



PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI PAUD PUTRA PUTRI KELURAHAN PADEMANGAN BARAT

Endang Wiyanti, Yulian Dinihari

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI
endangwiyanti76@gmail.com, yuliandini07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan menggambarkan penerapan metode pembelajaran edutainment dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat, serta faktor lain yang ada, yaitu penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian siswa di PAUD Putra Putri. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti sebagai instrumen utama dalam melakukan penelitian, dibantu oleh pertanyaan penelitian, pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Adapun tahapan pengumpulan data adalah tahap reduksi data, tahap display data, dan tahap simpulan analisis data. Keabsahan data menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi. Model pembelajaran ini diharapkan mampu memitigasi guru dalam hal mengajar di kelas dan guru mempunyai banyak bekal untuk peserta didiknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep edutainment di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat dengan tahap perencanaan pembelajaran dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui pembuatan program tahunan hingga rencana kegiatan harian. Perencanaan pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran edutainment yang meliputi pengelolaan guru, pengelolaan lingkungan, dan pengelolaan waktu. Meskipun perencanaan pembelajaran di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran edutainment, pembelajaran di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat tetap berkonsep edutainment. Terlaksananya pembelajaran berkonsep edutainment di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat didukung oleh beberapa faktor yaitu yang pertama antusias dan keceriaan anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Kedua kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. Ketiga tersedianya alat permainan, dan media edukatif serta fasilitas yang lengkap. Pelaksanaan pembelajaran edutainment di PAUD Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat juga memiliki faktor penghambat yaitu kurangnya fasilitas yang dimiliki sekolah dan kreativitas masing-masing guru.

Kata kunci: Edutainment, Pembelajaran bahasa Indonesia, siswa PAUD

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menentukan hidup dan keberhasilan. Manusia ingin memaksimalkan generasi penerusnya agar lebih berhasil dalam melaksanakan hidupnya, dalam pergaulannya dengan sesama di dunia serta hubungannya dengan Tuhan. Manusia diciptakan untuk berpikir, maka dari itu manusia harus terus mengejar pendidikan setinggi-tingginya. UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. Artinya, pendidikan harus dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, atau informal.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang penting dalam memacu anak untuk menggali potensi dirinya sejak dini, mengembangkan segala aspek perkembangan yang dimiliki anak, menanamkan nilai-nilai kehidupan, dan membentuk karakter anak. Pendidikan usia dini merupakan fase yang sangat tepat untuk mengembangkan kecerdasan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diperlukan untuk pengembangan



dan membangun karakter anak-anak, sebelum dilepas ke bangku sekolah. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dipengaruhi 3 pilar utama yaitu, kesehatan, gizi dan stimulasi psikologi yang dilaksanakan secara terpadu. Penting dalam membentuk karakter anak. Guru memegang peranan utama untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dalam dunia pendidikan, walaupun guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Untuk itu guna mencapai pembelajaran yang efektif sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana hubungan interaksi dan kerja sama antar anak terjalin dengan baik serta aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Metode belajar yang efektif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini adalah bermain. Belajar dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Ketika anak-anak merasa senang dan nyaman, ia akan mampu belajar dengan baik, seperti Mihaly Chikszentmihaly (1998) (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011: 19) menjelaskan dalam teori alir *flow theory* bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu dimunculkan sebuah konsep *edutainment* yang memadukan antara dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan. Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika konsep *edutainment* berjalan dengan baik, maka pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi menggembirakan dan membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh anak.

Sangat menarik dan sesuai diterapkan pada pembelajaran anak usia dini. Konsep *edutainment* memadukan pendidikan dengan hiburan sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain yang menyenangkan dengan menyelipkan humor dan permainan dalam materi pembelajaran yang diberikan, sayangnya tidak semua tempat belajar anak usia dini menerapkan konsep *edutainment*. Konsep *edutainment* sangat cocok dipergunakan saat ini, dimana jaman teknologi sudah kian merajai dunia anak-anak. Anak-anak tidak lagi mengalami kebosenan pada saat belajar, karena anak-anak pasti merasa senang dalam hal pembelajaran yang sama seperti sedang bermain. Apalagi anak usia dini yang memang belum diwajibkan oleh pemerintah untuk belajar. Jadi, memang harus diusahakan belajar sambil bermain.

Edutainment

Metode *edutainment* sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga muatan pendidikan untuk pembelajaran yang berlangsung menyenangkan (Sutrisno, 2005: 31). Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menciptakan suasana yang ceria. Selalu aktif di kelas baik guru dan murid, karena metode pembelajaran *edutainment* dituntut agar suasana kelas menjadi menyenangkan. Guru memberikan humor-humor yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari dan menggunakan metode yang bervariasi seperti metode, demonstrasi, bermain peran, dan lain sebagainya. Guru memberikan materi pembelajaran melalui permainan seperti contohnya, menayangkan acara televisi, siaran radio, membuat alat peraga, dan lain sebagainya.

New World Encyclopedia (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011: 18) mengemukakan bahwa *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik. *Edutainment* memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab dengan anak seperti permainan, film, musik, perangkat komputer, *video games*, perangkat multimedia, dan sebagainya. Menurut Suyadi (2010: 223), belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment*, dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*roleplay*), demonstrasi, dan multimedia.

Tujuan konsep *edutainment* adalah agar pembelajar (anak) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencedaskan. Konsep *edutainment* membuat anak-anak merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pembelajaran.

Bahasa

Menurut Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Pengertian bahasa juga diungkapkan oleh Pengabean (1981:5) bahwa bahasa adalah suatu sistem yang mengutarakan dan melaporkan apa yang terjadi

pada sistem saraf. Selain pengertian bahasa yang diutarakan oleh Wibowo dan Pangabean, Soejono (1983:1) juga turut mengutarakan pengertian bahasa, menurutnya bahasa adalah suatu sarana perhubungan rohani yang amat penting dalam hidup bersama.

Berdasarkan pendapat atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sarana komunikasi antara orang satu dengan yang lainnya yang bertujuan untuk melakukan pertukaran informasi. Baik bentuk komunikasi tersebut secara langsung ataupun tidak langsung. Bahasa merupakan keahlian yang paling utama dimiliki oleh manusia.

Perencanaan Pembelajaran *Edutainment*

Belajar dengan menggunakan konsep *edutainment* dimulai dengan perencanaan pembelajaran. Perencanaan dimaksudkan untuk mengarahkan pembelajaran supaya dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Perencanaan dalam pembelajaran *edutainment* menurut Khanifatul (2013: 22-30) sebagai berikut:

Guru

Pembelajaran *edutainment*, interaksi dan komunikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara yang dapat dilakukan oleh guru antara lain dengan menggunakan ekspresi wajah, pendekatan personal guru dan anak, dan humor. Dalam hal ini, selingan humor dapat membantu guru dalam menciptakan kegembiraan selama proses pembelajaran di kelas. Humor dalam pembelajaran dapat merupakan komunikasi yang dilakukan guru, baik berbentuk sisipan kata, bahasa, dan gambar yang mampu menggelitik siswa sehingga mereka tertawa. Humor dapat membuat komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih terbuka. Oleh karena itu, anak biasanya senang berhubungan dengan guru yang menghibur. Ramah adalah sifat khas dari seorang guru, selain dapat menghibur seorang guru juga harus bersifat ramah terhadap peserta didiknya.

Kelas

Pengelolaan kelas seperti contohnya, Ruangan diatur sedemikian rupa agar muncul suatu kenyamanan dalam belajar. Membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Gambar dipasang untuk memberikan stimulus terhadap mereka tentang pokok-pokok bahasan yang sedang dipelajari atau yang telah lalu. Sementara itu, pemasangan poster afirmasi dimaksudkan untuk memberikan motivasi, sikap mental positif dalam belajar. Guru dapat menggunakan poster ikon dan afirmasi, baik untuk media pembelajaran maupun sebagai sarana agar dapat menciptakan suasana yang menarik di ruang kelas.

Waktu

Dalam RKH, seorang guru merumuskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, lengkap dengan alokasi waktu, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal biasanya berupa apersepsi dan motivasi. Kegiatan inti berupa eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan akhir atau penutup berupa rangkuman, kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Kegiatan penutup dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau simpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Kegiatan akhir pembelajaran dimaksudkan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa.

METODE

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa PAUD dan melibatkan berbagai aspek yang harus digali lebih mendalam. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2007: 6)

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2006: 129). Sumber data dalam penelitian ini yaitu dua guru kelas, satu kepala sekolah, dan 20 anak kelompok usia 4–6 tahun di PAUD Putra Putri RW 07 Jakarta Utara, kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, dan sumber data tertulis berupa referensi yang digunakan peneliti dalam bentuk buku, catatan lapangan, serta foto. Sumber data digunakan untuk menelaah segi subjektif dan hasilnya dianalisis secara induktif.



Teknik Pengumpulan Data

Sutrisno Hadi (2001) membedakan metode pengumpulan data menjadi dua bagian yaitu observasi dan interview. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian deskriptif di PAUD Putra Putri RW 07 Jakarta Utara sebagai berikut :

Wawancara

Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam penerapan konsep *edutainment* pada proses pembelajaran pada usia 4--6 tahun maupun orang-orang yang mengetahui lebih dalam mengenai berbagai aspek yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Sumber data dalam teknik wawancara adalah kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping PAUD Putra Putri RW 07 Jakarta Utara. sumber dan peneliti berdasarkan kisi-kisi wawancara sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi – Kisi Wawancara Metode *Edutainment*

No.	mponen	Aspek yang Ditanyakan
1.	lar belakang	Konsep <i>edutainment</i> Penggagas penggunaan konsep <i>edutainment</i> Pemilihan konsep <i>edutainment</i> Awal mula penggunaan konsep <i>edutainment</i>
2.	rencanaan	rencanaan pembelajaran <i>edutainment</i>
3.	aksanaan	Menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman Materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami Melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri Menantang otak untuk bereksplorasi sebanyak mungkin Terdapat apersepsi dan <i>recalling</i> Pembelajaran bersifat sosial. Menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan Pembelajaran mengakomodasi ragam kecerdasan yang dimiliki anak

Observasi

Metode observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan di dalam maupun di luar kelas dengan mengamati kegiatan guru dan anak dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dan setiap informasi yang didapatkan kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat proses kegiatan pembelajaran sebagai bukti konkret untuk menganalisis data.

Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi

No	mponen	Aspek yang Ditanyakan
1.	aksanaan	Menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman Materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami Melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri Menantang otak untuk bereksplorasi sebanyak mungkin Penggabungan semua bahan yang dipelajari Pembelajaran bersifat sosial Menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan Pembelajaran mengakomodasi ragam kecerdasan



		yang dimiliki anak
--	--	--------------------

Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan sebagai sumber data karena dokumentasi dapat dimanfaatkan untuk merekam proses kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menganalisis data. Metode dokumentasi bertujuan untuk mengetahui penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelompok usia 4-6 tahun di PAUD Putra Putri RW 07 Jakarta Utara. Dalam pendokumentasian kegiatan belajar mengajar disertai dengan foto-foto.

Tabel 3. Kisi-Kisi Dokumentasi

No	mponen	Aspek yang Ditanyakan
1.	rencanaan	RKH Kegiatan guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar dengan konsep <i>edutainment</i> Kegiatan guru dalam mempersiapkan lingkungan belajar berkonsep <i>edutainment</i>
2.	aksanaan	Kegiatan awal Kegiatan inti Istirahat Kegiatan akhir

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Proses penyusunan data berarti menggolongkannya dalam pola, tema, atau kategori. Tanpa ada kategori atau kualifikasi data, maka data tersebut tidak dapat ditafsirkan. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep. Interpretasi menggambarkan perspektif atau pandangan peneliti terhadap kondisi yang ada di lapangan ataupun data yang diperoleh peneliti (Lexy, 2006:103) Analisis data dalam penelitian kualitatif di PAUD Putra Putri RW 07 Jakarta Utara dilakukan sejak proses kegiatan praktek kerja lapangan yang dilaksanakan oleh peneliti, observasi, selama penelitian di lapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori, menjabarkan data ke dalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat simpulan supaya mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari serangkaian proses dari bab sebelumnya ada temuan penelitian yang perlu ditangani lebih lanjut. Sehingga temuan-temuan dapat dijadikan bahan rujukan dalam rangka membantu pemertintah dalam hal meningkatkan mutu pendidikan, temuan peneliti tersebut antara lain sebagai berikut:

Penerapan Konsep *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran usia 5 - 6 PAUD Putra Putri RW 07

Hasil wawancara penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di PAUD Putra Putri RW 07 sebagai berikut:

“Pembelajaran *Edutainment* di sini lebih ditekankan kepada pembelajaran yang nyaman untuk anak, berusaha membuat anak itu belajar tetapi tidak juga terhibur dan anak itu *enjoy* ketika belajar di sekolah. Seperti sekolah lain pembelajaran di sini dilaksanakan mulai dari perencanaan pembelajaran.” hasil diperoleh data yaitu penerapan konsep *edutainment* di PAUD Putra Putri RW 07 yaitu dengan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dilakukan lebih menekankan pada kenyamanan dan kesenangan anak. Pembelajaran diberikan pada anak tanpa anak merasa sedang belajar. Proses pembelajaran dimulai dengan perencanaan pembelajaran. Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak usia 5—6 tahun di PAUD Putra Putri RW 07 sebagai berikut:

Persiapan Pembelajaran



Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 1. Pelaksanaan dan Perencanaan Metode Pembelajaran *Edutainment*

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh data tentang penerapan konsep penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran PAUD Putra Putri RW 07 yaitu dimulai dengan persiapan pembelajaran. Guru mempersiapkan media, alat, dan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memberikan pembelajaran melalui permainan-permainan, dramatisasi yang melibatkan guru ikut bermain peran, melakukan pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas.

Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang perencanaan pembelajaran PAUD Putra Putri RW 07 sebagai berikut: “Untuk perencanaan pembelajaran, guru bersama-sama membuat perencanaan program tahunan, kemudian program kegiatan semester, setelah itu dikembangkan lagi dalam rencana kegiatan mingguan, setelah itu baru dibuat RKH untuk jangka waktu satu semester. Kegiatan harian, pagi sebelum anak-anak masuk kelas guru menyiapkan alat, bahan, dan media untuk belajar anak mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir/ penutup. Untuk kegiatan harian, guru memunculkan ide-ide kreatif sendiri untuk mengembangkan RKH yang telah dibuat dengan memberikan permainan-permainan dan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak.”(CW-2-01)



Gambar 2. Persiapan Metode Pembelajaran *Edutainment*

“Guru pada kegiatan sehari-hari lebih mengembangkan pembelajaran dalam RKH dengan memberikan permainan-permainan yang membangkitkan semangat anak dengan permainan yang melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mengandung nilai pembelajaran untuk anak, jadi anak tetap senang dan gembira saat belajar.” Maka anak akan merasa bahwa keadaan pembelajaran di sekolah sangat menarik dan anak menjadi tidak bosan jika berada di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang perencanaan pembelajaran PAUD Putra Putri RW 07 dimulai dengan pembuatan program tahunan yang merupakan penjabaran dari kurikulum Dinas Pendidikan Nasional. Program tahunan dikembangkan menjadi program kegiatan semester dan program kegiatan mingguan kemudian menjadi rencana kegiatan harian (RKH). Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi tentang perencanaan pembelajaran PAUD Putra Putri RW 07 sebagai berikut:

Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran *edutainment* PAUD Putra Putri RW 07 sebagai berikut: “Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan konsep *edutainment*, kami menggunakan banyak cara seperti, dengan demonstrasi, berdialog antara guru dan peserta didik atau peserta didik dengan temannya, praktek langsung, bercerita, mendengarkan cerita, bernain peran, yang pastinya kita sesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia.”(CW-2-01)

“Pelaksanaan pembelajaran setiap harinya di sekolah dilakukan dengan kegiatan awal yaitu berbaris dan berdoa, kegiatan inti belajar yang menyenangkan di kelas, istirahat, dan kegiatan akhir yang pasti dengan memberikan kegiatan-kegiatan menyenangkan pada anak, menantang anak untuk mencari tahu dengan kegiatan bercakap-cakap, cerita, demonstrasi, eksperimen, bermain drama, permainan-permainan fisik lainnya.” (CW-02-02)

“Kami mempunyai hari-hari yang sangat menyenangkan, tertama setiap hari jumat peserta didik menggunakan baju seragam olahraga, kalau cuacanya mendukung atau misalnya tidak hujan kita mengajak peserta didik jalan-jalan ke sekitar lingkungan sekolah. terkadang kita berhenti di suatu tempat seperti lapangan atau tempat yang cukup dan aman untuk anak-anak bermain dan mengeksplor lingkungan yang ditemui dan setelahnya anak diwajibkan untuk menceritakan apa saja yang mereka temui tadi di luar sekolah.” (CW-2-03)

Berdasarkan hasil wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran PAUD Putra Putri RW 07 dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dengan metode-metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode demonstrasi, eksperimen, bermain peran, percakapan, dan lain sebagainya. Kegiatan dimulai dari kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, istirahat, dan diakhiri dengan kegiatan akhir.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran PAUD Putra Putri RW 07 pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai berikut: “Guru mengajak peserta didik untuk bermain “rumpun”, peserta didik diminta berdiri kemudian membentuk lingkaran dan berjalan memutar sambil bernyanyi “topi saya bundar” ketika guru berkata 2 rumpun maka anak mencari pasangan 2 orang, jika kata yang diucapkan guru 3 maka anak berpasangan 3. Saat anak berpasangan 2 guru meminta anak memegang hidung, tangan, lutut pasangannya secara bergantian. Secara tidak langsung anak bermain dan mampu menangkap bahasa yang baik ketika mereka sedang belajar, Seusai permainan fisik, guru mengajak anak mengangkat tangan ke atas, tarik napas, dan membuang napas perlahan untuk pendinginan.”(CL-4-02)

“Masuk ke kegiatan yang paling inti guru menjelaskan pada anak-anak dengan media gambar untuk mencocokkan huruf acak yang sesuai dengan gambar tersebut, misalnya pada papan tulis guru menaruh gambar kodok, lalu peserta didik secara bergantian mampu untuk memberikan satu-persatu untuk mengisi huruf pada titik-titik di bawahnya yang harus diisi. Untuk kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan ke dua yaitu mencocokkan dan menirukan tulisan huruf dan angka yang terdapat pada APE yang berbentuk mozaik yang terbuat dari bahan mika. Kegiatan ketiga yaitu di area balok menyusun balok-balok dimana pada badan balok terdapat gambar-gambar pola, anak-anak bebas membentuk pola yang ada di badan balok.” (CL-4-04)

“Guru membuka penjelasan dengan menggunakan cerita tentang benda-benda langit antara lain matahari, bulan, dan bintang. Namun, sebelumnya guru terlebih dahulu menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan di 3 area yang disediakan. Memasuki penjelasan yang pertama. Anak-anak disediakan TV yang isinya latihan membaca, seperti misalnya ada gambar buah anggur, lalu kemudia anak harus mengikuti ketika guru menyebutkan huruf dan suku katanya. Setelah itu yang kedua adalah area balok anak-anak akan membuat mozaik gambar bintang dengan menempelkan potongan-potongan kertas berbentuk segitiga yang banyak huruf-huruf dan kata-kata sesuai dengan yang diperintahkan. Pada area yang terakhir anak diminta

untuk mencari poster yang sesuai dengan kata-kata yang sudah dibuat oleh guru sebelumnya. Setelah selesai menjelaskan, anak disuruh untuk berdoa sebelum berkegiatan. Kemudian anak-anak berdoa dengan tertib dan mulai mengerjakan tugas mana dulu yang ingin diselesaikan.” (CL-4-05)

“Anak-anak bermain di luar kelas bersama. Bel tanda masuk sudah dibunyikan oleh guru, anak-anak dipersiapkan untuk mencuci bagian anggota tubuh, seperti muka, tangan, dan kaki, kemudian masuk kelas mengambil minum dan makanan ringan dengan tertib kemudian duduk di tempat masing-masing berdoa sebelum makan dan makan bersama. Setelah selesai makan, anak-anak bersama-sama berdoa setelah makan dan merapikan kembali meja masing-masing.” (CL-4-05)

“Guru bernyanyi sambil memperagakan bertepuk tangan kemudian menepuk paha dan kembali bertepuk tangan sehingga membentuk suatu irama. Anak-anak menirukan dengan senang dan terkadang menambah irama dengan menghentakkan kaki. Guru: ”hayu anak-anak, kita bernyanyi *ya*, kita sambil bernyanyi lagu kepala, pudak, lutut, kaki, jadi kita mengiringi dengan musik tangan. *Yuk* kita coba 1,2,3!” Anak-anak bertepuk tangan, menepuk paha, dan menghentakkan kaki sambil bernyanyi dengan penuh semangat. . .”(CL-4-02)

“Setelah selesai pembelajaran kemudian guru melakukan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan tadi, kemudian guru mempersilakan anak-anak untuk menata kursi diletakkan di atas meja dan kembali ke depan untuk berbaris dan berdoa...” (CL-4-04)

Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran *edutainment* PAUD Putra Putri RW 07 dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode bermain, demonstrasi, percakapan, dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kegiatan awal dengan kegiatan fisik melalui permainan-permainan yang menyenangkan dan membuat anak saling berinteraksi satu sama lain. Dilanjutkan kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Data wawancara dan observasi tersebut diperkuat dengan data dokumentasi pembelajaran berkonsep *edutainment* PAUD Putra Putri RW 07 sebagai berikut:



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Metode pembelajaran *Edutainment*

Berdasarkan data dokumentasi tentang pelaksanaan pembelajaran berkonsep *edutainment* PAUD Putra Putri RW 07 dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Anak terlihat semangat dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data wawancara, observasi, dan dokumentasi tentang pelaksanaan pembelajaran berkonsep *edutainment* PAUD Putra Putri RW 07 dimulai dengan kegiatan awal, yaitu dengan kegiatan fisik yang dikemas dalam permainan-permainan yang menyenangkan dan menantang anak, melibatkan seluruh aspek yang dimiliki anak, dan membuat anak saling berinteraksi dan berkomunikasi, baik dengan teman-temannya maupun dengan guru. Kegiatan inti dilakukan melalui permainan-permainan yang menantang.

Dalam setiap tugas untuk anak guru selalu memberikan pengantar kegiatan. Guru membicarakan tentang tema kegiatan melalui cerita dan berbincang-bincang langsung dengan anak-anak. Setelah semua anak



paham dan mengerti tentang tema yang dibahas guru memberikan kegiatan sesuai yang tercantum dalam RKH dengan beberapa kegiatan yang dikembangkan oleh guru, satu persatu kegiatan jelaskan dan didiskusikan dengan anak-anak. Setelah anak-anak paham tentang kegiatan yang akan dilakukan anak-anak duduk dengan rapi dan berdoa sebelum belajar kemudian anak-anak menuju area mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu sesuai keinginan mereka.

Lingkungan yang nyaman dalam proses pembelajaran diciptakan dengan memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak untuk selalu bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan, selalu menjaga kebersihan dan kerapian agar kelas tetap bersih, rapi, aman, dan nyaman. Selain itu, guru juga menciptakan lingkungan yang aman pada anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang menggembirakan. Ketika anak-anak merasa gembira, anak juga merasa aman dan nyaman mengikuti kegiatan belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melibatkan semua panca indera. Kegiatan yang dilakukan anak-anak selalu melibatkan pendengaran, pengelihatian, kemampuan berbicara anak, dan fisik motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Materi bersifat eksplorasi dan menantang otak kanan dan kiri, guru memberikan materi pembelajaran dengan berbagai metode sehingga anak lebih tertantang untuk mempelajari berbagai hal. Kegiatan penutup tidak selalu sesuai dengan RKH yang telah dibuat, karena pelaksanaan kegiatan penutup disesuaikan dengan kondisi anak, situasi, dan sisa waktu. Kegiatan penutup biasanya guru mengajak anak untuk bermain drama, bernyanyi bersama, bercerita yang mengandung nasihat, dan mengulas kegiatan yang telah dilakukan hari itu.

Pelaksanaan pembelajaran dengan konsep *edutainment* berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, gembira, eksploratif, dan sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki anak. Dalam proses pembelajaran, guru selalu melibatkan anak untuk bercakap-cakap, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, berdiskusi, dan bertukar pengalaman melalui cerita-cerita pagi yang selalu dilakukan di kegiatan awal. Pembelajaran berkonsep *edutainment* PAUD Putra Putri RW 07 diterapkan melalui model pembelajaran area. Pada setiap kegiatan anak diberi kesempatan memilih area mana dulu yang akan dilakukan. Model pembelajaran area terlihat dari penataan lingkungan belajar di kelas dan setiap bahan, media, dan APE ditata sesuai peletakan rak-rak area masing-masing.

Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* menjadikan anak sebagai pusat pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan olahan dari pengalaman-pengalaman yang dialami langsung oleh anak. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran. Guru selalu membuka kegiatan dengan cerita pagi kemudian mengaitkan cerita-cerita anak dengan materi yang akan dipelajari. Anak melakukan sendiri, mengamati dan menarik simpulan sendiri dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal, berkelompok, dan individu. Dalam pembelajaran guru selalu memacu dan memotivasi anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman-temannya, seperti bekerja sama, tolong-menolong, berkompetisi, saling menghargai, dan menghormati.

Kegiatan pembelajaran *edutainment* dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir guru memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengeksplorasi, memanfaatkan, dan menggunakan semua fasilitas yang disediakan di sekolah, baik yang ada di dalam kelas maupun yang di luar kelas. Guru selalu memberikan motivasi pada anak untuk terus mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari, guru memberikan *reward* pada anak-anak yang berhasil melakukan sesuatu, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Guru juga memberikan penghargaan pada semua anak-anak bahwa pada hari ini semua anak-anak hebat.

Lingkungan yang nyaman dalam proses pembelajaran diciptakan dengan memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak untuk selalu bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan, selalu menjaga kebersihan dan kerapian agar kelas tetap bersih, rapi, aman, dan nyaman. Selain itu guru juga menciptakan lingkungan yang aman pada anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang menggembirakan. Guru selalu tersenyum dan ramah terhadap semua anak. Guru memberikan pujian dan nasihat dengan cara yang halus.

PENUTUP

Penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran di PAUD Putra Putri RW 07 yang pertama dilakukan adalah dengan menyusun program tahunan yang mengacu pada kurikulum dari Dinas Pendidikan Nasional. Pembelajaran di PAUD Putra Putri RW 07 kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran *edutainment*, yaitu perencanaan yang meliputi pengeloaan guru, pengelolaan lingkungan, dan pengelolaan waktu. Meskipun perencanaan pembelajaran kurang sesuai dengan teori perencanaan *edutainment*, pelaksanaan pembelajaran di PAUD Putra Putri RW 07 tetap berkonsep *edutainment* yaitu dengan memberikan materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran di PAUD Putra Putri RW 07 dilakukan melalui tiga tahap yaitu awal yang diisi dengan



apersepsi dan fisik melalui permainan. Tahap kedua yaitu kegiatan inti, tujuan memberikan pembelajaran yang menyenangkan, membuat anak merasa tidak sedang belajar tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan. Pada tahap kegiatan akhir kegiatannya disesuaikan dengan keadaan yang ada.

Kegiatan mengulas kembali kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan guru-guru di PAUD Putra Putri RW 07 mengembangkan kreativitasnya untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didiknya. Guru-guru mengembangkan permainan, media, dan alat pembelajaran dengan memaksimalkan fasilitas yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Guru-guru melaksanakan pembelajaran dengan sepenuh hati, dengan raut wajah yang gembira yang mengisyaratkan ketulusan dari seorang guru, serta memberikan pembelajaran yang fleksibel, santai, dan juga menyenangkan. sehingga terwujud pembelajaran *edutainment*. Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran di PAUD Putra Putri RW 07 adalah yang pertama faktor penghambat (1) perbedaan tingkat motivasi dan kreativitas dari seorang guru, yang dimiliki masing-masing guru, (2) adanya sebagian orang tua salah persepsi dan menganggap *edutainment* hanya kegiatan bermain. Sebagian dari mereka merasa tak sabar ingin anaknya cepat dapat membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai beberapa target akademik lainnya. Faktor pendukung yaitu (1) semangat belajar, keinginan untuk menangkap dan menanya secara aktif, dan keceriaan anak dalam mengikuti semua aktivitas pembelajaran, (2) kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, (3) tersedianya alat permainan yang edukatif yang juga dapat dijadikan sebagai alam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Buno, H. (2005). *Model Pembelajaran Menciptakan Pendidikan Proses Belajar-Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dahar, R. W. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamid, M. S. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva press.
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Kushartanti, dkk. (2005). *Pesona Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maruli, P. (1981). *Bahasa Pengaruh dan Peranannya*. Jakarta: Gramedia.
- Siswoyo, D., dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutrisno. (2005). *Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Soejono, Ag. (1983). *Metode Khusus Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Ilmu.
- Wahyu, W. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.