah

a) Konsep Edutainment tentang metode pengajaran yang menyenangkan bagi PAUD, sumber datanya adalah :

1) Maria Montesori, *Metode Montessori* (cet.II, 2015),

2) Bobby DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* (New York: Dell Publishing, 1992)

3) Colin Rose & Malcom J.Nicholl, *Accelerated Learning: ForThe 21 Centrury*, (London, Judy Piatkus, 2002).

4) David A.Jacobsen, Paul Eggen dan Donald Kauchak, *Methods for Teaching* (cet.I, 2009).

5) Nikola Dickyandi, *Metode Mengajar ala Tiongkok danJepang* (2016),

6) Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014).

7) Suryobroto, *Metode pengajaran di sekolah*, (Yogyakarta, Amarta Buku, 1986)

8) Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)

9) Moh. Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran* (Malang: IKAPI, 2015)

10) Ary Ginanjar Agustian, *ESQ , Emosional Spritual Quotient* (Jakarta: Arga Publishing, 2007)

11) Subyantoro, *Pembelajaran Bercerita* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013)

12) Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik Dengan Cerita* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)

13) Win Wenger, *Beyond Teaching & Learning* (Memadukan Quantum Teaching & Learning), (Bandung: Penerbit Nuansa, 2004)

14) Agus Nggermanto, *Quantum Quotient* (Kecerdasan Quantum), (Bandung: Penerbit Nuansa, 2005)

15) R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)

16) D.M. Nielsen, Mengelola Kelas Untuk Guru TK, (Jakarta: PT. Indeks, 2008)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

17) S.B. Djamarah & A.Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

18) Tetsuko Kuroyanagi, ahli bahasa Widya Kirana, *Totto-chan The Little Girl At The Windo,* Cet.22 (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2017)

b) Konsep Pendidikan Anak Usia Dini, sumber datanya adalah :

1) George S. Morrison, *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*, (Edisi ke 13)

2) Maimunah Hasan, *PAUD* (cet.I, 2009)

3) Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta, Pedagogia, 2010).

4) *Himpunan Lengkap Undang-undangan Sistem Pendidikan nasional,* (Yogyakarta, Saufa, 2014)

5) Cathy Nuthrown dan Peter Clough, *Pendidikan anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)

6) Soemiarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000)

7) Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)

8) Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005)

9) Sumiyati, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan* (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2011)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

10) G.S. Morrison, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Terjemahan Suci Ramadhona & Apri Widiastuti), (New Jersey: Pearson Education Inc., 2008)

11) S. Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)

c) Perkembangan Potensi Anak Usia Dini

1) Maria Montessori, *Rahasia Masa Kanak-kanak* (cet.I, 2016)

2) Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (2012),

3) Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar Playgroup, Petunjuk Memahami pentingnya sekolah Playgroup dan bagaimana mengelola dan memaksimalkan potensi anak sejak dini*, (Yogyakarta, Bukubiru, 2010).

4) Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung, Mandar Maju, 1995).

5) James Le Fanu, *Ragam Masalah Kejiwaan Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010)

6) Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain* (Yogyakarta: Diva Press, 2008)

7) Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003)

8) Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jakarta: Pustaka al-Kautsar, 2005)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

9) D.R. Olen, *Kecakapan Hidup Pada Anak, Bagaimana Mengajarkannya* ? (Yogyakarta: Kanisius, 1987)

10) Rohita, *Strategi Pembelajaran Kecakapan Hidup* (*Life Skill*) *Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jurnal Pendidikan Dasar, vol.8 No.2, September 2007)

2. Sekunder

Sumber data sekunder dilakukan dengan cara mencermati pemikiran-pemikiran tentang konsep edutainment pada pendidikan anak usia dini baik yang di tulis oleh pemerhati pendidikan, pengamat pendidikan anak usia dini baik melalui surat kabar, jurnal, majalah, makalah-makalah seminar dan karya-karya ilmiah yang relevan. Maka untuk mencermati pemikiran melalui surat kabar, jurnal, majalah dan makalah-makalah seminar, menurut prosedur, populasi digolongkan ke dalam strata berdasarkan suatu kriteria jumlah pembaca, jaringan pelanggan, pandangan politik, asl daerah dan sebagainya.[4] yaitu :

1) M.Agus Nuryanto dan Najamuddin Muhammad dengan PAUD inklusi: "*Konsep dan Perkembangannya*". Antologi Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar Islam

2) Fibriana Anjaryati dengan "*Pendidikan Inklusi Dalam Pembelajaran Beyond Centers and Circle Times* (BCCT) di *PAUD Inklusi Ahsanu*

[4] Darmiyati Zuchdi.I, Seri Metodologi Penelitian, Panduan Penelitian Analisis Konten, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP, 1993), hlm.41.

*Amala Yogyakarta*".Quantum, Jurnal Penelitian PAUD (Yogyakarta, UIN SUKA, 2012).

3) Windisyah Putra dengan "*Pengembangan kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak Usia dini Berbasis Edutainment* di TK Inklusi ABA Nitikan Umbulharjo Yogyakarta". Quantum, Jurnal Penelitian PAUD (Yogyakarta, UIN SUKA, 2012).

4) Suryadi dengan "*Neurosains Dalam Pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini* (PAUD)". Quantum, Jurnal Penelitian PAUD (Yogyakarta, UIN SUKA, 2012).

5) Andun Sudijandoko, *Peningkatan Kinerja pendidik PAUD dalam Pengembangan Kemampuan Kinestetik*. Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah pendidikan (Yogyakarta: Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia DIY bekerjasama dengan LPM UNY, 2012)

6) Sudaryati & Pamungkas, *Model pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini melalui "Lagu dan Dolanan"*. Laporan Penelitian, (Yogyakarta: LPPM UNY, 2012)

7) F.A. Setiawati, *Pengembangan Instrumen Untuk Mendeteksi Perkembangan Motorik Anak Usia dini*. Laporan Penelitian (Yogyakarta: Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Lembaga Penelitian UNY, 2007)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi yaitu memanfaatan informasi yang terdapat di perpustakaan dan jasa informasi lain yang tersedia. Pemanfaatan perpustakaan diperlukan untuk mengumpulkan data, dengan penelusuran data yang terkait dengan masalah yang diteliti. Penelitian ini semata-mata dilakukan dengan membaca dan menelaah sumber-sumber data primer maupun sekunder. Manfaat yang diperoleh dari penelusuran adalah berusaha menemukan pemikiran yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan dalam rangka mendiskripsi konsep edutainment dalam perkembangan potensi anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## E. Teknik Analisis Data

Data yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah data *kualitatif*, maka teknik analisis data yang dilakukan dengan menggunakan metode "*content analisis*"[5] yang merupakan analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunik[6]. Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan isi pemikiran para ahli

[5]Diskripsi yang diberikan para ahli sejak Janis (1952) sampai Lindzey & Aronson (1968) yang dikutip Albert Widjaja dalam disertasinya (1982) tentang content analysis menampilkan tiga syarah analisis, yaitu: (1) Objektivitas (2) pendekatan sistimatis dan (3) generasi. Analisi harus berlandaskan aturan yang dirumuskan secara eksplisit, selain itu menurut Barcos, yang dikutip Noeng Muhadjir, menyatakan bahwa menggunakan secara teknis "conten analisis" mencakup upaya atau langkah-langkah : (a) klasifikasi tanda-tanda yang dipakai dalam komunikasi, (b) menggunakan kriteria sebagai dalil komunikasi, dan (c) menggunakan analisis tertentu sumber prediksi (Noeng Muhadjir, 1990, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1990), hlm. 76-77). Dengan menggunakan metode "conten analisis" ini, peneliti akan melakukan "analisis isi pemikiran dan pandangan" dari para ahli pendidikan tentang konsep edutaiment dalam pengembangan potensi anak usia dini, dari berbagai umber buku-buku, artikel, koran, makalah-makalah seminar, jurnal, internet, dan sumber-sumber lain yang membahas pendidikan anak usia dini.

[6]Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta, Rake Sarasin, 1990),hlm.76.

pendidikan tentang Konsep edutainment dalam pengembangan potensi anak usia dini, yang didapatkan melalui pendekatan *Interaksi Simbolik.*

Dengan demikian 'Analisis konten/isi (*Content Analysis*) dapat berfungsi sebagai alat *ekstraksi* (penyaringan) data lewat dokumen dan perangkat analisis membuat inferensi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan riset dan pengkajian".

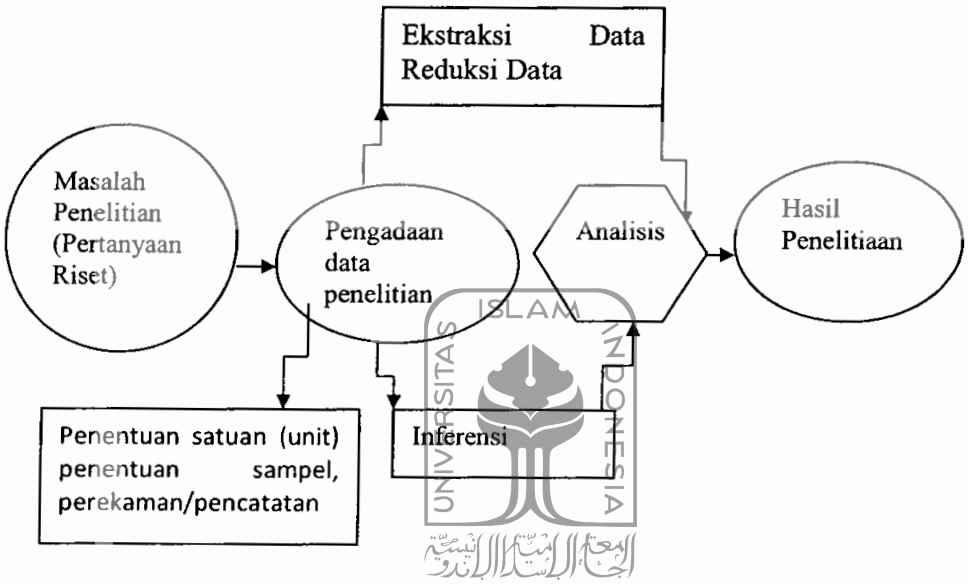
Proses "*content analysis*" menampilkan tiga syarat, yaitu: obyektivitas, penelitian sesuai dengan kejadian empirik yang teramati terukur, pendekatan sistimatis, yaitu: data mana yang termasuk dalam suatu kategori, dan mana yang tidak termasuk kategori, dan generalisasi, artinya temuannya haruslah mempunyai sumbangan teoritik[7] Maka, hasil temuan dalam penelitian ini akan digeneralisasi, sehingga menemukan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan conten analisis di atas, maka secara umum, langkah-langkah analisis yang ditempuh dalam penelitian ini sebagai berikut : Pertama, pengadaan data, yang terdiri atas penentuan satuan (unit), penentuan sampel, perekaman atau pencatatan[8] data yang diperlukan , baik dari data sumber primer maupun data sumber sekunder. Kedua, pengurangan (*reduksi*) data. Ketiga, *inferensi*, dan keempat, adalah analisis[9], menganalisis data yang telah terhimpun , dan kemudian dituangkan atau disajikan dalam bentuk tulisan. Model analisis pada penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut :

---

[7]Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian*...,hlm. 77-78.
[8]Darmiyati Zuchdi, *Seri Metodologi Penelitian*..., hlm.28.
[9]Ibid,. hlm. 28

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA




UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Gambar 1

**Diagram Langkah-langkah Analisis**[10]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Hasil penelitian ini lebih ditekankan atau mementingkan obyektivitas, maka pilihan tertuju pada bentuk "klasik" dengan infrastruktur pada "teks" dengan tipe "content analisisnya" pada banyak data atau volume[11].

---

[10]Hujair AH. Sanaky, Pembaharuan Pendidikan Islam Menuju Masyarakat Madani Indonesia (Tinjauan Soiso-kultural historis), *Tesis*, Magister Studi Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2002. hlm. 29.

[11]Carney (1872), yang dikutip Noeng Muhadjir, mengetengahkan komponen analisis isii dalam tata susunan sebagai berikut, ada problem yang perlu dikonsultasikan kepada kerangka acuan teoritik, perlu diuji validitas metode yang digunakan serta perlu ditetapkan sampelnya dengan hasil akhir berupa kategori-kategori dan unit-unit rekaman dan konteks, serta menyusun dalam unit-unit, perlu format terbukukan.

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

1. Konsep *Edutainment*

Dalam konsep Edutainment terdapat teori-teori belajar di era Quantum, yang dapat diterapkan dalam mengembangkan potensi Anak Usia Dini. Diantaranya adalah:

| Teori Belajar | Pemikiran | Penerapan |
|---|---|---|
| *Quantum Learning Theory* | Interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya artinya dengan mengamalkan kekuatan energy sebagai bagian penting dari interaksi manusia. Dengan gaya belajar :<br>1. *Learning How to Learn* Memerlukan keterampilan berkomunikasi secara efektif, mengenal dan mendapatkan integritas pribadi, serta menciptakan hubungan bermanfaat. | Menambah percaya diri anak dengan guru berusaha membangun komunikasi yang harmonis di kelas. Dengan komentar positif dan menghindari komentar negatif yang memojokkan anak. Komentar positif yang diterima anak dari awal hingga akhir pembelajaran. |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | 2. *Global Learning* Model ini merupakan proses belajar dengan melakukan penelitian<br>3. Kekuatan Ambak Ambak : Apa manfaatnya Bagiku? Dengan pertanyaan, Apa, manfaatnya bagiku? dan mengapa?<br>4. Menata Lingkungan Belajar Lingkungan belajar yang ditata dengan baik dan nyaman akan memudahkan dalam mengembangkan dan mempertahankan sikap positif serta menghasilkan anak didik yang sukses dalam pembelajarannya. | Bermain lego atau bongkar pasang. Mengamati alam sekitar anak<br>Adanya "perayaan" dengan memberikan hadiah berupa pujian, stiker bintang ataupun hadiah yang berupa meteri, seperti peralatan menulis.<br>Penataan sekolah dikelola oleh pihak sekolah dan guru. Untuk penataan kelas dapat dilakukan oleh guru dan anak didik atau ditata sesuai keinginan anak-anak sendiri. Supaya anak-anak nyaman dan senang belajar di dalam kelas yang mereka tata sendiri. Yang perlu diperhatikan, ruang kelas harus bersih, rapi, meja dan kursi sesuai postur tubuh anak, suhu di dalam kelas harus dijaga, penerangan yang baik, dinding kelas diperindah dengan hiasan, poster-poster yang menarik dan foto-foto yang sesuai dengan tema pembelajaran. Disela-sela pembelajaran, diputarkan musik yang lembut, lagu-lagu rohani atau |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | 5. Menemukan gaya belajar Adalah kunci untuk mengembangkan kemampuan belajar di sekolah. | murrotal.<br><br>Guru dan orang tua harus mengetahui potensi yang dimiliki anak. Dengan mengenali potensi anak. maka dapat dilihat gaya belajar mereka yang sesuai seperti visual, auditorial, dan kinestetik (VAK). Gaya belajar yang sesuai dengan minat anak akan membuat potensi-potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal. |
| Accelereted Learning Theory | Metode belajar alami yang melibatkan seluruh indra dan emosi (pendekatan Somatis Auditori Visual). Pendekatan SAVI dalam belajar memunculkan konsep Belajar Berbasis Aktivitas (BBA). Belajar dengan bergerak aktif dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Ada empat gaya belajar, adalah;<br>1. Belajar somatis, belajar dengan indra peraba, | Ajak anak usia dini melakukan gerakan-gerakan dalam proses pembelajaran. Dengan berbagai macam tepuk tangan, bernyanyi dengan gerakan atau tebak gaya (seseorang anak memperagakan suatu gerakan bisa itu suatu pekerjaan sehari-hari atau gerakan binatang).<br><br>Sesekali anak-anak diajak untuk mengamati sesuatu baik yang ada di dalam atau di luar sekolah. Ajak anak-anak pergi ke sawah, pertenakan atau ke jalan raya. Kemudian ajaklah mereka berdiskusi tentang apa yang mereka lihat dan dengar. Dan mencoba menggali cara |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | kinestetik, praktis, melibatkan fisik, menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar<br>2. Belajar Auditori, dengan memperbanyak bicara dan membaca keras-keras.<br>3. Belajar visual, mengandalkan penglihatan.<br>4. Belajar intelektual dengan menggunakan pikiran untuk merenung, menciptakan, memecahkan masalah, dan membangun makna | mereka berpikir tentang semua itu. |
| *Active Learning Theory* | Belajar berbasis aktivitas. Dengan menggunakan potensi otak dan emosi. Pembelajaran melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh), pengetahuan, sikap, dan keyakinan. | Anak melakukan kegiatan belajar dengan keterampilan-keterampilan dan tugas-tugas yang sesuai dengan pengetahuan telah dimiliki atau yang harus mereka capai. Belajar dengan melibatkan seluruh tubuh dan pikirannya. Guru mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi suasana belajar yang menyenangkan, dengan menggabungkan potensi yang |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | | dimiliki oleh anak usia dini (fisik, psikis, dan emosi). |
| *Genius Learning Theory* | Interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Dengan mengamalkan kekuatan energi sebagai bagian penting dari interaksi manusia.<br><br>Belajar dengan cara belajar (learning How to Learn). Program yang menghubungkan bahasa dengan prilaku<br><br>Belajar dengan menyeluruh (global lerning), merupakan proses belajar dengan melakukan "penelitian" | Anak didik memerlukan ketrampilan berkomunikasi secara efektif, mengenal dan mendapatkan intergritas pribadi, . serta menciptakan hubungan yang bermanfaat.<br><br>Belajar berkomunikasi dengan sopan dan baik disetiap pertemuan. Baik antara anak dan guru, anak dengan teman dan anak dengan orang tuanya.<br><br>Bermain lego, anak akan membuat konsep dalam kepalanya, lalu meneliti bentuk lego. Kemudian membongkar pasang lego. |
| *Quantum Teaching Theory* | Berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif. | Guru mampu mengakomodasi seluruh cara belajar anak didiknya |
| *Quantum Games* | Semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas, jika orang tua atau pendidik mengetahui potensinya. Dan mampu mendidiknya dengan metode pembelajaran yang tepat. | Permainan yang berkualitas digunakan untuk mengubah energi anak menjadi cahaya kecerdasan. Dan itu disesuaikan dengan usia peka anak.<br><br>Dengan pemberian musik dan membebaskan anak untuk |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | Permainan berdasarkan kualitas artinya permainan yang diberikan kepada anak sesuai dengan masa peka yang dilalui oleh anak tersebut. | berimajinasi. |
| Sentra Area | Pembelajaran bersifat minat atau merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memiliki atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yaitu: Agama, Balok, Bahasa, Drama, Berhitung, atau matematika, IPA, Seni atau motorik, Pasir dan air, Membaca dan Menulis. | Dalam satu kegiatan pembelajaran dapat dibukan minimal empat area. Model pembelajaran ini berdasarkan minat terdiri dari tiga kegiatan, yaitu:<br>1. Kegiatan awal<br>Disampaikan oleh guru secara klasikal, seperti salam pembuka, bernyanyi, berdoa, bercerita pengalaman anak, penjelasan tema materi, dan melakukan kegiatan fisik motorik. Biasanya memakan waktu 30 menit.<br>2. Kegiatan Inti<br>Disampaikan oleh guru individual di area, seperti membicarakan tugas di area, anak bebas memilih area yang disukai sesuai dengan minatnya. Anak dapat berpindah sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru, kemudian guru menilai dengan observasi penugasan, hasil karya dan unjuk kerja.<br>Kegiatan inti |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | | dilaksanakan kurang lebih 60 menit.<br>Istirahat atau makan, selama 30 menit<br>3. Kegiatan akhir<br>Berisi cerita, menyanyi, dan berdoa selama 30 menit yang disampaikan oleh guru secara klasikal. |
| BCCT (Beyond Center Circle Time) | Metode pembelajaran hasil inovasi Montessori, merupakan "Pendekatan Sentra dan Satu Lingkaran".<br><br>Pendekatan ini berusaha merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra- sentra permainan. Pendekatan ini menghendaki anak menjadi "subjek otonom" yang secara bebas mengembangkan kemampuannya secara maksimal. | Pembelajaran dilakukan dengan duduk melingkar. Dengan menggunakan empat pijakan, yaitu lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.<br>Tugas guru dalam metode ini hanya sebatas memotivasi, memfasilitasi, mendampingi dan memberi pijakan-pijakan. Pijakan yang dimaksud itu adalah dukungan yang berubah-ubah, yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak atau dalam istilah Montessori disebut dengan masa peka (periode sensitif). |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## B. Ragam Edutainment Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Ada berbagai macam bentuk-bentuk ragam *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini, diantaranya:

1. Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain itu anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses beajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain merangsang simpul-simpul syaraf pada otak agar tidak vakum.[1]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Mengapa anak perlu bermain? Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat bahwa anak-anak harus bermain agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Herbert Spencer (Catron dan Allen, 1999) menyatakan bahwa anak bermain karena punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga terbebas dari perasaan tertekan.[2]

---

[1]Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain* (Yogyakarta: Diva Press, 2008), hlm. 23.
[2]Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar...*, hlm. 146.

Anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain. Dengan bermain, anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial. Bermain selalu menimbulkan rasa senang anak-anak sehingga mereka akan suka melakukannya karena ada keinginan. Tetapi, tidak demikian dengan belajar yang dilakukan bukan didorong oleh keinginan, melainkan karena tugas dan keharusan untuk memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.[3]

Banyak para ahli membuat kategori dan tingkatan kegiatan bermain. Perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak. Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sesuai perkembangan usia dikemukakan oleh Milddred Parten (dalam Meyke S.T.,2001):

a. *Unoccupied Play*

Sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, ia hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian. Apabila tidak ada hal yang menarik. maka ia akan menyibukkan diri dengan hal yang lain, misalnya memainkan anggota tubuhnya, atau melakukan sesuatu yang tidak jelas.

b. *Solitary Play* (Bermain sendiri)

Anak sibuk bermain sendiri, dan terlihat tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Biasanya ini terlihat pada anak yang berusia amat muda. Di sini anak lebih memusatkan perhatian pada diri sendiri

[3]Igrea Siswanto, *Mendidik anak dengan Permainan Kreatif* (Yogyakarta:Penerbit Andi, 2008), hlm. 10-11.

dan tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain. Ia baru merasakan kehadiran orang lain jika merasakan terganggu, misalnya mainnya diambil anak lain.

c. *Onlooker Play* (Pengamatan)

Anak suka mengamati anak-anak lain yang sedang bermain dan terlihat adanya minat yang semakin besar terhadap yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun. Pada anak yang belum mengenal anak lain dilingkungan baru, sehingga masih malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain anak-anak lain, ia juga menampakkan perilaku yang hanya sebagai pengamat. Pengamatan ini dilakukan dalam segala bentuk, mulai dari perilaku dan bentuk interaksinya.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

d. *Paralel Play* (Bermain Paralel)

Kegiatan bermain ini dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bersama-samatetapi tidak berhubungan. Mereka melakukan hal yang sama secara sendiri-sendiri pada saat bersamaan, tetapi tidak saling berhubungan. Misalnya dua anak yang sedang bermain mobil-mobilan, bermain menyusun balok, bermain sepeda. Mereka sibuk dengan mainan masing-masing dengan gerakan yang mungkin sama tetapi sebenarnya mereka tidak saling berinteraksi. Kegiatan mereka paralel, tetapi bukan kerja sama.

e. *Associative Play* (Bermain *Asosiatif*)

Dalam kegiatan bermain, anak belum terlibat kerja sama, namun sudah ada interaksi, misalnya saling tukar atau pinjam alat permainan. Misalnya anak yang sedang menyusun gambar, mereka bisa saja saling tukar gambar, melakukan interaksi tetapi sebenarnya kegiatan menyusun gambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri. Jika anak punya kesempatan lebih untuk bergaul, pada diri mereka akan timbul kerjasama. Kegiatan bermain ini biasa terlihat pada anak usia prasekolah dan ada juga yang dilakukan oleh anak-anak TK[4].

Perkembangan Bermain Untuk Menyesuaikan Lingkungan Sosial

Kegiatan bermain memberi kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak-anak lain dan belajar berbagai ataurán untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. secara garis besarnya kegiatan bermain di bagi menjadi tiga kategori, yaitu:

a. Bermain Menjelajahi dan Manipulatif (*Exploratory and Manipulative Play*)

Melalui kegiatan bermain menjelajahi dan manipulatif ini akan menumbuhkan pengertian tentang sebab akibat, memperluas pengetahuan anak tentang lingkungannya juga membantu mengembangkan sikap kemandirian anak.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[4]Meyke S.T., (2001)

b. Menghancurkan (*Destructive Play*)

Bermain menghancurkan mulai tampak pada awal masa balita. Melalui kegiatan bermain menghancurkan, anak dapat merasakan pengalaman bahwa ia mampu mengendalikan atau berbuat sesuatu terhadap lingkungannya. Namun menurut penganut aliran Psikoanalisa bahwa bermain menghancurkan dapat menjadi sarana untuk melapiaskan ketegangan dalam diri anak maupun pelampiasan rasa bermusuhan yang tidak boleh dilampiaskan kepada orang lain.

c. Bermain Khayal atau Pura-pura *(Imaginative atau Make-Believe-Play*)

Kegiatan bermain khayal atau pura-pura mulai dilakukan sejak anak tiga tahun. Kegiatan ini melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa. Misalnya: bermain ibu-ibuan, dokter-dokteran, pasar-pasaran, dan lain-lainnya. Dengan khayalan dalam bermain, anak akan mengemukakan gagasan yang asli hasil ciptaannya sendiri.

Perkembangan Bermain Yang Mencerminkan Tingkat Perekambangan Kognitif Anak Pendapat ini dikemukakan oleh Jean Piaget, yaitu:

*a. Sensory Motor Play*

± 3-4 bulan hingga 1-2 tahun). Sebelum anak usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain namun merupakan cikal bakal kegiatan bermain pada tahap

perkembangan selanjutnya. Pada usia 3-4 tahun, kegiatan anak lebih terkoordinasi. Seorang anak akan belajar dari pengalamannya dan hal itu akan diualngnya berkali-kali karena menimbulkan rasa senang. Pada usia 7-11 bulan kegiatan anak bukan lagi berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Pada 18 bulan anak memvariasikan tindakannya terhadap berbagai alat permainannya.

b. *Symbolic atau Make-Believe Play*

Antara usia 2-7 tahun anak mulai bermain khayal dan berpura-pura, pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Kegiatan bermain simbolik merupakan latihan berpikir dan mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan dalam perkembangannya akan semakin mendekati kenyataan.

c. *Social Play Games With Rules*

Usia 8-11 tahun anak sudah dapat bermain dengan adanya peraturan permainan, karena dalam penggunaan simbol lebih banyak diimbangi logika yang bersifat objektif.

d. *Games With Rules & Sports*

Usia anak 11 tahun ke atas, kegiatan bermainnya bersifat olahraga ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh dan lebih ketat dan diberlakukan secara kaku.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Tetapi anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.[5]

2. Karya Wisata

Karya wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada dengan secara langsung yang meliputi manusia hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya, dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya.[6]

Karya wisata merupakan salah satu kegiatan belajar mengajar dengan mengunjungi obyek yang sebenarnya yang ada hubungannya dengan peajaran tertentu.[7]

3. Bercakap-cakap

Dalam kegiatan bercakap-cakap tiap anak yang terlibat dalam kegiatan itu ingin membicarakan segala sesuatu yang diketahui, dimiliki dan yang dialami kepada anak lain atau gurunya. Bercakap-cakap mengandung arti belajar mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif, anak akan mengembangkan bermacam kosa kata dalam berbagai tema yang akan mengacu pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Semakin banyak kosa kata yang diperolehnya dari bermacam tema yang ditetapkan semakin luas perbendaharaan pengetahuan anak tentang diri sendiri, keluarga, sekolah, tanaman, hewan, orang, pekerjaaan, dan sebagainya.

---

[5] A. Martuti, *Pengelola PAUD* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), hlm. 19-31.
[6] R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran* ..., hlm. 24.
[7] B. Suryobroto, *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Amarta, 1986), hlm., 51.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Saling mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara verbal.[8]

4. Bercerita

Bercerita adalah salah satu pendekatan belajar yang memberikan pengalaman belajar bagi anak-anak. Model bercerita atau penceritaan atau bercerita adalah serangkaian strategi yang sistematis berisi aktivitas pemindahan cerita dari pencerita kepada penyimak atau pendengar.[9] Pada usia dini, anak-anak sangat menyukai cerita, baik cerita yang diceritakan oleh guru atau orang tuanya di rumah.

Cerita merupakan medium yang sangat baik. Cerita yang diceritakan dengan baik, dapat menginspirasikan suatu tindakan; membantu perkembangan apresiasi kultural; kecerdasan emosional; memperluas pengetahuan anak-anak, atau hanya menimbulkan kesenangan. Mendengarkan cerita, membantu anak-anak memahami dunia mereka, dan bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain.[10]

Di sekolah, guru sering sekali memakai metode bercerita untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Anak-anak dengan senang mendengarkan cerita yang disampaikan oleh gurunya, apalagi jika guru dapat menyampaikan cerita itu dengan mimik dan intonasi-intonasi suara yang berbeda-beda. Tentunya, anak dengan antusias mengikuti semua alur ceritanya dengan senang. Usahakan setelah guru bercerita, anak didik

[8]Ratna Pangastuti, *Edutainment...*, hlm. 67.
[9]Subyantoro, *Pembelajaran Bercerita*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hlm. 34.
[10]Shirley C. Raines dan Rebecca Isbell, *17 Cerita Moral dan Aktivitas Anak*, diterjemahkan oleh Susi Sensusi (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2002). hlm., vii.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

diberi kesempatan untuk menceritakan kembali cerita tersebut. Dan sesekali guru bertanya kepada anak didik tentang cerita itu. Dengan begitu anak didik belajar berbahasa dengan baik dan benar tanpa disadarinya, selain itu untuk dapat menjalin komunikasi yang baik antara guru dengan anak didik. Anak didik dengan teman-temannya. Cerita yang sesuai dengan anak usia dini (3-5 tahun) adalah cerita tentang binatang, tumbuhan atau tokoh-tokoh manusia, seperti ibu, ayah, dan anak-anak seusianya. Tokoh-tokoh yang dapat ditangkap oleh anak-anak. Ceritanya pendek yang mengisahkan peristiwa-peristiwa yang berlangsung cepat dan menakjubkan.[11]

Dalam Al Quran metode bercerita dengan "Al-Qissah wa al-Tarikh, menggunakan cerita-cerita dan pengetahuan sejarah. Dengan menggunakan berbagai cerita dan peristiwa, dan dengan membuka lembaran-lembaran sejarah di masa lampau. Tuhan mengajak manusia supaya bercermin kepada fakta dan data di masa lalu, untuk melihat diriNya. Melalui cerita dan sejarah akan mudah meresap pada anak[12].

Cerita mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan. Dengan cerita, terjalinlah komunikasi yang lebih aktif. Dengan mendengarkan cerita, aspek bahasa, moral-keagamaan dan sosial- emosional anak usia dini dapat dikembangkan secara optimal. Sesuai dengan ajaran agama Islam yang

[11] Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik Dengan Cerita* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 12.

[12] Muhammad Sa'id ramadahn al-Buwaiti, *Al-Manhaj al-tarbawi fi al-Qur'an* (Kairo: Bar al-sya'bi, 1984), hlm.42.

menjadikan cerita sebagai salah satu teknik pendidikan karena pengaruhnya sangat besar bagi perkembangan keimanan seseorang.

5. Demonstrasi

Yang dimaksud dengan metode demonstrasi dan eksperimen adalah suatu upaya atau praktik dengan menggunakan peragaan yang ditujukan pada peserta didik yang tujuannya ialah agar semua siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktikan dari apa yang diperolehnya dan dapat mengatasi suatu permasalahan apabila terdapat perbedaan.[13]

6. Proyek

Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan-persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok, metode proyek berasal dari gagasan Jhon Dewey tentang konsep "learning by doing"yakni prosesperolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu yang sesuai dengan tujuannya, terutama proses penugasan anak tentang bagaimana melakukan pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan misalnya melipat kertas, memasang tali sepatu, mengayam, membentuk model binatang atau bangunan dan sebagainya.[14]

7. Permainan Edukatif Berbasis *Multimedia*

Kehadiran multimedia sebagai salah satu produk teknologi pendidikan merupakan sesuatu yang inovatif dalam pengembangan media

[13] Fatur Rahman, *Metode Demonstrasi dan Eksperimen,* http://udhiexz. wordpress.com/2010/11/10 metode-demonstrasi-dan-eksperimen.

[14] Moeslichatoen, *Metode*..., hlm. 137.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan membantu mengembangkan potensi anak dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran yang tepat dan maksimal. *Multimedia* berasal dari kata, "*multi*" yang artinya lebih dari satu, dan media adalah sarana. Jadi Multimedia artinya sebagai sarana yang menggunakan lebih dari satu media. Yang dimaksud tentunya sarana dalam proses pembelajaran di sekolah.

Multimedia merupakan program media pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai panca indra. seperti; pengelihatan. pendengaran dan sentuhan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Mark dan Candy, yaitu "*Multimedia is a communication format that integrates several media-text, audio, video, and animation – most coonly implemented with a computer*".[15] Permainan edukatif berbasis multimedia diartikan sebagai jenis-jeinis permainan yang menggunakan lebih dari satu kelompok media (benda, suara, warna, gambar, tulisan, dan lain-lain) yang terangkai menjadi satu kesatuan dan diformat dalam bentuk *digital*, seperti CD (*compact disk*) games *interaktif* atau sejenisnya[16].

Di sini media yang digunakan sebagai alat pembelajaran seperti *audiotape*, film, slide, gambar, video dan lain-lainnya yang diintergrasikan. Multimedia interaktif, media yang menampilkan gambar, video, teks dan suara yang ada interaksinya dengan si pengguna (*user*). Contohnya, games

[15]Mark, G., & Cindy, G., *Integrating Techology for Meaningful Learning* (Boston: South-Western Publishing, 1996), hlm., 212.
[16]Suyadi, *Pisikologi*..,hlm., 292.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

inetraktif, kuis dan (*software*) pendidikan lainnya. (semacam belajar berhitung dan membaca lewat video).

Thompson mendefinisikan multimedia sebagai suatu system yang menggabungkan gambar, video, suara dan animasi secara interaktif.[17] Interaksi antara multimedia dengan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar. Peserta didik akan mendapat manfaat yang signifikan, apabila dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia sesuai dengan karakteristiknya.[18]

8. Bermain dengan Menggambar dan Melukis

Menggambar dan melukis adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak kecil. Dalam kegiatan menggambar, mewarnai dan melukis ini, anak dibebaskan mengekspresikan diri dan jiwanya. Dengan coret-coretan dan permainan warna yang berani merupakan tumpahan imajinasi anak yang ditransformasikan dalam banyak bentuk. Yang mungkin bagi orang dewasa itu hanya sekedar coret-coretn saja. Tetapi bagi anak, coret-coretan tersebut bisa mempunyai makna dan arti. Bahkan memiliki uraian dari sebuah cerita. Manfaat kegiatan melukis dan menggambar bagi anak, yaitu: dalam kegiatan melukis dan menggambar ini, semuanya bisa dilakukan dan membuat sesuatu terjadi berdasarkan imajinasinya. Mereka juga belajar mengendalikan tangan, mengkoordinasikan pikiran, mata, dan tangan, serta mengekspresikan diri melalui seni.[19] Lukisan dan dekorasi dapat membantu

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[17]Thompson, S.A., UpGading Your PC to Multimedia (Indianapolis: QUE Corporation, 1994).
[18] Suhirman, "Pembelajaran Berbasis Multimedia", *Nuansa, Jurnal Studi Islam dan kemasyarakatan*, Vol. 1, No.2, (September 2010), hlm. 223.
[19] Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu* ..., hlm. 111-112.

pengembangan kecerdasan anak, yang dilakukan dengan cara mengembangkan faktor-faktor kreativitas pada anak. Lukisan yang dibuat anak menunjukkan karakteristik fase perkembangan akal terutama dalam iamjinasi anak, di samping sebagai salah satu faktor dalam mengaktifkan akal, hiburan, dan memuastkan perhatian.

Lukisan anak memiliki fungsi implementatif yang membantu perkembangan kecerdasan pada anak. Meskipun lukisan itu sendiri merupakan suatu aktivitas yang dikaitkan dengan permainan, namun ia sekaligus dapat menjadi komunikasi timbal balik antara seorang anak dengan anak lainnya.[20] Contoh bermain dengan menggambar dan melukis pada anak usia dini di PAUD, seperti : Bermain mencampurkan warna/cat, menggambar bebas, menjiplak sebuah gambar dan mewarnainya, melukis dengan jari, membuat lukisan mosaik (kegiatan menempel dan mengelem dengan berbagai media, seperti kertas, kacang-kacangan dan lain-lain). melukis dengan busa atau tali, dan sebagainya.

9. Pemanfaatan APE (alat permainan *edukatif*)

Permainan *edukatif* adalah segala bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain. Sala satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak seperti aspek *kognitif,* sosial, emosional, bahasa, motorik dan spritual. Permainan edukatif dapat dibuat jika alat-alat itu memiliki sifat-sifat seperti : bongkar

[20] Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, diterjemahkan oleh Hj. Umma Farida,Lc, MA. (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), hlm. 376-377.

pasang, pengelompokkan, memadukan, mencari pandanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun.

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan *Edukatif* (APE). Adapun APE tersebut seperti : Boneka dari kain, Balok bangunan polos, Menara gelang segitiga, bujur sangkar, lingkaran dan segi enam, tangga kubus dan silinder, balok ukuran polos, Kringingan bayi, Gantungan bayi, beberapa puzzle, kotak gambar pola, papan pasak 25 dan 100.[21]

Adapun manfaat mainan (APE) bagi anak usia dini adalah :

a. Mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak
b. Memenuhi kebutuhan emosi anak
c. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak
d. Membantu proses sosialisasi anak

Alat permainan edukatif harus sesuai dengan usia anak. Karena tingkat kesulitan suatu permainan akan dapat membuat anak frustasi dan mudah marah. Seperti 'puzzle', yang memiliki tingkat kesulitan dalam memainkannya. Ada dua-tiga keping, lima-sepuluh keping, lima belas-dua lima keping dan seterusnya. Jika anak dapat mengerjaknya, maka ia akan mengulanginya lagi dan lagi. Hingga ia merasa perlu memainkan puzzle dengan kepingan yang lebih banyak.

[21]Suyadi, psikologi...., hlm. 285.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dalam bermain, Maria Montessori menemukan sembilan masa peka pada anak. masing-masing masa peka memerlukan metode dan alat permaianan edukatif tersendiri.

**Tabel 04**
**Masa Peka Montessori**[22]

| No. | Usia Anak | Masa Peka |
|---|---|---|
| 1. | 0 – 3 tahun | Masa penyerapan total: perkenalkan dan pengalaman panca indera *sensorik* |
| 2. | 1,5 – 3 tahun | Perkembangan Bahasa |
| 3. | 1,5 – 4 tahun | Perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya, perhatian anak ke benda-benda kecil |
| 4. | 2 – 4 tahun | Perkembangan dan penyempurnaan gerakan-gerakan. Perhatian anak kepada hal-hal yang nyata. |
| 5. | 2,5 – 6 tahun | Penyempurnaan penggunaan panca indra |
| 6. | 3 – 6 tahun | Peka terhadap pengaruh orang dewasa. |
| 7. | 3,5-4,5 tahun | Mulai mencoret-coret |
| 8. | 4-4,5 tahun | Indra peraba mulai berkembang |
| 9. | 4,5-5,5 tahun | Mulai tumbuh minat baca |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[22]Suyadi, Psikologi..., hlm. 287.

Montessori menggunakan tiga prinsip utama dalam memberikan APE pada anak,yaitu :

a. Pendidikan usia dini (*early childhood*)

Prinsip ini menekankan pada perhatian secara penuh terhadap kebiasaan dan pengetahuan dasar yang dibutuhkan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Bahkan, cara pembelajaran dan cara bermainnya juga disesuaikan dengan cara belajar anak yang khas, alias bukan ditentukan oleh guru dan orang tua. Berdasarkan penelitiannya Montessori menemukan bahwa anak-anak mampu belajar dan bermain sendiri yang unik dan khas serta bersifat *refleks*, spontan, dan tanpa tekanan.

b. Lingkungan pembelajaran (*the learn environment*)

Prinsip ini menekankan pada kesesuaian antara bermain dan belajar dengan lingkungan. caranya, Montessori mengajak anak-anak membantu pekerjaan orang tua yang ringan-ringan, seperti mencuci baju, mainan, perabotan atau sekedar memandikan boneka.

c. Peran guru (*the role of the teacher*)

Prinsip ini menekankan pada peraan guru dalam pembelajaran permainan anak. Montessori menegaskan bahwa tugas orang tua dan guru hanya sebatas *fasilitator*. Artinya, guru harus "melayani" kebutuhan anak. Di samping itu, tugas guru dan orang tua adalah mengemas berbagai permainan dan pembelajaran sehingga menyenangkan bagi anak. Atas dasar rasa senang inilah rasa ingin

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

tahu anak akan terus berkembang, sehingga ada komunikasi yang *intensif* antara anak dan guru atau orang tua.[23]

10. Senam

Senam sebagai jenis latihan gerakan jasmani *kolektif* yang tujuannya adalah agar anak-anak belajar untuk mengikuti gerakan-gerakan tertentu yang diperintahkan yang diberikan dalam bentuk komando-komando. Itu pengertian senam pada umumnya, senam menurut Montessori adalah pendidikan otot sebagai rangkaian latihan yang bertujuan untuk membantu perkembangan yang normal dari gerakan-gerakan fisiologis (misalnya berjalan, bernapas, berbicara), untuk melindungi perkembangan ini, ketika anak memperlihatkan dirinya mengalami keterbelakangan atau ketidak normalan, dan untuk mendorong anak-anak trampil dalam keterampilan hidup yang normal, misalnya mengenakan pakaian, melepaskan pakaian, memasang kancing baju dan mengikat tali sepatu.[24]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Montessori membagi senam menjadi tiga macam, yaitu :

a. Senam Bebas

Senam bebas adalah senam yang tanpa menggunakan peralatan. Senam tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

Kelompok *pertama*, senam-senam yang terarah dan memerlukan latihan-latihan, seperti latihan baris yang disertai nyanyian-nyanyian.

---

[23]Lesley Britton, *Montessori Play & Learn; A Parents' Guide Purposeful Play from Two to Six* (New york: Crown Publishers. Inc., 1992), hlm. 15-16

[24]Montessori, *Metode...*, hlm. 210.

Dan kelompok *kedua* adalah senam dengan permainan-permainan bebas, guru menyediakan alat-alat permainan seperti bola-bola, holahop, dan sebagainya.

b. Senam Pendidikan

Senam Pendidikan adalah kegiatan-kegiatan yang melatih beragam gerakan yang terkoordinasi, seperti mencangkul, menunduk untuk menanam, bangkit dan berjalan kesuatu tempat dengan membawa benda-benda tertentu seperti membawa bening tanaman dan menyebarkannya atau menaburkannya. Latihan tersebut untuk mengembangkan gerakan-gerakan terkoordinasi dari jari-jari serta melatih anak-anak untuk menjalani latihan-latihan keterampilan hidup sehari-hari.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

c. Senam Pernafasan

Tujuan dari senam jenis ini adalah untuk mengatur gerakan-gerakan pernafasan. Seperti, buka mulut lebar-lebar, lidah diratakan, tangan berkacak pinggang, Tarik nafas dalam-dalam, angkat bahu dengan cepat, turunkan diafragma. Lepaskan nafas perlahan, turunkan bahu perlahan, kembali ke posisi normal. Senam ini digunakan untuk melatih organ-organ yang digunakan dalam pembentukan bahasa.[25]

[25]Ibid.,hlm. 215-219.

## C. Edutainment Dalam Teori-teori Belajar Era Quantum

1. Edutaiment dalam *Active Learning*

Silberman menyatakan bahwa belajar dengan cara mendengar akan mudah dilupakan, belajar dengan cara mendengar dan melihat akan ingat sedikit, belajar dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan dengan siswa lain akan jauh lebih paham. Belajar dengan diskusi, dan melakukan akan memperoleh penegtahuan dan keterampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbagus adalah mengajarkan.[26] Anak didik harus melakukan kegiatan belajar secara mandiri dengan mencoba suatu keterampilan, memecahkan masalah sendiri,dan mengetahui tugas dengan pengetahuan yang dimiliki. Di sini anak usia dini belajar untuk aktif. Dengan active learning membantu anak dalam mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan dan mendiskusikannya dengan guru atau teman-temannya di sekolah. Seperti "Konsep Belajar Aktif" yang diusung oleh Mel Siberman, yaitu :

*What I hear, I forget*
*What I hear and see, I remember a little*
*What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand*
*What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill.*
*What I teach to another, I master.*[27]

[26]Mel Silberman, Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject (Needham Heights, Massachusetts: A Simon & Schuster Company, 1996), hlm. xvii
[27]Ibid., hlm.1

Ada beberapa cakupan edutainment dalam *active lerning*, yaitu :

a. Mengatur tata ruang kelas

Penganturan kelas yang baik dan dengan pola yang berbeda-beda akan mampu menjadikan anak lebih semangat, memperhatikan tata ruang akan menghadirkan suasana yang baru dan nantinya akan berefek menjadikan peserta didik senang dengan semangat yang tumbuh kembali.

a. Keterampilan mengelola kelas Pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya apabila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.[28]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2. Edutainment *Accelerated Learning*

Accelerated learning kembali muncul pada abad ke-20, sekitar tahun 1970-an. Diperkenalkan kembali oleh Lynn Schoeder dan Sheila Ostrander dalam bukunya yang berjudul "Super Learning". Buku tersebut berisi pemikiran Georgi Lozanov. Metode *Accerated* adalah metode belajar alami yang melibatkan seluruh indra dan emosi Teori percepatan belajar (accelerated learning), menciptakan perasaan positif dalam diri pembelajar dan membangkitkan kecerdasan social. Mendorong anak didik belajar bekerjasama bukan bersaing dalam merih prestasi. Sehingga pembelajaran pun meningkat pesat.

---

[28]Ratna Pangastuti, *Edutainment*...,hlm.70-71

Konsep belajar ini disebut dengan pendekatan SAVI (*Somatis Auditori Visual Intelektual*). Pendekatan SAVI dalam belajar memunculkan konsep Belajar Berbasis Aktivitas (BBA). Artinya belajar dengan bergerak aktif dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.[29]

Belajar model ini jauh lebih efektif daripada yang didasarkan pada prestasi, materi dan media. Karena dengan grakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak yang akan terkoneksi oleh gerakan fisik adalah korteks motor, fungsi otak bagian ini adalah berpikir untuk memecahkan masalah. Ada empat gaya belajar dengan empat unsur dalam SAVI, yaitu:

*a.* Belajar *somatis* adalah belajar dengan indra peraba, *kinestetik*, praktis, melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

*b.* Belajar *Auditori* adalah cara belajar standar, belajar dengan memperbanyak bicara dan membaca keras-keras.

*c.* Belajar *Visual* adalah belajar dengan mengandalkan penglihatan. Belajar model ini lebih baik jika visualisasinya adalah benda yang nyata yag konkret dan secara langsung dapat diamati.

*d.* Belajar *intelektual* adalah belajar dengan menggunakan kecerdasan (pikiran) untuk merenung, menciptakan, memecahkan maslaah, dan membangun makna.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[29]Suyadi, *Psikologi*...,hlm.252.

Prinsip-prinsip *Accelerated Learning*, yaitu :

a. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
b. Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi
c. Kerja sama
d. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkat secara simultan.
e. Belajar berasal dari mengajarkan pekerjaan ini sendiri melalui umpan balik.
f. Melibatkan emosi positif.

Peran Emosi dalam belajar Menurut Daniel Goleman yang dikutip Hamruni, menunjukkan bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak kurang dari yang dibutuhkan untuk "merekatkan" pelajaran ke dalam ingatan. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosi mampu memperbesar memori dan ingatan jangka panjang.[30]

Untuk melibatkan emosi dalam pembelajaran guru harus menciptakan suasana senang dan dapat menjalin komunikasi yang baik dengan anak didiknya. Ada tiga langkah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yaitu: *Pertama*, Afirmasi: cara ini mampu menambah kegembiraan dan dapat menggapai suara dalam hati anak didik lebih dalam. *Kedua*, mengakui pada dasarnya setiap orang merasa senang, bangga, percaya diri, dan termotivasi. *Ketiga*, Merayakan keberhasilan setelah

[30]Hamruni, *Konsep...*, hlm.167.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

bekerja keras itu akan memotivasi anak didik untuk melakukan pekerjaan lain.[31]

3. Edutainment dalam *Genius Learning*

*Genius Learning* adalah metode *Accelerated Learning* yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat, kebudayaan, dan system pendidikan di Indonesia.[32] Prinsip-prinsip dalam Genius Learning, yaitu:

a. Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus *multisensory* dan tantangan berpikir.
b. Besarnya pengharapan/*ekspektasi* berbanding lurus dengan hasil yang dicapai.
c. Lingkungan belajar yang aman mengandung tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman rendah.
d. Otak sangat membutuhkan umpan balik yang bersifat segera dan mempunyai banyak pilihan.
e. Musik membantu proses pembelajaran dalam tiga hal, yaitu: men-charge otak, merilekskan otak, dan membawa informasi ke dalam otak.
f. Setiap anak didik mempunyai alur dan jenis memori yang berbeda-beda.
g. Kondisi fisik dan emosi sangat berkaitan sehingga tidak bisa dipisahkan.
h. Setiap otak adalah unik dengan kapasitas pengembangan yang berbeda berdasarkan pada pengalaman pribadi.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[31]Ibid., hlm. 251.
[32]Adi W.Gunawan, *Bron to be Genius* (Jakarta:Gramedia Pustaka Utama, 2005), hlm.xviii.

i. Kedua belajan otak, kanan dan kiri, dapat bekerja sama mengolah satu informasi.[33]

*1.* Edutainment dalam *Quantum Learning (QL)*

Bobby DePorter mengenalkan *Quantum learning* sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya artinya dengan mengamalkan kekuatan energy sebagai bagian penting dari tiap interaksi manusia. Mengutip rumus energi Einstein $E= mc^2$ , mereka alihkan ihwal energi ke dalam analogi tubuh manusia yang secara fisik adalah materi. Sebagai pelajar, tujuan kita adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, ine Sebagai pelajar, tujuan kita adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, inetraksi, hubungan, inspirasi, agar menghasilkan cahaya.[34] Quantum Learning mengungkapkan bahwa setiap orang sebenarnya memiliki potensi otak yang sama besar dengan Einstein. Tinggal bagaimana kita mengolahnya, tak ada kata terlambat.[35]

*Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP[36] dengan teori, keyakinan, dan metode yang spesicik. Termasuk di antaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti: teori otak kanan dan otak kiri, teori otak triune,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

[33]Suyadi, *Psikologi*...,hlm., 254.

[34]Bobby DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Leraning: Membiaskan belajar nyaman dan menyenangkan* (Bandung: Mizan learning center, 1999), hlm 16.

[35]Agus Nggermanto, *Quantum Quotient* (Bandung: Nuansa, 2005), hlm., 24

[36]NLP adalah singkatan dari Neuro Linguistic Program yang merupakan suatu peneitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahsa dan perilaku, dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Bisa juga digunakan merangsang fungsi otak secara efektif.

pilihan modalitas, pendidikan *holistik*, belajar dengan simbol, dan simulasi.[37]

Dalam teori belajar Quantum terdapat beberapa gaya belajar, diantaranya :

a. Belajar tentang cara belajar (*Learning How-to-Learn*)

Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh program neurolinguistik (NLP), tentang bagaimana otak informasi. Program tersebut juga meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku yang dapat menjalin pengertian antara guru dengan anak didik. Dengan terjalinnya hubungan bahasa yang positif antara keduanya maka akan menghasilkan tindakan positif. Tindakan tersebut akan merangsang fungsi otak secara efektif.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dalam Teori pembelajaran Quantum menekankan bahwa keberhasilan di sekolah, komunitas dan karir dipengaruh oleh kehidupan pribadi yang harmonis. Untuk mendukung keharmonisan tersebut anak didik memerlukan keterampilan berkomunikasi secara efektif, mengenal dan mendapatkan integritas pribadi, serta menciptakan hubungan yang bermanfaat.

Dengan kombinasi tiga unsur, yaitu ketrampilan akademis, tantangan fisik dan ketermpilan dalam hidup merupakan gabungan

[37] Jeannette Vos-Groenendal, seorang instruktur SuperCamp, menulis *disertasi doktornya* berdasarkan hasil-hasil di SuperCamp. Ia mengatakan bahwa berdasarkan data yang dikumpulkan selama tahun 1983-1989, program SuperCamp "dinilai sangat berhasil dan bisa dijadikan sebagai model replika". Penelitiannya menunjukkan bahwa siswa-siswa yang mengikuti program SuperCamp, rata-rata mendapatkan peningkatan satu point setelah mengikuti pelatihan selama sepuluh hari. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat satu setengah poin.

yang menghasilkan perbedaan besar dalam kehidupan ribuan siswa selama bertahun-tahun.[38]

b. Belajar dengan menyeluruh (*Global Learning*)

Kemampuan otak seorang anak hingga usia enam atau tujuh tahun dalam belajar adalah seperti spons, menyerap berbagai fakta, sifat-sifat fisik, dan kerumitan bahasa yang kacau dengan cara yang menyenangkan dan bebas stres.[39] Model global learning merupakan proses belajar dengan melakukan "penelitian". Contoh, seorang anak balita yang bermain dengan Lego (permainan bongkar pasang). Anak akan membuat konsep dalam kepalanya, apa yang ingin ia buat? kemudian ia akan meneliti bentuk-bentuk lego dan menyesuaikan dengan keinginannya. Anak akan membuat sebuah bangunan sesuai dengan apa yang ia pikirkan. Jika ada ketidak sesuainya, ia akan membongkar pasang *lego* tersebut berkali-kali hingga hasilnya benar-benar sesuai dengan yang diinginkannya. Inilah yang disebut belajar secara menyeluruh (*global learning*).

Pada tahun 1982, Jack Canfield, pakar masalah kepercayaan-diri, meneliti seratus anak dalam satu hari. Penemuan Canfield adalah bahwa setiap anak rata-rata menerima 460 komentar negatif atau kritik dan hanya 75 komentar positif atau yang bersifat mendukung. Jadi, komentar negatif enam kali lebih banyak dibandingkan komentar positif. Umpan balik negatif yang diterima secara terus menerus ini

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[38] Bobbi DePoetre & Mike Hernacki, *Quantum*...,hlm. 52.
[39] Hamruni, *Konsep Editainment*..., hlm. 138.

sangat bahaya. Setelah beberapa tahun bersekolah, "kemandekan belajar" yang sesungguhnya bisa saja benar-benar terjadi, dan anak-anak mengahalangi dan menutupi pengalaman belajar mereka secara tidak sadar. Hingga kata "belajar" sendiri bisa membuat anak didik merasa tegang dan terbebani.[40] Kini, Sekolah yang memakai model pembelajarannya tradisional banyak yang beralih pada pedekatan "*global learning*" yang lebih menyenangkan dan *holistik*.

c. Belajar dengan kekuatan Ambak

Ambak adalah singkatan dari "Apa Manfaatnya Bagiku". Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas belajar, konsep *Quantum Learning* menyarankan untuk bertanya pada diri sendiri, "Apa manfaatnya bagiku?" Mulai dari pekerjaan sehari-hari yang paling sederhana hingga monumental yang mengubah hidup. Segala sesuatu harus menjanjikan manfaat pribadi, bila tidak bisa saja seorang merasa tak mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi untuk melakukan sesuatu yng diperoleh dari latihan mental ini disebut dengan "AMBAK".[41] Dalam proses pembelajaran di manapun itu, di sekolah, seminar atau di kelas-kelas terbuka (semacam les tambahan) pembelajar memerlukan motivasi diri. Menciptakan minat untuk mempelajari materi pembelajaran dan mencari sesuatu yang menarik baginya. Sehingga ia akan mempunyai sense yang baik dalam dunia nyata dan mengupayakan untuk

[40]Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution*: To the Way the word learns (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), hlm.301.

[41]Hamruni, *Konsep* ...,hlm.147.

memperoleh yang terbaik bagi dirinya sendiri. Beberapa anak didik ketika melihat tujuan yang hendak dicapai masih terlalu jauh, sering kali menimbulkan perasaan pesimis dan putus asa. Mereka merasa sulit untuk melakukan proses pembelajaran, bahkan merasa sulit meraihnya. Dengan "AMBAK" diharapkan anak didik memiliki motivasi untuk menghalau perasaan-perasaan yang membebani selama proses pembelajaran. Dengan pertanyaan, "Apa manfaatnya bagiku?" dan "mengapa?" mereka harus mempelajarinya suatu materi pembelajaran. Ketika mereka dapat mencapainya maka semua yang tampak sulit itu akan terlihat mudah baginya. Dan saat seorang anak didik berhasil menyelesaikan suatu pekerjaan maka penting baginya untuk merayakan prestasi tersebut. Hal tersebut akan memberikan perasaan sukses, berhasil dan kepercayaan pada anak didik. Kemudian akan membangun motivasi baginya untuk meraih sukses pada tujuan selanjutnya. "Perayaan" harus menjadi aspek penting dalam AMBAK setiap orang. Perayaan harus menandai setiap langkah penting ke arah tujuan dan memberikn kegairahan klimaks untuk pekerjaan yang telah diselesaikan dengan baik[42].

d. Menata Lingkungan Belajar

Lingkungan tempat belajar yang ditata baik dan nyaman akan memudahkan dalam mengembangkan dan mempertahankan sikap positif serta menghasilkan anak didik yang sukses dalam belajarnya.

[42]Ibid.,hlm.149.

Mengatur lingkungan merupakan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dikelola sekolah yang di bantu oleh guru-guru kelas, Bisa juga lingkungan tempat belajar diciptakan bersama antara guru dan anak didik, tentunya ini akan jauh lebih baik manfaatnya. Guru dapat melihat dan menemukan bakat dan minat anak didiknya. Dan anak didik merasa nyaman belajar dengan lingkungan yang mereka buat dan atur sendiri.

e. Ruang kelas harus bersih dan rapi, dengan penataan kursi dan meja anak didik yang ditata rapi sesuai dengan kondisi pembelajaran. Temperatur suhu dalam kelas juga perlu diperhatikan, jika panas dan pengap maka diperlukan jendela-jendela yang mengatur sirkulasi keluar masuk udara yang memadai. Lebih nyaman lagi bisa diberi Ac atau kipas angin pada ruangan kelas, itu akan membuat kelas menjadi nyaman dan anak-anak akan betah tinggal lama-lama di dalam kelas. Jika kelas terasa panas dan sumpek maka anak didik akan merasa tidak nyaman dan gelisah belajarnya. Tentu saja, ini akan mempengaruhi keberhasilan belajar mereka.

f. Penerangan dalam kelas juga perlu diperhatikan dengan baik, dengan pencahayaan yang sesuai dan pas itu akan memperngaruhi semangat belajar anak didik di kelas. Juga sangat baik bagi kesehatan mata anak didik. Ada baiknya pencahayaan atau penerangan dalam kelas perlu

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

diperbaiki jika terdapat kerusakan-kerusakan. Jika terlambat bahkan lama diperbaikinya maka akan mengganggu aktivitas belajar di kelas.

g. Untuk keindahan kelas, bisa diberikan poster-poster atau foto-foto yang indah dengan tulisan-tulisan positif, tentu saja yang mendukung proses pembelajaran di kelas. Bisa juga di sesuai dengan tema-tema pembelajaran. Di depan dan di dalam kelas bisa juga ditaruh tanaman-tanaman hias. Selain dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, dengan hadirnya tanaman di sekitar kelas akan menambah keindahan dan kenyamanan. Sesekali diputarkan musik di kelas, musik yang mendorong anak didik bersemangat untuk belajar di kelas. Untuk sekolah yang bercirikan Islam, bisa diputar murrotal. Ini akan membantu dan mendorong anak didik belajar dengan baik. Kemudian, sapaan yang ramah dan bersahabat dari semua guru kepada anak didiknya, pada setiap masuk dan pulang sekolah. Ini akan membangun komunikasi yang baik antara guru dan anak didiknya.

h. Alasan mengapa musik sangat penting untuk lingkungan Quantum Learning, adalah: karena musik sebenarnya berhubungan dan mempengaruhi kondisi fiologis seseorang, Selama melakukan pekerjaan mental yang berat, tekanan darah dan denyut jantung, cendrung meningkat. Gelombang-gelombang otak meningkat, dan otot-otot mengendur. Biasanya akan sulit berkonsentrasi ketika seseorang benar-benar relaks, dan sulit untuk relaks ketika berkonsentrasi penuh.[43]

[43] Ibid., hlm.151

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Memasang musik adalah cara efektif untuk menyibukkan otak kanan ketika seseorang sedang berkonsentrasi pada aktivitas-aktivitas otak kiri. Relaksasi yang diiringi dengan musik membuat pikiran selalu siap dan mampu berkonsentrasi. Begitu juga dengan proses belajar di kelas, diharapkan dengan adanya musik yang sesuai dapat menghasilkan kondisi belajar mengajar yang lebih bersemangat. Di lingkungan yang nyaman, yang tentunya dikelola oleh pihak sekolah dan guru akan membuat anak didik semangat untuk belajar dan pergi kesekolah setiap harinya. Dengan begitu anak juga akan memperluas wilayah kenyamannnya mereka dengan mencoba hal-hal baru dan itulah keadaan pikiran yang ideal untuk belajar secara optimal. Setelah kondusif, barulah anak didik diperkenalkan keterampilan-keterampilan akademis.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

i. Menemukan gaya belajar

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kemampuan belajar di sekolah. Para guru hendaknya menyadari bahwa setiap anak didik mempunyai cara dan gaya belajar yang berbeda. Menurut Rita Dunn, seorang pelopor dibidang gaya belajar, telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar orang. Ini mencakup faktor-faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Sebagian orang, misalnya dapat belajar paling baik dengan cahaya yang terang, sedangkan yang lain dengan pencahayaan yang suram. Ada orang yang belajar dengan baik secara berkelompok, sedang yang lain lagi

memilih adanya figur yang memiliki otoritas seperti orang tua atau guru, yang lain lagi merasa bahwa bekerja sendirianlah yang paling efektif bagi mereka. Sebagian orang memerlukan musik sebagai latar belakang, sedang yang lain tidak dapat berkonsentrasi kecuali dalam ruangan sepi. Ada orang-orang yang memerlukan lingkungan kerja yang teratur dan rapi, tetapi yang lain lagi lebih suka menggelar segala sesuatunya supaya semua dapat terlihat.[44]

Para peneliti dari psikologi telah menemukan beberapa gaya belajar seseorang, walaupun penggunaan istilah berbeda-beda tetapi telah disepakati secara umum adanya dua kategori utama tentang bagaimana seseorang belajar. Pertama, cara menyerap informasi dengan mudah ( modalitas). Kedua , cara mengatur dan mengelola informasi tersebut (kerja otak). Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.[45]

Pada awal pengalaman belajar, salah satu langkah pertama yang penting adalah mengenali modalitas seseorang dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial, atau kinestetik (VAK). Orang visual belajarnya melalui apa yang ia lihat (gambar, Video dan lainnya), Orang auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Walaupun pada tahapan tertentu orang dapat menggunakan ketiga modalitas ini tetapi

[44]Ibid., hlm. 154
[45]Ibid., hlm. 155,

orang memiliki kecendrungan pada salah satu diantara ketiga gaya belajar tersebut.

2. Edutainment dalam *Quantum Teaching*

Yang menjadi karakteristik dalam pola pembelajaran *Quantum Teaching*, yaitu mengubah suasana belajar dari yang monoton dan membosankan menjadi suasana belajar yang meriah dan menggembirakan. Dalam pola ini berusaha menintergralisasikan fisik, psikis, dan emosi anak dalam proses pembelajaran. *Quantum Teaching* berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pengajaran yang *efektif, efisien*, dan *progresif*. Asas utama dari Quantum Teaching, yaitu "*Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka.*"[46]

Setiap presentasi dalam pembelajaran harus efektif, ringkas, tetapi padat, anggun, bergairah, dan segar. Untuk materi pembelajarannya didesain secara dinamis, progresif, berkobar, dan menggebu. Guru diharapkan dapat memiliki strategi dan teknik mengajar yang baik dan menguasai materi. Dengan penyampaiannya yang direncanakan secara holistik dan menarik. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan guru mampu mengakomodasi seluruh cara belajar anak didiknya.

[46]Bobby DePorter, *Quantum...*, hlm.6

3. Edutainment dalam *Quantum Games*

*Quantum Games* adalah aktivitas anak yang mampu mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan. Prinsip-prinsip dalam metode *Qunatum Games*, yaitu:

a. Semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas Semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas, jika orang tua atau pendidik mengetahui potensi yang dimiliki setiap anak. Dan mampu mendidiknya dengan metode pembelajaran yang tepat. Contoh nyata, seperti yang dialami oleh Eistein yang baru dapat membaca pada umur tujuh tahun. Pernah divonis autis dan ditolak masuk sekolah dasar hingga berulang kali. Begitu juga yang dialami oleh Thomas Alfa Edison, pernah divonis idiot, banyak berkhayal dan sempat dikeluarkan dari sekolahnya.

b. Permainan yang dilakukan berdasarkan kualitas, bukan kuantitas.

Dalama metode quantum games, permainan itu berdasarkan kualitas dan bukan kuantitas. Artinya, permainan yang diberikan kepada anak sesuai dengan masa peka yang dilalui oleh anak tersebut. Banyak orang tua dan guru pada jenjang PAUD kurang memahami hakikat bermain anak. Mereka beranggapan semua permainan adalah menyenangkan bagi anak dan dapat mencerdaskan.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**Tabel 05**

**Perbedaan Permainan Secara Berkualitas**

**Dan Kuantitas**

| **Bermain secara berkualitas** | **Bermain Secara Kuantitas** |
|---|---|
| Jumlah permainan terbatas | Jumlah permainan tidak terbatas |
| Dilakukan berulang-ulang tanpa bosan | Dilakukan dengan mudah bosan dan berganti-ganti |
| Kepuasan dan keterampilan yang diperoleh sangat tuntas dan mendalam | Kepuasan dan keterampilan yang diperoleh sangat sedikit, meskipun jumlahnya banyak |
| Menumbuhkan kebiasaan positif | Menumbuhkan kebiasaan buruk dan negatif |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Quantum Games* hanya akan menggunakan permainan yang berkualitas untuk mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan. Permainan akan memberikan kepuasaan batin yang secara otomatis mengembangkan seluruh keterampilannya.

c. Perkembangan otak anak hingga akhir masa keemasannya telah mencapai 80% dari otak orang dewasa. Otak pada anak usia dini, tepatnya pada masa keemasan telah mencapai 80%. Artinya otak anak pada tahap ini telah cukup untuk diisi secara maksimal. .

d. Musik dapat membantu melejitkan keseluruhan kecerdasan anak. Dengan memperdengarkan musik saat bermain, mampu meningkatkan

kecerdasan spasial dan logika pada anak usia dini. Hal tersebut diperkuat dengan banyaknya penelitian tentang manfaat musik bagi proses pembelajaran, yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan, prestasi dan semangat belajar anak.

e. Dunia anak adalah dunia imajinasi

Kekuatan otak orang dewasa dengan kekuatan otak anak berbeda. Jika kekuatan otak orang daya dewasa lebih kepada produk pemikiran, maka kekuatan otak anak lebih kepada daya imajinasi. Imajinasi anak akan dibawa hingga masa remaja, dewasa hingga masa tua.

f. Bermain sambil belajar

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka "menyalahkan" cahaya kecerdasan anakpun harus dengan permainan. Definisi bermain menurut para ahli adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan. Tokoh yang lain mengatakan bahwa bermain tidak hanya menghasilkan kesenangan semata tetapi juga menghasilkan prestasi tertentu.[47]

4. Edutainment Dalam Sekolah Model Montessori

Pada tahun 1907, Montessori membuka sekolahnya di Itali, beberapa tahun kemudian Sekolah Model Montessori berkembang di Eropa dan Amerika. Begitu juga di Indonesia, sekolah-sekolah dengan model Montessori terus saja diminati oleh masyarakat dan berkembang pesat hampir disetiap kota besar.

[47]Suyadi, Psikologi..., hlm. 250-276.

Sekolah Montessori sangat bervariasi, tergantung dari falsafah guru-guru dan tergantung bagaimana falsafah tersebut diterapkan di sekolah. Bagaimanapun semua sekolah montessori mempunyai latar belakang falsafah yang sama, hanya pendekatan terhadap kegiatan belajar yang membedakan satu sekolah dengan sekolah Montessori lainnya. Belajar menurut falsafah Montessori memiliki beberapa pengertian yang mendasar, yaitu:

a. *Absorbent Minds'* (Ingatan Meresap)

adalah hal yang penting dalam falsafah Montessori. Umumnya beredar pengertian bahwa anak tidak melakukan apapun yang bersifat mental selama anak berada pada tahapan usia bayi. Tetapi Montessori percaya walaupun masih usia bayi mereka telah mengabsorbsi stimulus lingkungan walaupun secara tidak sadar. Selanjutnya dengan bertambahnya usia, proses peresapan terhadap lingkungan dilakukan secara sadar, mereka mulai mengorganisasi dan melakukan generalisasi terhadap pengalaman dari stimulus lingkungan.

b. *The Prepared Enviroment* (Lingkungan yang disiapkan)

Dimaksudkan lingkungan pembelajaran yang disusun guna terjadinya pengembangan pengertian-pengertian tertentu dalam diri anak. Dalam Montessori, guru mempunyai tanggung jawab terhadap lingkungan pembelajaran bagi murid-muridnya dengan memilih dan menyusun alat-alat belajar sehingga memungkinkan proses belajar terjadi. Alat untuk belajar harus dipilih dengan cermat dan ditempatkan sedemikian rupa

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

sehingga mudah menarik minat anak. Meja dan tempat duduk harus sesuai dengan ukuran anak. Berat perabotan harus pula disesuaikan dengan kekuatan anak,sehingga memungkinkan anak memindahkannya sesuai kemauan mereka. Lingkungan harus ditata sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan kesadaran akan keindahan. Kebanyakan sekolah Montessori dihias dengan tanaman dan benda lain yang berasal dari alam dengan memperhatikan warna dan bernilai seni.

c. *Auto-education,* adalah kemampuan anak untuk mengorganisasikan pemikiran sendiri apabila dikaitkan dengan kegiatan tertentu. Guru bertanggung jawab menyajikan materi pelajaran sedemikian rupa sehingga menumbuhkan pengalaman yang bersifat logis. Anak perlu mendapat kesempatan mengamati dan kemudian melakukan sesuatu, yang berarti anak mengorganisasi dunianya dan pemikirannya sendiri. Peran utama guru dalam model Montessori adalah memperagkan bagaimana suatu alat dipergunakan dan bagaimana suatu tugas diselesaikan. Anak tidak diperkenankan melakukan ekspresi bebas sebelum mereka benar-benar menguasai alat tersebut.

Sebagian besar dari alat-alat yang dipergunakan Montessori bersifat "Mengoreksi diri" Materi tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga apabila anak menggunakan alat tersebut mereka langsung mendapat umpan balik terhadap bertepatan anak dalam menggunakan alat tersebut. Contoh alat yang mengoreksi diri adalah alat permainan`menara ganda`.[48]

[48]Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak* .... hlm. 91-92.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Tujuan dari Pendidikan Montessori, Tujuan utama dari pendidikan Montessori adalah pengembangan anak secara individu. Menurut '*American Montessori Society*' (1984), tujuan pendidikan Montessori meliputi; Pengembangan konsentrasi, Keterampilan mengamati, kesadaran memahami tingkatan dan urutan, koordinasi, kesadaran dalam melakukan persepsi dan keterampilan praktis, konsep yang bersifat matematis, keterampilan berbahasa, keterampilan membaca dan menulis, terbiasa dengan hal-hal yang bersifat seni yang kreatif, memahami ilmu sosial, berpengalaman dengan ketermpilan yang bersifat teknik menyelesaikan masalah. (perkembangan : fisik, sosial, emosional dan intelektual anak). [49]

Pendekatan Montessori mendukung banyak metode instruksi yang digunakan di program-program pendidikan anak usia dini kontemporer :

a. Kurikulum yang terintegrasi

   Montessori melibatkan anak di dalam pemanipulasian aktif materi-materi konkret di seluruh kurikulum, seni.menulis, membaca, sains, matematika, geografi dan seni.

b. Pembelajaran aktif

   Kelas Montessori mempraktikkan pembelajaran aktif (*active learning*) melibatkan anak menggunakan materi manipulatif konkret untuk belajar konsep, pengetahuan, keterampilan.

[49]Ibid., hlm. 94.

c. Intruksi secara individual

Montessori melakukan pembelajaran secara individual lewat interaksi anak dengan materi-materi saat mereka bergerak maju sesuai tingkat penguasaannya sendiri. Materi-materinya disesuaikan dengan usia anak.

d. Independensi

Lingkungan Montessori menekankan penghargaan terhadap anak dan memajukan sukses mereka, keduanya dengan mendorong anak menjadi independen dan mandiri

e. Assesmen yang tepat

Observasi adalah cara utama menilai kemajuan, prestasi dan perilaku anak. Para guru Montessori terlatih dalam melakukan observasi, dengan cara-cara yang tepat memandu, mengarahkan, memfasilitasi dan mendukung pembelajaran aktif anak

f. Praktik yang tepat sesuai usia perkembangan

Konsep dan proses kurikulum serta praktik pengajaran yang tepat sesuai usia perkembangan adalah fondasi metode mengajar Montessori. Metode Montessori menekankan keunikan setiap anak dan pentingnya belajar mandiri.[50]

Ada contoh jadwal pembelajaran bagi anak usia dini di program Montessori. Kegiatan anak diatur sedemikian rupa sehingga aktivitas-aktivitas di empat wilayah utama kelas atau materi-materi kehidupan praktis, pengindraan, matematika dan bahasa serta budaya seperti seni,

[50] Goerge.S.Morrison, Pendidikan Anak Usia Dini Saat ini. Diterjemahkan dari Early Childhood Education Today (Boston: Pearson Education.Inc., 2015), hlm., 303.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

geografi dan perdamaian dapat terlaksana setiap harinya. Dan memasukkan periode tidur siang untuk anak-anak yang memerlukannya. Adapun contoh jadwal kegiatan harian di sekolah Montessori, adalah sebagai berikut ini :

**Tabel 06**
**Jadwal Harian Rumah Anak Montessori**[51]

| Jadwal | Aktivitas Kelas | Manfaat Untuk Anak |
|---|---|---|
| 08.00-10.45 Periode kerja | Anak menghabiskan waktu yang tidak terganggu ini dengan mengerjakan aktivitas-aktivitas pribadi atau dalam kelompok kecil di meja atau di karpet lantai. Banyak aktivitas yang membutuhkan pelajaran dari guru, sedangkan yang lain seperti menyusun puzzle, dapat dilakukan anak tanpa membutuhkan pelajaran. Anak yang memilih aktivitas, dan yang sesuai dengan kemampuannya. | Aktivitas-aktivitas ini membuat anak mampu meningkatakan perhatian dan kemampuan berkonsentrasi, kontrol motorik kecil, koordinasi mata-tangan, dan bergembira dengan pembelajaran. Tanggung jawab pribadi bagi pembelajaran diri sendiri berkembang saat anak membuat keputusan-keputusan mereka sendiri. |
| 10.45-11.15 Waktu putar | Aktivitas kelompok ini terdiri atas baris, seremoni perdamaian, pelajaran tata krama dan sopan santun, membacakan cerita, bernyanyi, melakukan permainan, atau menerima pelajaran tentang hal-hal baru di kelas. Anak-anak membantu menyiapkan meja makan untuk makan siang, memberi makan hewan, menyirami tanaman | Pelajaran berkelompok adalah waktu yang penting untuk anak-anak belajar mengambil giliran, berpatisipasi dengan tepat di sebuah masyarakat yang lebih besar, berbagi perasaan dan ide, menikmati kebersamaan satu sama lain di dalam aktivitas menyanyi dan bermain, dan belajar menghargai |

[51] Sumber: Dikontribusikan oleh keturah Collis, pemilik dan direktur Children's House Montessori School, Reston, virginia. www.childrenhouse-montessori.com. (George S.Morrison, Pendidikan..., hlm., 306-307).

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | dan melakukan kegiatan rutin lainnya. | satu sama lain. |
| 11.15-11.45<br>Bermain di luar | Memanjat alat-alat bermain, bermain pasir dan berkebun adalah segelintir aktivitas yang tersedia di taman bermain | Melatih kontrol motorik besar, berpartisipasi di dalam permaianan kelompok, dan belajar tentang keajaiban makhluk-makhluk hidup saat anak-anak bermain di taman. |
| 11.45-12.25<br>Makan siang | Anak mencuci tangan, menunggu sampai semuanya duduk sebelum mulai makan, berkonsentrasi pada tata krama dan percakapan menyenangkan di meja makan, mencicipi semua makanan yang tersedia, menutup makanan yang tersisa, membuang sampah makanan, dan kembali ke tempat duduk hingga satiap anak selesai makan. Selesai makan, anak membantu membersihkan meja dn menyapu lantai. | Perilaku menghargai di saat makan bersama dipelajari lewat pemodelan dan arahan dari guru. Diskusi-diskusi di saat makan meliputi tata krama, sopan santun, nutrisi yang sehat, dan bercerita tentang kebiasaan keluarga masing-masing anak, Kerja sama dan kerja tim terbina saat anak membantu satu sama lain menyiapkan dan membersihkan meja makan, dan menyiapkan transisi ke aktivitas berikutnya. |
| 12.25-12.50<br>Bermain di luar | Lihat bagian 'bermain'di atas | Lihat bagian 'bermain' di atas |
| 12.50-15.00<br>Aktivitas sesuai usia | Aktivitas sesuai usia terbagi menjadi 3 kelompok. Kanak-kanak kecil, mereka yang berusia kurang dari 4 ½ tahun tidur atau beristirahat di lingkup kelompok kecil di ruang tersendiri. Anak-anak pra-TK, mereka yang berusia 4 ½ -5 tahun beristirahat atau tidur selama 30-60 menit | Istirahat yang cukup sesuai usia memulihkan energi dan kesegaran kanak-kanak untuk berpartisipasi di sisa hari sekolah. Bekerja bersama anak-anak TK mendorong anak-anak pra-TK untuk meneladani teman-teman sekelas mereka yang |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | kemudian bangun dan bergabung dengan kelompok TK. Anak-anak TK, mereka yang berusia 5-6 tahun sejak tangga 30 September dan siap untuk menjalani pengalaman TK terus bekerja di pelajaran-pelajaran yang sudah dimulai di pagi hari, mereka juga mendapatkan pelajaran yang luas di bidang geografi, sains, opresiasi seni, menulis dan musik. | lebih besar di bidang akademik dan ketrampilan sosial. Anak-anak TK mendapat manfaat dari menjadi bagian di kelompok kecil dan bekerja untuk memaksimalkan potensi mereka sepenuhnya di bidang apapun yang mereka pilih. Kesenangan belajar terintegrasikan ke dalam hidup nyata saat mereka berkonsentrasi pada kerja-kerja yang sanggup menggugah minat mereka. |
| 15.00-15.45 | Lihat bagian 'bermain di atas | Lihat bagian 'bermain' di atas. |
| 15. 45-16.00<br>Snack<br>Kelompok | Anak-anak berbagi snack sebelum memilih aktivitas sore hari | Sanck menyediakan peluang lain untuk menguatkan tata krama dan menu makanan sehat |
| 16.00-17.30<br>Kesenangan sehabis skolah | Aktivitas di jam ini meliputi permainan permainan, seni, drama, musik, memasak, melihat video pendidikan, atau menuntaskan kerja Montessori yang sudah dimulai di awal hari | Kerja sama, kerja tim dan ekspresi kreatif dikembangkan saat anak membangun penghargaan dri mereka. |
| 17.30<br>Akhir hari | Semua anak harus sudah dijemput oleh orangtuanya | Waktu penjemputan memberikan anak kesempatan untuk mengucapkan salam berpisah dengan guru dan teman-temannya. Dan juga memberi kesempatan guru untk berbicara singkat dengan orang tua murid. |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

8. Edutainment Dalam Pendidikan Inklusi

Setiap anak usia dini berhak mendapatkan pendidikan yang sama, tanpa terkecuali. Seperti "Fajar" pendidikan *Inklusi* yang diusung oleh Ki Hajar Dewantara yang menghargai perbedaan, baik dari aspek jender, usia, kecacatan, kelompok etnis atau *linguistik*[52]. Pendidikan *inklusi* didasarkan pada prinsip bahwa semua anak dapat belajar dan mendapat manfaat dari pendidikan. PAUD Inklusi menginginkan anak usia dini berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan dan perbedaan anak. Sekolah menjadi tempat pembelajaran dan perkembangan yang tepat dan mneyenangkan bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Nuansa edutainment dipakai selain oleh Pendidikan anak Usia Dini *reguler*, digunakan juga untuk pembelajaran di PAUD *Inklusi*.

Prinsip-prinsip *Edutainment* dapat dilihat dari Kegiatan Ekstrakurikuler di PAUD Inklusi, yaitu:

a. Anak diberi kegiatan yang bersifat menyenangkan
b. Anak dapat melihat proses pembuatan lukisan secara langsung dan ikut aktif dalam kegiatan.
c. Anak yang mengalami kesulitan langsung mendapat bantuan (scaffolding) dari guru
d. Proses pembelajaran dilakukan tanpa adanya tekanan dan paksaan
e. Pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan anak
f. Terjadinya interaksi dan komunikasi yang aktif antara anak dan guru.

[52] M. Agus Nuryatno dan Najamuddin Muhammad, Paud Inklusi: "Konsep Dan Perkembangannya", Antologi Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar Islam (Yogyakarta: Program Studi PGRA/PGMI Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.,113

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Relevansi guru PAUD *Inklusi* dengan prinsip *edutainment*, adalah:

a. Guru menempatkan diri sebagai seorang pendamping dan fasilitator
b. Menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan
c. Memunculkan nuansa positif pada anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan
d. Mendorong anak didik aktif dalam proses pembelajaran di kelas
e. Menerapkan pembiasaan-pembiasaan yang positif padakegitan anak.
f. Mewujudkan pembelajaran yang humanis dan interaksi edukatif yang terbuka
g. Menyiapkan sarana bermain anak dengan bermain sambil belajar
h. Memenuhi kebutuhan dasar anak.[53]

9. Edutainment dalam Konsep *Rainbow Plan*

Ada suatu kebijakan dalam kementerian pendidikan di Jepang, yang mengeluarkan mereformasi pendidikan di negaranya. Konsep ini yang membawa pendidikan di Jepang maju dengan pesatnya, adapun isinya :

a. Mengembangkan kemampuan dasar *skolatik* siswa dalam model pembelajaran yang menyenangkan. Ada tiga pokok arahan yaitu, pengembangan kelas kecil yang terdiri dari 20 anak per kelas, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar-mengajar, serta pelaksanaan evaluasi belajar secara Nasional.

[53] Windisyah Putra, Pembangunan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak Usia dini Berbasis Edutainment Di TK Inklusi ABA Nitikan Umbulharjo Yogyakarta", Quantum Jurnal Penelitian PAUD (Yogyakarta: Program Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Islam Program Pascasarjana UIN Sunan kalijaga, 2012), hlm. 120-121.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

b. Mendorong pengembangan kepribadian siswa menjadi manusia yang hangat dan terbuka melalui keaktifan siswa dalam kegiatan kemasyarakatan serta perbaikan mutu pembelajaran moral di sekolah.

c. Mengembangkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan jauh dari tekanan, diantaranya dengan kegiatan ekstrakurikuler olahraga, seni dan aktivitas sosial lainnya.

d. Menjadi sekolah sebagai lembaga yang dipercaya oleh orang tua dan masyarakat. Dengan menerapan sistem evaluasi sekolah secara mendiri, penilaian oleh pihak luar, pembentukan school councillor, komite sekolah yang beranggotakan orang tua, serta pengembang sekolah berdasarkan keadaan dan permintaan masyarakat setempat.

e. Melatih guru untuk tenaga profesional.[54]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

10. Edutainment dalam Pengasuhan Anak Usia Dini Di Rumah

Keterlibatan orang tua dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak-anak juga sangat berpengaruh. Karena sebagian banyak waktu, anak-anak di rumah bersama orang tua. Terlebih lagi bagi anak-anak yang belum siap memasuki PAUD. Maka pengasuhan dan pendidikan dari orang tuanya yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Potensi seorang anak akan berkembang melalui pengalaman atau rangsangan yang diterimanya. Anak dalam usia dini masih banyak membutuhkan rangsangan, dan itu diperolehnya dengan bermain. Kegiatan

[54]Nikola Dickyandi, *Metode Mengajar ala Tiongkok dan Jepang* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 39-40.

ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum. Sedikit saja orang tua membuat kesalahan dalam mendidik akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sang anak di masa depan.

Usia dini membuat anak masih membutuhkan bantuan dari orang tua atau orang dewasa. Adapaun usaha-usaha yang dilakukan dalam pengasuhan anak usia dini di rumah adalah:

a. Beri kepercayaan pada Anak

Sering kali orang tua kurang mempercayai kemampuan anaknya, mengingat kecerdasannya masih sangat terbatas. Seringnya orang tua ikut campur dalam segala hal yang dilakukan oleh anaknya. Sehingga anak menjadi kurang percaya diri dan ketergantungannya pada orang tua sangat tinggi. Beberapa Riset yang telah dilakukan menunjukkan adanya kecenderungan anak-anak yang merasa mampu untuk melakukan sesuatu lebih banyak berhasil dibanding mereka yang merasa tidak mampu.[55]

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

b. Menjaga dan Memelihara Lingkungan belajar

Sebagai orang tua perlu menciptakan lingkungan belajar anak di rumah, tentu saja yang nyaman, aman dan menyenangkan. Bermain adalah cara belajar anak usia dini dalam mengembangkan potensi dasar yang dimilikinya. Untuk itu orang tua perlu memberikan anak-anaknya kesempatan untuk bermain. Bukan memperbanyak mainan, tetapi berikan mainan atau permainan yang memasukkan unsur-unsur pengetahuan. Tentu

[55]Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakku* ..., hlm., 26.

juga disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan dan prilaku anak.

Ada dua gangguan yang merusak konsentrasi anak dalam menerima pelajaran, orang tua harus menjaga dan memeliharanya. Dua gangguan tersebut, adalah:

a. Gangguan *Internal*, gangguan yang datangnya dari dala diri anak. Biasanya muncul karena adanya rasa ketidak tenangan pada diri si anak. Misalnya: rasa lelah, rasa lapar, dan kegelisahan. Untuk melepaskan energi atau perasaan lain, pasangkan musik dan menari atau berlarian keliling taman. Hal tersebut berguna untuk memompa darah ke otak dan membakar energi yang tertimbun. Usaha tersebut akan menenangkan anak dan dapat mengembalikan pada fokus yang akan diajarkan.[56]

b. Gangguan dari luar (*eksternal*)

Gangguan berasal dari lingkungan sekitar, misalnya suara gaduh dan bising, Penerangan ditempat bermain anak kurang terang, Semakin banyak gangguan, semakin anak sulit untuk diajak konsentrasi.[57]

c. Membuat jadwal atau Mengatur

Pada dasarnya anak kecil suka akan keteraturan dan keteriban.Meskipun anak suka akan keteraturan, tetapi terkadang anak-anak sulit untuk diajak hidup teratur. Karena itu, lebih baik membuat suatu perencanaan kegiatan dalam keseharian. Pergantian suasana dimana anak beraktivitas adalah tindakan yang terbaik. Dengan pergantian suasana, anak tidak

[56]Ibid., hlm. 29
[57]Ibid., hlm. 30.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

cepat bosan dan akan selalu bergairah, terutama pada kegiatan-kegiatan yang menyenangkan hatinya, dimana pekerjaan menjadi seperti permainan bagi anak. Konsenrasi anak yang paling bagus adalah di pagi hari.[58]

d. Orang Tua adalah Guru Pertama Bagi Anak

Orang tua memiliki kesempatan paling besar untuk mempengaruhi kecerdasan anaknya. Orang tua harus menemukan kegiatan apa yang paling cocok dan disukai oleh anak-anaknya. Jangan memaksa pada kegiatan yang tidak ia sukai, bisa saja kegiatan tersebut tidak menarik dan membuat anak senang.

Belajar melalui bermain yang dapat dilakukan oleh orang tua dengan cara; ajaklah anak-anak agar bisa merasa bebas mengekspresikan dirinya. Biarkan anak-anak tumbuh di lingkungan yang terbuka sehingga dapat menyerap pengalaman dan pendapat baru. Sedapat mungkin anak-anak didorong untuk memanipulasi dan menilai ide-ide. Hendaknya anak-anak diberi kesempatan untuk menjadi apa adanya.

Anak-anak diajak dan didorong untuk mempertimbangkan lebih dari satu penyelesaian untuk tiap masalah. Displin sangat diperlukan, tetapi pelanggaran pada displin tidak harus dengan hukumannya.Coba untuk bisa menerima keadaan yang sedikit berantakan. Jangan sekali-kali anda mengesampingkan prestasi anak-anak anda.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[58] Ibid., hlm. 31.

> Yakinlah akan kemampuan anak-anak anda. Biarkan anak-anak terus bermain jika mereka menikmatinya Berikan dukungan dan arahan tanpa harus ikut campur. Orang tua menunjukkan kreativitas dan fleksibilitasnya. Biasakan pada anak untuk memperkenalkan dongeng. Doronglah anak agar dia mampu berimajinasi atau berkhayal. Ajaklah dan dibiasakan anak untuk bergaul dengan anak-anak lain. Ini penting untuk menumbuhkan sifat-sifat sosial dan rasa kebersamaan.[59].

Seorang pakar pendidikan Islam, al-Syaibani berpendapat seperti falsafah yang diangkat oleh Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, bahwa : Sangat penting membuat aktivitas pendidikan menjadi suatu proses yang menggembirakan dan menciptakan kesan baik pada diri pelajar[60]. Bersamaan dengan itu Colin Rose dan Malcolm J.Nicholl yang mengangkat salah satu filosofi *Accelerated Learning*. Dimana syarat pembelajaran yang *efektif* itu adalah menghadirkan lingkungan seperti masa kanak-kanak yang selalu aktif dan gembira. Menurut mereka berdua, "Apabila proses belajar menggembirakan maka motivasi akan tinggi. Itu sebabnya mengapa lingkungan sangat penting dan mengapa guru harus memperlihatkan antusiasme mereka kepada anak didik[61].

Dr. Saleh Muntasir, seorang pemikir muslim menegaskan bahwa penyampaian materi pelajaran hendaklah seorang guru (pendidik) menghindarkan ketegangan dan suasana yang menakutkan pada anak didik.

---

[59]Ibid., hlm. 33-34.

[60] Oemar Muhammad al-Toumy al-Syaibany, *Falafah pendidikan Islam*, terj. Hasan Langgulung (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), hlm. 319.

[61] Colin Rose & Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning : For The 21st Century* (London: Judy Piatkus, 2002), hlm.92.

Berikan mereka latihan-latihan (*practice*) yang *intensif,* contoh dan tingkah laku yang baik, serta tumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran[62].

11. Edutainment Dalam PAUD Islam dan Taman Pendidikan al-Qur'an (TPQ)

Pendidikan tidaklah semata-mata dapat menyekolahkan anak di sekolah untuk menambah ilmu pengetahuan, tetapi lebih luas lagi. Anak usia dini akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang baik dan tepat. Karena banyaknya PAUD saat ini, orang tua harus lebih cerdas untuk memilih pendidikan untuk anak-anak balitanya.

Konsep pendidikan humanis dalam konteks masyarakat madani adalah pendidikan yang menyenangkan, memperdayakan potensi anak harus dilakukan dalam pembelajaran pendidikan Islam.[63] Fungsi pendidikan agama Islam secara makro adalah memelihara dan mengembangkan fitrah dan sumber daya insani yang ada pada subjek didik menuju terbentuknya manusia seutuhnya (*insan kamil*) sesuai dengan norma Islam.[64]

Untuk memperoleh pengaruh yang baik bagi perkembangan keagamaan sang buah hati, banyak orang tua yang memasukkan anak-anak mereka ke PAUD Islam (TPA-KB-TK Islam) atau menambahkannya dengan memasukkan anak-anak ke TPQ.

Taman pendidikan al-Qur'an adalah pendidikan untuk baca dan menulis al-Qur'an dikalangan anak-anak. Secara umum TPQ bertujuan untuk

---

[62]Saleh Muntasir M., *Mencari Evidensi Islam* (Jakarta: Rajawali, I/1989), hlm. 35.

[63] Hujair AH.Sanaky, Pembaruan Pendidikan Islam, Paradigma, Tipologi, dan Pemetaan Menuju Masyarakat Madani Indonesia (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), hlm. 195.

[64]Mansur, Pendidikan..., hlm., 333.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

menyiapkan anak-anak didiknya menjadi generasi Qurani, yang komitmen dan menjadikan al-Qur'an sebagai pandangan hidup sehari-hari.[65] Taman pendidikan al-Qur'an (TPQ) berfungsi sebagai lembaga nonformal agar tidak terjadi kemerosotan agama dan generasi penerus umat Islam.

Saat ini, TPQ dan PAUD-PAUD Islam dikelola dengan sangat profesional. Lingkungan belajarnya telah membuat anak-anak senang dan nyaman. Seperti halnya PAUD biasa, hanya saja TPQ dan PAUD Islam lebih banyak muatan membaca al Quran dan materi keislaman (keagamaannya).

**Tabel 07**

**Contoh Jadwal Kegiatan Belajar di PAUD Islam**

| Jadwal | Kegiatan | Manfaat bagi Anak |
|---|---|---|
| 07.00-08.00<br><br>Pembuka | 1. Salam<br>Dengan mengucapkan salam dan mencium telepak tangan guru dengan perasaan hormat. | Salam, sebagai pembuka saat pertemuan antara anak dengan guru, guru dengan orang-orang yang mengantar anak-anaknya ke sekolah. |
| | 2. Membaca Surat Alfatihah<br>3. Do'a Sebelum Belajar | Agar anak-anak terbiasa membaca "Basmallah dan Al Fatihah" serta do'a sebagai pembuka dalam suatu kegiatan/pekerjaan. |
| | 4. Ikrar. Setelah selesai pembacaan ikrar, kegiatan dilanjutkan dengan gerak badan sedikit, sambil bernyanyi dan tepuk tangan.<br><br>Kemudian dilanjutkan | Agar anak semangat belajar dan bermain. Dan memberikan suasana nyaman dan menyenangkan sehingga anak-anak tidak merasa takut untuk memulai belajar. |

[65]Ibid., hlm., 134

| | | |
|---|---|---|
| | menghafal surat-surat dalam Al Quran atau hadits-hadits Nabi dan do'a-do'a harian hingga jam 08.00 | Setiap hari anak menghafal, agar mereka mencintai Al Quran dan hadits sedari kecil. |
| 08.00-09.00<br><br>Kegiatan Inti | Kegiatan Inti dengan berbagai kegiatan yang telah disiapkan oleh pendidik di kelas masing-masing.<br><br>Contoh:<br><br>Aspek pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral<br><br>Tema : Air, Udara, Api<br><br>Sub Tema : Api, apa itu api? kegunaan dan bahayanya. Membagi sumber api, seperti batu bara, listrik dan matahari. Guna api untuk memasak, penerangan dan penghangat.<br><br>Indikator : Menyebutkan kegunaan api yang pernah dilihat oleh anak-anak di rumah. | Langkah pertama dari proses pembelajaran adalah pendidik memberikan penjelasan tentang materi yang akan disampaikan.<br><br>Menjelaskan api sebagai salah satu yang diciptakan oleh Allah, yang memiliki kegunaan dan bahaya.<br><br>Bisa didemostrasikan dengan korek api batangan dinyalahkan untuk menyalahkan lilin, sebagai penerang pengganti lampu listrik jika mati. |
| 09.00-09.30 | Makan<br><br>Istirahat<br><br>Bermain bebas Anak-anak dibebaskan bermain, mereka | Saatnya anak-anak diajarkan berbagi dengan teman-temannya.<br>Membuka bekal makanan atau makan bersama di kelas, menjadi sangat menyenang. Biasanya anak-anak merasa bangga dan senang jika mereka dapat berbagi dengan teman-temannya.<br><br>Anak-anak diusahakan untuk selalu bergerak, |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

| | | |
|---|---|---|
| | bisa memilih permainan atau mainan apa yang disukai. Bisa bermain di luar atau di dalam kelas. | dengan bermain bersama akan menjalin emosi sosial antara anak dengan teman-temannya. |
| 09.30-10.00 | Kegiatan Akhir, Kegiatan ini lebih banyak diisi dengan pembelajaran pembiasaan, memberikan nasehat kepada peserta didik tentang kebaikan, dan dilanjutkan dengan menghafal doa harian ataupun surat pendek agar lebih mudah dihafal oleh anak-anak | Supaya anak selalu ingat apa yang sudah diajarkan pada hari ini, pada saat ini guru dapat memasukkan pesan moral untuk anak-anak. |
| 10.00-10.30 | Persiapan pulang, anak-anak membereskan semua mainan atau tugas-tugasnya, Kemudian duduk dan berdo'a pulang.<br><br>Lalu mengambil tas dan peralatan makan dan minum masing-masing di loker. Memakai sepatu sendiri. Kemudian menunggu dijemput oleh orang tua dengan tertib<br><br>Salam perpisahan antara anak dan guru, guru dengan orang tua/wali yang menjemput. Hal tersebut akan membuat komunikasi yang bagus antara guru-anak didik dan orang tua/walinya. | Membiasakan anak-anak tertib dalam bermain. Dan tahu kewajiban setelahnya.<br><br>Mengajarkan anak-anak untuk dapat bertanggung jawab dan mengenali barang-barang pribadinya (tas, sepatu, tempat makan, tempat minum dan lain-lain).<br><br>Menunggu jemputan, anak-anak bisalebih banyak berkomunikasi dengan guru tentang banyak hal.<br><br>Juga komunikasi perkembangan anak antara guru dan orang tua/wali yang menjemput. |

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

12. Edutainment di Sekolah "Totto-chan" Tokyo. Jepang

Sekolah Tomoe Gakuen di Tokyo Tenggara Jepang yang didirikan oleh Sosaku Kobayashi, pada tahun 1937 dan terbakar habis di tahun 1945. Ternyata sekolah tersebut telah menggunakan konsep edutainment dalam proses pembelajarannya. Selain sekolah Tomoe Gakuen, Kobayashi mendirikan Taman kanak-kanak Seijo. Di Taman Kanak-kanak Seijo, Kobayashi selalu berkata kepada guru taman kanak-kanak agar tidak memaksa anak tumbuh sesuai dengan bentuk kepribadian yang sudah digambarkan. "Serahkan mereka kepada alam, jangan patahkan ambisi mereka. Cita-cita mereka lebih tinggi daripada cita-cita kalian."[66]

Dengan metode pendidikan Sosaku Kobayashi (seorang tokoh pendidikan anak), meyakini bahwa setiap anak dilahirkan dengan watak baik yang dengan mudah dirusak oleh pengaruh lingkungan mereka dan pengaruh-pengaruh buruk orang dewasa. Watak baik anak perlu dikembangkan agar anak-anak tumbuh menjadi orang dewasa dengan kepribadian yang khas. Dan melalui proses pembelajaran yang alamiah hingga karakter anak-anak berkembang sealamiah mungkin.

Di sekolah Tomoe Gakuen menggunakan pendekatan alam, yang juga memberi kebebasan bagi anak didiknya untuk belajar sesuai dengan minat dan keinginan mereka. Metode pengajarannya membebaskan anak untuk memilihnya sendiri apa yang hendak dipelajari, setelah sebelumnya mereka diperlihatkan mata pelajaran yang telah dirancang oleh guru. Tidak ada

[66]Tetsuko Kuroyanagi, alih bahasa Widya Kirana, *Totto-chan Gadis Kecil Di Jendela*, Cet.22. (Jakarta: PT. Gramedia Pusaka Utama, 2017), hlm. 257.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

masalahnya jika di dalam satu kelas, anak-anak berbeda kegiatan belajarnya. Tentu saja semua bahan kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut telah dipersiapkan oleh guru. Dengan metode ini para guru dengan mudah mengamati kegiatan dan minat belajar anak. Termaksud dapat melihat cara berpikir dan karakter anak. Dengan mempelajari sesuatu yang paling disukai oleh anak didik itu akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka. Hal tersebut akan selalu melekat dalam otak anak-anak.

Guru akan mendatangi murid jika diminta dan menjelaskan setiap hal sampai anak itu benar-benar mengerti. Kemudian anak-anak diberi latihan-latihan lain untuk dikerjakan sendiri. Itulah belajar dalam arti sebenar-benarnya dan itu berarti tak ada murid yang duduk menganggur dengan sikap tak perduli sementara guru sedang menjelaskan sesuatu.[67]

Alam dan musik merupakan pendekatan yang dipakai di sekolah ini. Seni mengalir karena kedekatan manusia dengan alamnya. Pegunungan dan lautan menjadi tema sentral dalam setiap kegiatan terutama dalam tema menu makan anak-anak di sekolah. Dari menu makan yang berisi olahan dari hasil bumi, pegunungan dan lautan tersebut dapat menjadi materi pembelajaran tanpa anak-anak ketahui. Inilah konsep edutainment, yang ditanamkan pada anak-anak yang alami, menyenangkan tanpa terbebani oleh materi-materi pembelajaran yang berat. Tetapi minat, bakat dan potensi setiap anak dapat berkembang dengan baik.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[67] Ibid., hlm. 38

## D. Penerapan Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini

Pada dasarnya, semua anak memiliki kemampuan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sejak lahir. Potensi itu akan muncul dan dapat digali serta dikembangkan secara optimal dengan melalui pendidikan yang menyenangkan (edutainment). Pendidikan yang berlangsung dengan pembelajaran interaktif edukatif yang humanis, terbuka dan demokratis. Tanpa ada ancaman, tidak menegangkan, tidak ada hukuman dan pembelajar tidak merasa terancam untuk belajar.

Potensi anak usia dini berkembang sesuai dengan harapan bahkan lebih jika di dukung oleh perasaan bahagia dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran, baik yang dilakukan di rumah maupun di sekolah khusus untuk anak usia dini. Proses pembelajaran yang sangat baik bagi anak usia dini adalah dengan cara "bermain". Kita dekatkan anak-anak dengan dunianya yang penuh dengan "bermain", "permainan" dan "mainan".

Mengembalikan kembali pada tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan mengutamakan kebutuhan anak, yaitu "bermain". Kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepada kebutuhan anak usia dini untuk mencapai optimalisasi disemua aspek perkembangannya. Baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti perkembangan Moral dan nilai-nilai keagamaan, Kognitif, Fisik-Motorik (halus dan kasar), Bahasa, dan Sosial-Emosional.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu proses perkembangan potensi anak usia dini diperlukan lingkungan yang mendukung. Lingkungan yang diciptakan menarik, menyenangkan, aman, nyaman dan menantang, lingkungan yang mendukung kegiatan belajar dan bermain anak. Dalam menciptakan suasana yang menyenangkan disetiap kelas maka diperlukan variasi, imajinasi, tantangan dan kejutan-kejutan yang membuat anak tertarik untuk mengetahui dan mempelajarinya.

Perlu juga sentuhan musik lembut saat anak mengerjakan tugas belajar dan bermainnya. Atau bacaan Murottal sehingga tanpa anak-anak sadari mereka telah merekam bacaan surat-surat al Quran dalam ingatannya (otak). Hal tersebut akan membuat anak merasa aman secara fisik dan emosionalnya.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Mengembangkan Keterampilan Hidup (*life skill*). Mengembangkan keterampilan hidup anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal tersebut dilakukan agar anak usia dini belajar menolong diri sendiri, mandiri, displin dan bertanggung jawab.

Pembelajaran Yang Bertahap dan Berulang. Pembelajaran bagi anak usia dini perlu dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang. Hingga menjadi suatu pembiasaan, yang dilakukan dan dikerjakan oleh anak hingga terbiasa dan terampil dalam memenuhi kebutuhannya sendiri. Pembelajaran dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep pembelajaran dapat dikuasai oleh anak-anak, guru harus menyajikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan berulang kali.

Adapun penerapan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini, diantaranya sebagai berikut :

1. Menambah Kepercayaan Diri anak usia dini dalam proses mengembangkan potensi-potensinya. Dengan mengelola sikap tubuh dan emosi positif anak, dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih humanis. Menjadikan orang tua atau guru sebagai teman bermain. Tidak lagi merasa takut jika bertemu dengan guru di sekolah. Hingga anak berani bercerita tentang apa saja pada orang tua atau gurunya.
2. Dengan permainan bongkar pasang atau puzzle.
   *Puzzle* merupakan alat bermain yang terbuat dari kardus, yang dapat dibuat sendiri oleh guru dan anak. Permainan ini mampu mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak seperti kecerdasan linguistik, logika, matematika, visual, intarpersonal, dan interpersonal.
3. Adanya "perayaan" berupa hadiah dan pujian-pujian
4. Mengelola kelas bersama-sama
5. Medektesi dini potensi-potensi yang dimiliki oleh anak dengan mengenali modalitas anak dalam belajar, seperti visual, auditorial, atau kinestetik (VAK).
6. Dengan menggerakkan badan dalam pembelajarannya, seperti bertepuk tangan, bernyanyi dengan gerakan atau bermain tebak gaya.
7. Mengajak anak untuk mengamati lingkungan disekitar mereka, seperti pergi ke sawah, ke pertenakan sapi atau ayam, ke kolam ikan, Rumah sakit, Kantor polisi, Musieum, Masjid, perpustakaan, dan lain sebagainya.

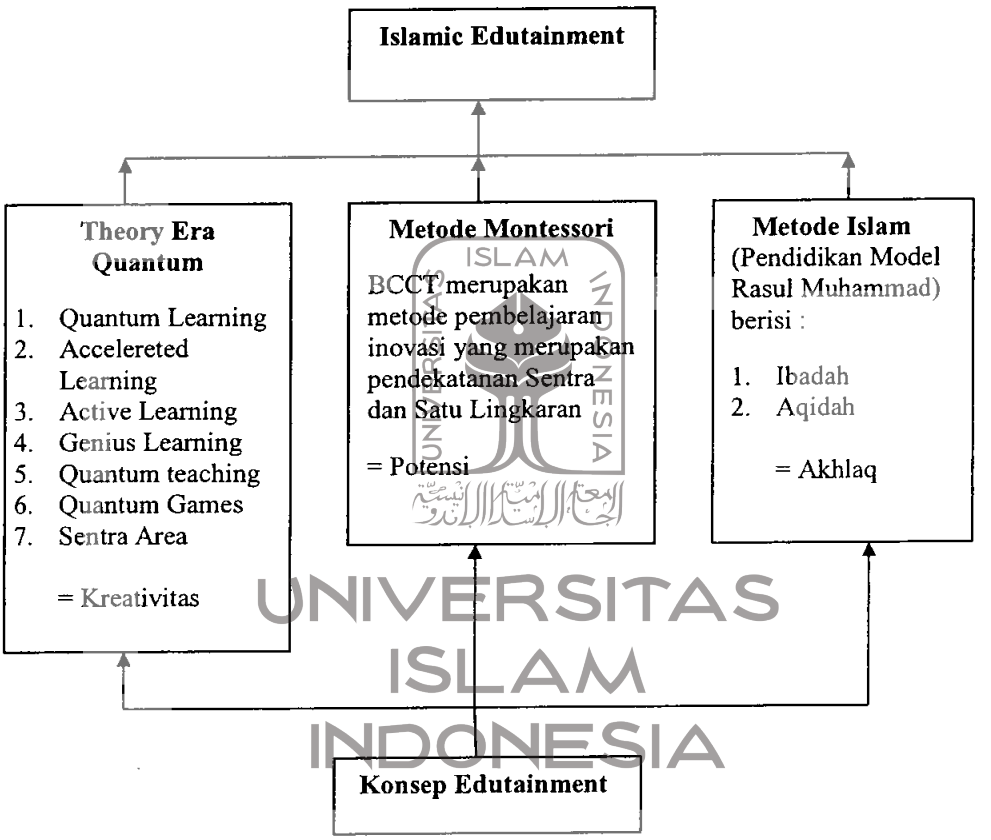
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

8. Belajar membuat keterampilan-keterampilan sederhana dan menyenangkan. Dengan menggabungkan potensi-potensi yang dimiliki anak (fisik, psikis dan emosi). Seperti menggambar, melukis, kolase, meronce, dan lain-lain.
9. Dengan menjalin komunikasi yang lancar dan bermanfaat antara guru, orang tua, teman-teman atau orang lainnya.
10. Dengan memperdengarkan musik dalam proses belajar di ruangan, akan membebaskan anak untuk berimajinasi. Anak perlu mendengarkan musik dengan irama tertentu untuk melatih kesabaran dan mengurangi gerak yang berlebihan (hiperaktif). Metode menenangkan pikiran dengan mendengarkan musik akan jauh lebih efektif. Biasanya jenis musik yang diputar adalah musik klasik atau musik instrumental dengan irama lembut atau suara-suara yang menenangkan lainnya. Anak akan menjadi rileks dan merasa nyaman.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Demikian beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menerapkan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini. Konsep ini dirancang supaya proses pembelajaran bagi anak usia dini dapat lebih memotivasi anak dalam mencapai pengembangan bagi potensi anak secara optimal.

Berdasarkan teori dan penerapan yang telah di teliti oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan hingga pada akhirnya memperoleh :




UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Gambar 03

Islamic Edutainment

Keterangan :

Konsep Edutainment terdapat dalam teori pembelajaran di era quantum, dalam metode Montessori. Dan jauh sebelumnya telah di praktekkan oleh Rasul Muhammad saw. Di era Quntum, teori pembelajaran yang ada menghasilkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Dalam metode Montessori, di dasari

oleh potensi anak yang dibawah sejak mereka lahir. Dari potensi itulah proses pembelajaran dapat berlangsung. Sedangkan metode Islam, yang telah dikembangkan oleh nabi Muhammad saw itu berdasarkan Al Quran dan Sunnah Rasul. Nabi Muhammad membangun akhlak umatnya dengan ibadah dan aqidah yang didasari oleh Al Quran dan sunnah RasulNya.

Dengan kolaborasi ketiga metode tersebut di atas, maka muncullah teori baru, yaitu Islamic edutainment. Teori pembelajaran yang mampu menata kehidupan yang baik berlandaskan norma-norma Agama dan nilai-nilai moral sehingga anak didik mampu menggali potensi-potensi yang dimilikinya. Dengan memulainya dari akhlak yang baik maka akan menghasilkan pemikiran yang positif. Potensi yang dikembangkan tersebut menghasilkan sesuatu yang baik dan positif bagi kelangsung hidup anak didik itu sendiri.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

# BAB V

# PENUTUP

# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Hasil yang diharapkan dari penerapan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini (0-6 tahuan) adalah; *Quantum Learning theory*; menambah kepercayaan diri anak, mengembangkan membaca cepat dan menulis, berpikir logis dan kreatif. *Accelereted learning theory*, menghafal cepat. berpikir kreatif. membaca dan berhitung cepat. *Active learning theory*; keterampilan dalam pengalaman hidup, menari dan bernyanyi. *Genius learning theory*; kepribadian dan sosial-emosional anak *Quantum games*; kognitif, imajinasi anak dan kecerdasan bermusik. *Sentra area*; keagamaan, motorik, berhitung, membaca, menulis, balok (membangun), api dan air (alam), bahasa, dan drama. BCCT (Beyond Center Circle Time); nilai-nilai agama, bahasa, imajinasi, kinestetik, kognitif, dan naturalis.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## B. Saran

Untuk dapat menerapkan konsep edutainment dalam mengembangkan potensi anak usia dini, saran penulis adalah kembali lagi pada dunia anak. Yaitu "bermain", dengan bermain belajar akan menyenangkan. Bagi orang tua

dan guru, berilah kesempatan pada anak untuk bebas bereksplorasi dengan bermain dan permainannya.

Supaya Konsep edutainment dapat diterapkan dalam mengembangkan potensi anak usia dini, ada beberapa saran yang penulis kemukakan. Saran ini ditujukan kepada para pendidik, orang tua dan siapapun yang memiliki perhatian terhadap perkembangan potensi anak usia dini, yaitu : bagi pendidik atau pengelola PAUD sebaiknya menyediakan fasilitas bermain dan belajar yang memadai. Disesuaikan dengan perkembangan kepekaan anak usia dini. Pendidik perlu mengembangkan kreativitas model atau gaya mengajar serta, melakukan inovasi-inovasi baru dalam mengajar. Jangan bertahan pada model pembelajaran lama yang mungkin saja tidak sesuai lagi dengan kondisi anak-anak usia dini saat ini.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Gunakan metode pembelajaran yang menarik sesuai dengan konsep edutainment, nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan multisensori, yaitu dengan menggunakan unsur visual, auditorial, kinestetik dan intelektual. Akan memudahkan pendidik atau orang tua melihat potensi yang dimiliki anak. Dengan begitu potensi yang ada dapat berkembang dengan baik. Selain itu lakukan pembelajaran kolaboratif (kerjasama) antar anak dalam kelompoknya atau antar kelompok dan ini akan membantu proses belajar, karena semua aktivitas belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Maka akan terjadi interaksi antara anak yang satu dengan yang lainnya atau dengan banyak anak. Dengan kerjasama akan mempercepat pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA


Abdullah, Abdurrahman Saleh, 1982, *Educational Theory: Qur'anic Qutlook.* Mekah, Umm al-Qur'an University.

Abdussalam, Amal al-Khalil, 2005, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, diterjemahkan oleh Hj. Umma Farida, Jakarta:Pustaka Al-Kautsar

Alsa, Asmadi, 2004, *Pendekatan Kuantitatif –Kualitatif Serta Kombinasi Dalam Penelitian Psikologi,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Anjaryati, Fibriana, 2012, Dengan "Pendidikan Inklusi Dalam Pembelajaran Beyond Centers and Circle Times (BCCT) di Paud Inklusi Ahsanu Amala, Yogyakarta: *Quantum*, jurnal penelitian PAUD UIN Sunan kalijaga

Asmani, Jamal Ma'mur, 2010, *Buku Pintar Playgroup*, Yogyakarta: Buku Biru

Ayriza, Y., dkk, 2004, Pemahaman Para Pendidik Anak Usia Dini Terhadap Rasa Aman Anak, untuk mengembangkan Kresativitas, *Pusat studi Pendidikan Anak Usia Dini*. Lembaga Penelitian UNY, Yogyakarta.

Barnadib, Imam, 1983, *Penelitian Tentang Pendidikan Baru*, Yogyakarta: Andi Offset.

Bredekamp, S., Copple, C., 1997, *Development Appropriete Practice in Early Childhood Education (Reved)*, Washington DC.: National Association for The Education of Young Children (NAEYC).

Britton, Lesley, 1992, Montessori, Play & Learn: A Parents'Guide Purposeful Play From Two to Six. New York: Crown Publishers Inc.

Depdiknas, 2007, *Rancangan Kerangka Dasar Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas.

Depdiknas, 2009, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 58, Tahun 2009, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.*


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

De Porter, Bobby, Mike Hernacki, 1999, *Quantum Learning*: *Membiaskan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Mizan Learning Center.

Dickyandi, Nikola., 2016, *Metode Mengajar ala Tiongkok dan Jepang*, Yogyakarta: Diva Press.

Djamarah, S.B., A. Zain, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rineka Cipta

Dryden, Gordon, Jeannette Vos, 1999, The Learning Revolusi : *To Change the Way the World Learns*, Selandia Baru: The Learning.Web.

D.W. Johnson. Johnson, R., 1994, *Leading the cooperative school*, Edina, MN:Interacation Book Company.

Famu, James Le, 2010, *Ragam masalah Kejiwaan Anak Sejak Dini*, Yogyakarta: Diva Press

F.J., Monks, Knoer, dkk, 2002, *Psikologi Perkembangan*: *Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

G, Mark. G, Cindy, 1966, *Integrating Technologi for Meaningful Learning*, Boston: South Western Publishing.

Gardner, Howard, 2003, *Multiple Intelligence*, Terjemahan Alexander Sindoro, Batam Centre: Interaksara.

Gardner, Howard, *The School Of The Future*. In John Bruckman (ed) Ways of Knowing The Reality Club #3, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall

Gendrowati, Imung, 2012, Pendidikan Anak Usia Dini Berwawasan Lingkungan (studi kasus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bacan, Halmamera selatan, *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*, volume 1 Nomor 1(Juni).

Goleman, Daniel, 2003, *Kecerdasan Emas Untuk Mencapai Puncak Prestasi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Gordon, A.M., & Browne, K.W., 1985, *Beginning And Beyond : Foudations in Early Childhood Education*, New York: Delmer Publisher Inc.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

G.S., Ashrabi, 2007, Play in the Preschool Classroom:*Its Socioemotional Significance and The Teacher's role in play (versi elektronik), Early Childhood Education Journal*, 35-2.

G.S., Morrison, 2010, *Dasar-dasarPendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* diterjemah oleh Suci Ramadhona & Apri Widiastuti. New Jersey: Person Education Inc.

Gunartha, I Wayan, 2014, *Pengembangan Model Evaluasi Program Layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Yogyakarta, Program Doktor Pendidikan UNY.

Gunawan, Adi W., 2005, *Born to be Genius*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

H. Rahyubi, 2012, *Teori-teori Belajar Dan aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tijauan Praktis*. Bandung: Nusa Media.

Hamruni, 2008, *Konsep Edutaiment Dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta, Program Doktor Dalam Ilmu Agama Islam UIN Sunan Kalijaga.

Hamruni, 2009, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan*.Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.

Hasan, Maimunah, 2009, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta: Diva Press.

Hidayat, Komaruddin, 2003, *Mengembangkan Kecerdasan Spritual Anak*, Dalam Buletin PAUD Direktorat Pendidikan Anak Usia dini, Jakarta: Depdiknas.

Huda Miftahul, 2014, *Model-model Pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

I, Darmiyati Zuchdi, 1993, *Seri Metodologi Penelitian Analisis Konten*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

I.P., Samuelsson, 2011, *Why We Should Begin Early With ESP: The Role Of Early Childhood Education* (versi Elektronik), IJEC. Jacobsen, David A., Eggen, Paul & Kaucha, Donald, 2009, *Methods for Teaching.* Yogyakarta: Pusataka Pelajar.

J.W. Santruck, 2007, *A Topical Approach to Life-Span Development.* New York: McGrew Hill Companies Inc.

J.W. Santrock, 2011, *Educational Psychology.* New York: Mc Graw Hill Companies Inc.

Khusniah, 2013, Peningkatan Kemampuan Bercerita Gambar Seri pada Kelompok A di TK Surya Harapan Candi Sindoardjo, *Tesis*, Surabaya: UNESA.

L.E. Berk, 2007, *Development Throught The Lifespan.* Boston: Person Education Inc.

L.E. Berk, 2008, *Infants, Children, and Adolecents.* Boston: Person Educational, Inc.

L.N, Yusuf. 2011, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Majid, Abdul Aziz Abdul, 2013, *Mendidik Dengan Cerita*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mansur, 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Marhumah, 2013, "*Urgensi Pendidikan Multikultural Bagi Anak Usia Dini*". Antologi Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

Martuti, A., 2008, *Pengelola PAUD*, Yogyakarta: Kreasi Wacana

Moeslichatoen, R., 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Moleong, Lexy J., 1997, *Metedologi Penelitian Kualitatif,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Montessori, Maria, 2015, *Metode Montessori*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Montessori, Maria., 2016, *Rahasia Masa Kanak-kanak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mudlofir, A., 2012, *Pendidikan Profesional: Konsep, Strategi, Dan Aplikasinya Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Muhadjir, Noeng, 1990, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin

Muhammad al-Toumy al-Syabany, Oemar, 1979, *Falsafah Pendidikan Islam* terjemah oleh Hasan langgulung, Jakarta: Bulan Bintang.

Mulyasa, E., 2012, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nggermanto, Agus, 2005, *Quantum, Quotient* (Kecerdasan Quantum), Bandung: Penerbit Nuansa

Nielsen, DM., 2008, *Mengelola kelas Untuk Guru TK*, Jakarta: PT Indeks

N.J, Salkind, 2004, *An Introduction to theories og Human Development*, London: Sage Publications.

Nuryanto, Agus., Najamuddin Muhammad., 2013, "*PAUD Inklusi: Konsep dan perkembangannya*", Antologi Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

Olen, D.R., *Kecakapan Hidup pada Anak, Bagaimana mengajarkannya?*, 1987, Yogyakarta: Kanisius

Pangastuti, Ratna, 2014, *Edutainment PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Pasiak, Taufik. 2008, *Revolusi IQ, EQ. SQ*, Bandung: Mizan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Patmonodewo, Soemiarti, 2000, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.

Papalia, D.E., dkk, 2001, Humam Development, New York: McGraw Hill Companies Inc

Payong, M.R., 2011, *Sertifikasi Profesi Guru: Konsep Dasar, Problematika, dan Implementasinya*, Jakarta: PT.Indeks.

Piaget, Jean, 1952, The Origins of Intelligence in Children. New York International University Press.

Prasetyono, Dwi Sinar, 2008. *Biarkan Anakmu Bermain*, Yogyakarta: Diva Press.

Putra Windisyah, 2012, Pembangunan Kecerdasan Intra Personal Interpersonal Anak Usia dini Berbasis Edutainment di TK Inklusi ABA Nitikan Umbulharjo, Yogyakarta: *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*. Yogyakarta: Program Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Islam Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

Putro, Agus Sriondo, 2009, Pengaruh Kebiasaan Bermain Permainan Rakyat Gobak Sodor, Terhada Pembentukan Sikap Terpuji Siswa SMPN 1 Tegalombo Kabupaten Pacitan, *Tesis*, Yogyakarta: FTY UII.

Rahman, Fatur, 2010,. Metode Demonstrasi Dan Eksperimen, http://udhiexz.wordpress.com /2010/11/10. metode-demostrasi-dan eksperimen

Ramahan al-Buwaiti, Muhammad Said, 1984, *Al-Manhaj al-Tarbawi fi al-Qur-an*, Kairo: Bar al-Sya'bi

R.E., Slavin, 2006, *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Person Education Inc.

Rogers, Carl, 1982, *Freedom to Learn for the Eighties*, Columbus: E. Merrill.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Rohita, Strategi Pembelajaran Kecakapan Hidup (life skill) pada Anak Usia Taman Kanak-kanak, *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.8 No.2 September 2007

Rose, Colin, Malcolm J. Nicholl, 2002, *Acceelerated Learnin*g: for The 21st Century, London: Judy Piatkus.

Safinggi, Imam, 2012, Pemanfaatan Alat Edukatif (APE) Tradisional Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Biru Buah Hati Yogyakarta, *Tesis*, FTY UII.

Sarimaya, F., 2009, *Sertifikasi Guru*, Bandung: Yromo Widya.

Saryono, 2010, Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Untuk Siswa Kelas Bawah Melalui Pendekatan Pembelajaran Pemahaman Permainan Di SDN Catur Tunggal III Yogyakarta, *Tesis*, Universitas Negeri Yogyakarta

S., Dardjowidjojo, 2010, *Psikolinguistik*: Pengantar Pemahaman Bahasa manusia. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Setiawati, F.A, 2007, Pengembangan Instrumen Untuk Mendeteksi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *laporan Penelitian*, Yogayakarta: Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga penelitian UNY.

S.H.F, Cohen, 1999, *An Introdution to Child Language Development*. London: Wesley Longman Limited.

Siswanto, Igrea, 2008, *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*, Yogyakarta: Penerbit Andi.

S. Morrison, George., 2010, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Diterjemahkan oleh Suci Ramadhona & Apri Widiastuti, New Jersey: Pearson Education Inc.

Speaker, Taylo, Kamen, 2004, *Storytelling*: *Enhanching Language Arquisition in Young Children* (versi elektronik): Education, 125.

Subyantoro, 2013, *Pembelajaran Bercerita*, Yogyakarta: Penerbit Ombak

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Sudaryanti, Pamungkas, 2012, *Model Pendidikan Karakter pada Anak UsiaDini melalui, "Lagu dan dolanan"*, Yogyakarta: Laporan Penelitian LPPM UNY.

Sudijandoko, Andun, 2012, Peningkatan Kinerja Pendidik PAUD dalam Pengembangan Kemampuan Kinestetik, Cakrawala Pendidikan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Yogyakarta, Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia DIY bekerjasama dengan LPM UNY.

Suhirman, 2010, "Pembelajaran Berbasis Multi Media", *Nuansa, Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, vol. 1, no.2

Sujiono, Y.N., 2009, *Konsep Dasar Pendidian Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks

Sujiono, Y.N., Sujiono, B., 2010, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sumiyati, 2011, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*, Yogyakarta: Cakrawala Institute.

Suryabroto, B., 1986, *Mengenal Pengajaran di sekolah*, Yogyakarta: Amarta.

Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia

Suyadi, 2012, Neurasains Dalam Pembelajaran Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*, Volume1 Nomor 1, Yogyakarta: Prodi Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Islam Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

T., Anderson, Armbruster B., 1982, *Reader and Text Studying Stategies*, W, Otto & White (eds) Reading Expository Material, New York: Academic Press.

Upton, Penney., 2012, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Penerbit Erlangga.

Yamin, Moh., 2015, Teori dan Metode Pembelajaran, Malang: IKAPI

Yusuf, LN.S., 2011, Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja Bandung, PT Remaja Rosdakrya

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Wibowo, Agus, 2012, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winger, win, 2004, *Beyond Teaching & Learning* (Memadukan Quantum Teaching dengan Learning), Bandung: Penerbit Nuansa

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

| | | |
|---|---|---|
| N a m a | : | Ani Dama Swari, S.Ag |
| Tempat/Tanggal Lahir | : | Jakarta, 13 Januari 1970 |
| Alamat Rumah | : | Jl. Palagan Km 7,5 Gang Joglo Tentrem No.5 Karangmloko, Ngaglik Sleman Yogyakarta |
| Nama suami | : | Alm.Muhammad Agus Nuryatno, Ph.D |
| Nama Anak | : | 1. Fariz Ahmad Firdaus, lahir tahun 2001<br>2. Faiz Ahmad Erlangga, lahir tahun 2004<br>3. Farah Alyssa Putri, lahir tahun 2010 |

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal :

1. SDN 10 Cipete Jakarta Selatan, lulus tahun 1983
2. SMPN XII Wijaya Jakarta Selatan, lulus tahun 1986
3. SMAN 46 Jakarta Selatan, lulus tahun 1989
4. S1, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Indonesia Yogyakarta lulus tahun, 1994

C. Riwayat Pekerjaan

Guru TK dan Playgroup, Tahun 2002 s/d tahun 2013

Wiraswasta

Yogyakarta, 02April 2017

Ani Dama Swari

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA