

Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang

Putri Intan Rahayu¹, Asiyah², Abdul Aziz Bin Mustamin³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: putriintan7722@gmail.com, asiyah@mail.uinfasbengkulu.ac.id,
abdulazizm@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstrak

Metode edutainment merupakan metode pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Dalam proses pembelajaran, minat belajar anak menjadi salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, namun pada kenyataannya masih terdapat anak yang kurang fokus, mudah bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, Kabupaten Empat Lawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain, bernyanyi, bercerita, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sebelum diterapkannya metode edutainment, minat belajar anak terlihat masih rendah, anak mudah bosan, kurang aktif, dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah diterapkannya metode edutainment, minat belajar anak mengalami peningkatan yang terlihat dari antusiasme, perhatian, keaktifan, dan semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Faktor pendukung dalam penerapan metode edutainment yaitu kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Dengan demikian, penerapan metode edutainment mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, Kabupaten Empat Lawang.

Kata kunci: *Metode Edutainment, Minat Belajar, Anak Usia Dini.*

Abstract

The edutainment method is a learning method that combines elements of education and entertainment in order to create a fun learning atmosphere for early childhood. In the

learning process, children's interest in learning is an important factor in achieving learning objectives. However, in reality, there are still children who lack focus, become easily bored, and are less active in participating in learning activities. This study aims to determine the implementation of the edutainment method in improving early childhood learning interest at TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, Empat Lawang Regency. This study used a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the implementation of the edutainment method was carried out through learning while playing, singing, storytelling, and the use of interesting learning media. Before the implementation of the edutainment method, children's learning interest was still low, children were easily bored, less active, and less focused during the learning process. However, after the implementation of the edutainment method, children's learning interest increased as seen from their enthusiasm, attention, activeness, and spirit in participating in learning activities. Supporting factors in implementing the edutainment method included teacher creativity in managing learning activities, the use of interesting learning media, and a pleasant learning atmosphere. Meanwhile, the inhibiting factors included limited facilities and infrastructure, lack of variation in learning methods, and less conducive classroom conditions. Therefore, the implementation of the edutainment method was able to improve early childhood learning interest at TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, Empat Lawang Regency.

Keywords: *Edutainment Method, Learning Interest, Early Childhood.*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting karena menjadi dasar dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pada masa ini, anak berada pada periode golden age, yaitu masa ketika seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat, meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, serta nilai agama dan moral, sehingga proses pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Minat belajar merupakan rasa tertarik, senang, dan dorongan dari dalam diri anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar, karena anak yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif, antusias, mudah memahami materi, serta lebih terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, anak yang memiliki minat belajar rendah cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah bosan, kurang aktif, dan sulit berkonsentrasi dalam kegiatan belajar.

Dalam rangka meningkatkan minat belajar anak usia dini, guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu belajar sambil bermain. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode edutainment, yakni perpaduan antara unsur pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan bagi anak. Penerapan metode edutainment dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti permainan edukatif, bernyanyi, bercerita, bermain peran, demonstrasi, serta aktivitas kreatif lainnya yang melibatkan partisipasi aktif anak, sehingga anak tidak hanya menerima materi pembelajaran secara pasif, tetapi juga mengalami proses belajar secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan.

Dalam perspektif Islam, proses pembelajaran hendaknya dilakukan dengan cara yang memudahkan peserta didik dan tidak memberatkan. Rasulullah SAW bersabda: “Sesungguhnya kalian diutus untuk memudahkan dan bukan untuk mempersulit.” (HR. Bukhari). Hadis tersebut mengajarkan bahwa seorang pendidik hendaknya menciptakan suasana belajar yang memudahkan peserta didik dalam menerima ilmu pengetahuan, sejalan dengan metode edutainment yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan sehingga anak dapat belajar dengan perasaan senang, nyaman, dan penuh semangat.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa metode edutainment memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran anak usia dini. Penelitian Bahri (2021) menunjukkan bahwa metode edutainment dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar anak melalui kegiatan yang menyenangkan. Penelitian Rahmanita dan Khairiah (2022) menyatakan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar anak, sementara penelitian Rustam dan Windarsih (2021)

menemukan bahwa penerapan edutainment dapat meningkatkan partisipasi anak serta membantu pemahaman materi pembelajaran. Penelitian Isnawati (2022) yang berjudul “Penerapan Metode Edutainment Berbasis Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini” membahas penerapan metode edutainment berbasis permainan edukatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan metode edutainment untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang. Adapun penelitian Purwanto dan Lestari yang berjudul “Efektifitas Metode Edutainment terhadap Partisipasi dan Daya Ingat Anak Usia Dini” berfokus pada partisipasi dan daya ingat anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar anak melalui penerapan metode edutainment.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru telah menerapkan beberapa kegiatan yang mengandung unsur edutainment, seperti bernyanyi, bermain edukatif, bercerita, serta kegiatan kelompok. Kegiatan tersebut sebenarnya sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai pembelajaran melalui permainan, namun penerapannya belum dilakukan secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan dalam setiap proses pembelajaran. Guru masih menggunakan metode yang bervariasi tetapi belum sepenuhnya terintegrasi dengan konsep edutainment secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, masih ditemukan beberapa anak yang kurang menunjukkan minat belajar yang baik, terlihat dari perilaku anak yang kurang fokus saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, serta lebih memilih bermain sendiri dibandingkan mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat minat belajar antaranak di dalam kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar anak masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya melalui metode edutainment.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan metode edutainment untuk meningkatkan minat belajar anak di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang; (2) mendeskripsikan minat belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penerapan metode edutainment; dan (3) mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan metode edutainment di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, sedangkan jenis penelitian deskriptif digunakan karena penelitian ini tidak bertujuan untuk

menguji hipotesis, melainkan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan mendalam bagaimana metode edutainment diterapkan oleh guru serta bagaimana respons dan minat belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell & Poth, 2020). Peneliti berperan sebagai instrumen utama sekaligus pengumpul data, hadir secara langsung di lokasi penelitian sebagai pengamat dan partisipan pasif, yaitu mengamati aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran tanpa ikut campur dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, agar data yang diperoleh bersifat alami, kontekstual, dan sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian dilaksanakan di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, Kecamatan Muara Pinang, Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatra Selatan, yang dipilih karena merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang aktif

menerapkan berbagai metode pembelajaran, termasuk metode edutainment, dengan karakteristik lingkungan belajar yang dekat dengan masyarakat pedesaan.

Sumber data primer meliputi guru TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang yang berperan dalam menerapkan metode edutainment di kelas, kepala sekolah sebagai informan mengenai kebijakan sekolah, dua puluh anak didik Kelompok B sebagai subjek utama, serta dua puluh orang tua siswa yang dilibatkan untuk memberikan perspektif tambahan. Adapun sumber data sekunder berupa buku referensi tentang pendidikan anak usia dini, minat belajar, dan metode edutainment, serta arsip evaluasi pembelajaran, catatan hasil belajar siswa, foto, dan video pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif pasif terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, dan rekaman kegiatan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020), sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil Dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Desa Padang Burnai, Kecamatan Muara Pinang, Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatra Selatan (kode pos 31592, NPSN 69905765). Lembaga ini didirikan pada tanggal 14 Juni 2007 sebagai upaya menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia dini, khususnya bagi masyarakat di daerah dengan keterbatasan akses terhadap pendidikan formal. Sekolah ini berstatus negeri dan berada dalam satu lingkungan dengan SDN 03 Muara Pinang, menggunakan Kurikulum Merdeka, dan dipimpin oleh Hariza, S.Pd.SD, selaku kepala sekolah.

Visi TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang adalah “Mewujudkan anak usia dini yang cerdas, ceria, berkompetensi, dan berakhlak mulia”, dengan misi

menciptakan generasi yang cerdas, menciptakan suasana ceria belajar melalui belajar sambil bermain, menumbuhkan motivasi siswa yang mempunyai kompetensi, serta meningkatkan sikap budi pekerti dan akhlak mulia. Sekolah ini memiliki dua rombongan belajar, yaitu Kelas A (16 siswa) dan Kelas B (18 siswa), dengan total 34 siswa, serta didukung oleh tujuh orang tenaga pendidik. Sarana dan prasarana yang dimiliki meliputi dua ruang kelas, satu ruang kantor, dua kamar mandi, dan satu tempat bermain. Pada Kelas A, pembelajaran dilakukan menggunakan meja dan kursi, sedangkan pada Kelas B pembelajaran lebih banyak dilakukan secara lesehan menggunakan karpet belajar agar anak lebih leluasa bergerak.

Penerapan Metode Edutainment dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, metode edutainment di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang diterapkan melalui beberapa bentuk kegiatan yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan, di antaranya permainan edukatif, penggunaan media konkret, serta strategi pembelajaran yang menyenangkan.

1. Permainan Edukatif untuk Melatih Konsentrasi dan Respons Anak

Guru menerapkan metode edutainment melalui permainan tangkap bola, yaitu kegiatan yang dilakukan dengan cara anak-anak membentuk lingkaran dan sebuah bola diletakkan di tengah lingkaran. Guru memberikan berbagai instruksi yang harus didengarkan dengan baik oleh anak; ketika guru menyebutkan kata “bola”, anak-anak segera berebut mengambil bola yang berada di tengah lingkaran. Kegiatan ini bertujuan melatih konsentrasi, kemampuan mendengarkan, serta respons anak terhadap instruksi guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung, anak terlihat aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti

permainan, serta mampu memperhatikan instruksi guru dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Media Kartu Angka dan Tutup Botol dalam Pengenalan Konsep Bilangan

Guru juga menerapkan metode edutainment dengan menggunakan media kartu angka dan tutup botol dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini, anak diminta mencocokkan jumlah tutup botol dengan angka yang tertera pada kartu angka; misalnya, apabila kartu menunjukkan angka 2, maka anak harus menempatkan dua tutup botol sesuai dengan jumlah yang ditentukan. Penggunaan media konkret ini membantu anak mengenal konsep bilangan secara lebih mudah karena anak dapat melihat, memegang, dan menghitung benda secara langsung. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat antusias dan aktif, berusaha menghitung jumlah tutup botol dengan tepat, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kegiatan yang dilakukan.

3. Strategi Guru dalam Menerapkan Metode Edutainment

Dalam menerapkan metode edutainment, guru menggunakan berbagai strategi, yaitu memberikan instruksi yang jelas dan mudah dipahami anak, membimbing anak yang mengalami kesulitan, memberikan motivasi agar anak tetap semangat mengikuti pembelajaran, serta memberikan pujian dan apresiasi kepada anak yang aktif berpartisipasi. Guru kelas B dalam wawancara pada 6 Maret 2026 menyampaikan:

“Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan metode belajar sambil bermain seperti permainan, bernyanyi, dan menggunakan media yang menarik agar anak lebih bersemangat belajar.”

Guru kelas B juga menambahkan:

“Anak-anak lebih mudah diatur dan lebih aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan hanya duduk mendengarkan.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, strategi yang digunakan guru mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

4. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Mendukung Edutainment

Guru menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti bola, kartu angka, tutup botol, dan gambar, yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak usia dini. Penggunaan media tersebut membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami anak; anak terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias ketika media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar. Kepala sekolah dalam wawancara pada 6 Maret 2026 menyampaikan:

"Pembelajaran di TK tidak hanya fokus pada materi, tetapi lebih kepada bagaimana anak belajar sambil bermain sesuai dengan dunia anak."

Minat Belajar Anak Sebelum dan Sesudah Penerapan Metode Edutainment

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, minat belajar anak sebelum diterapkannya metode edutainment masih tergolong rendah. Anak terlihat kurang antusias, mudah bosan, kurang fokus, serta kurang memperhatikan arahan guru selama proses pembelajaran. Anak cenderung pasif; ketika guru memberikan pertanyaan atau instruksi, tidak semua anak menunjukkan respons yang baik, dan sebagian anak lebih memilih bermain sendiri atau berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru kelas B menjelaskan bahwa sebelum metode edutainment diterapkan, anak-anak sering mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama kegiatan belajar karena pembelajaran belum sepenuhnya dikemas dalam bentuk kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Setelah metode edutainment diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar anak menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih berani berinteraksi dengan guru maupun teman

sebayu, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam setiap kegiatan di kelas. Guru kelas B dalam wawancara pada 6 Maret 2026 menyampaikan:

“Sebelum menggunakan metode edutainment, minat belajar anak masih kurang, anak-anak mudah bosan dan kurang fokus. Setelah diterapkan metode edutainment, anak menjadi lebih aktif, semangat, dan senang mengikuti pembelajaran.”

Kepala sekolah dalam wawancara pada tanggal yang sama menambahkan:

“Dengan diterapkannya metode edutainment, minat belajar anak mengalami peningkatan karena pembelajaran dibuat lebih menarik dan tidak membosankan.”

Berdasarkan hasil observasi terhadap 20 anak Kelompok B setelah penerapan metode edutainment, minat belajar anak diamati melalui tiga indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar Anak Setelah Penerapan Metode Edutainment

Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	11	55%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	25%
Mulai Berkembang (MB)	3	15%
Belum Berkembang (BB)	1	5%
Jumlah	20	100%

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 20 anak yang diamati, sebanyak 11 anak (55%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 anak (25%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak (15%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (5%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Secara keseluruhan, terdapat 16 anak atau 80% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki minat

belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode edutainment. Anak yang berada pada kategori BSB menunjukkan antusiasme tinggi, mampu memusatkan perhatian, dan aktif berpartisipasi, sementara anak pada kategori MB mulai menunjukkan ketertarikan namun perhatian dan keterlibatannya belum konsisten, dan satu anak pada kategori BB masih menunjukkan minat belajar yang rendah, ditandai dengan kurang fokus dan kurang aktif.

Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang menekankan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan melalui kegiatan yang menyenangkan, berpusat pada anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif sesuai tahap perkembangannya.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Edutainment

Faktor Pendukung

Terdapat tiga faktor pendukung utama yang teridentifikasi. Pertama, kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu kemampuan guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik melalui kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, serta penggunaan media pembelajaran sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan anak tidak mudah merasa bosan (Mulyasa, 2018). Kedua, penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti bola, kartu angka, tutup botol, dan gambar, yang membantu anak memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar (Suryana, 2021). Ketiga, antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran, yang terlihat dari anak-anak yang senang, aktif, dan terlibat langsung dalam berbagai

kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, menunjukkan bahwa metode edutainment sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif serta dukungan kepala sekolah dalam memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif turut menunjang keberhasilan penerapan metode ini.

Guru kelas B dalam wawancara pada 6 Maret 2026 menyampaikan:

“Faktor pendukungnya guru yang aktif dan anak-anak yang semangat dalam belajar, sedangkan hambatannya itu keterbatasan media pembelajaran yang tersedia.”

Faktor Penghambat

Terdapat pula tiga faktor penghambat utama. Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana, yaitu jumlah media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang tersedia masih terbatas, serta kondisi ruang kelas yang masih sederhana menjadi kendala dalam pelaksanaan beberapa kegiatan pembelajaran yang membutuhkan media dan fasilitas lebih memadai. Kedua, perbedaan kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran, di mana setiap anak memiliki tingkat perkembangan, kemampuan memahami instruksi, dan kecepatan belajar yang berbeda-beda, sehingga guru perlu memberikan perhatian dan pendampingan yang berbeda kepada setiap anak. Ketiga, kondisi kelas yang kurang kondusif, karena kegiatan bermain yang menjadi ciri utama metode edutainment sering membuat suasana kelas menjadi lebih ramai akibat tingginya antusiasme anak, sehingga guru harus lebih aktif mengelola kelas agar kegiatan tetap berjalan tertib.

Kepala sekolah dalam wawancara pada 6 Maret 2026 menyampaikan:

“Kendala yang dihadapi dalam penerapan edutainment ini kurangnya sarana dan prasarana, tetapi guru tetap berusaha menggunakan media yang ada agar pembelajaran berjalan dengan baik.”

Meskipun terdapat berbagai hambatan tersebut, guru tetap mampu mengelola pembelajaran dengan baik sehingga metode edutainment dapat

diterapkan secara efektif dan mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Satu Atap SDN 03 Muara Pinang, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode edutainment dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan, seperti belajar sambil bermain, bernyanyi, bercerita, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru berupaya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran serta tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Minat belajar anak usia dini sebelum diterapkannya metode edutainment terlihat masih rendah; anak cenderung kurang fokus, mudah bosan, kurang aktif, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, setelah diterapkannya metode edutainment, minat belajar anak mengalami peningkatan yang terlihat dari perhatian, semangat, keaktifan, dan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan 80% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan. Faktor pendukung penerapan metode edutainment meliputi kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan faktor penghambatnya meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya variasi metode pembelajaran, dan kondisi kelas yang kurang kondusif.

Saran

Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan metode edutainment dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Bagi guru, diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran sehingga anak lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih semangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar kemampuan dan minat belajar dapat berkembang dengan baik. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi serta mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan metode edutainment pada aspek perkembangan anak usia dini lainnya.

Daftar Pustaka

- Bahri, H. (2021). Strategi edutainment berbasis perkembangan anak usia dini. Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2020). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches. Sage Publications.
- Hamruni. (2021). Strategi dan model-model pembelajaran aktif menyenangkan. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hidayat, R., & Suryani, E. (2021). Minat belajar anak usia dini ditinjau dari metode pembelajaran. Jurnal Golden Age.
- Isnawati, N. (2022). Penerapan metode edutainment berbasis permainan edukatif pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Isnawati. (2020). Penerapan metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kusuma, D., & Rahayu, S. (2021). Lingkungan belajar menyenangkan dan minat belajar anak usia dini. Jurnal PAUD Indonesia.
- Lestari, D. (2020). Tantangan pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar. Jurnal Pendidikan Usia Dini.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). Sage Publications.
- Mulyasa. (2021). Menjadi guru profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurhayati, E., & Kurniawan, D. (2022). Edutainment sebagai inovasi pembelajaran PAUD di daerah pedesaan. *Jurnal PAUD Nusantara*.
- Nurlina, N., dkk. (2024). Pendidikan anak usia dini. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Papalia, D. E., Martorell, G., & Feldman, R. D. (2021). *Child development: A topical approach* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Purwanto, A., & Lestari, N. (2021). Efektivitas metode edutainment terhadap partisipasi belajar anak usia dini. *Jurnal PAUD Indonesia*.
- Purwanto, A., & Lestari, S. (2021). Pembelajaran edutainment dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Putra, M. R., & Dewi, P. S. (2023). Pembelajaran kreatif berbasis edutainment di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Putri, A. R., & Mulyani, S. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis bermain pada PAUD. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Rahman, A., & Fitriani, L. (2021). Strategi guru PAUD dalam meningkatkan minat belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahmanita, U., & Khairiah. (2022). Model pembelajaran edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Al-Khair Journal: Management, Education, and Law*, 2(1).
- Rosdiana, N., & Sari, D. (2020). Media pembelajaran berbasis edutainment dalam meningkatkan keterlibatan belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rustam, D. S., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan konsep edutainment dalam meningkatkan kreativitas bermain sambil belajar pendidikan anak usia dini. *CERIA*, 4(1).
- Sardiman, A. M. (2021). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, F. (2022). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sari, N., & Rahmawati, D. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Suryana, D. (2021). Stimulasi dan aspek perkembangan anak usia dini. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami, S., & Widodo, A. (2020). Minat belajar anak usia dini sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Jurnal Pendidikan Anak.

Wulandari, R., & Hidayat, T. (2021). Edutainment berbasis permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Jurnal PAUD.