

Penerapan Metode Edutainment Untuk Menarik Minat Belajar Anak Terhadap Kegiatan Belajar di RA Plus JA-Alhaq Kota Bengkulu

Selmi Purnama Sari, Irwan Satria, Ahmad Syarifin

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E- mail :selmipurnamasari21@gmail.com,satriairwan1974@gmail.com,
ahmadsyarifin@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstrak

Ketertarikan anak dalam kegiatan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena minat yang tinggi mendorong anak untuk lebih aktif, fokus, dan antusias mengikuti kegiatan. Kenyataannya, ketertarikan anak dalam kegiatan belajar di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu masih tergolong rendah akibat kegiatan yang cenderung monoton dan kurang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode edutainment dalam menarik minat belajar anak serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru dan kepala sekolah RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode edutainment diterapkan melalui tiga tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pembuka (bernyanyi dan tepuk semangat), kegiatan inti (permainan, bercerita, dan penggunaan media pembelajaran), serta kegiatan penutup (tanya jawab dan bernyanyi bersama). Penerapan metode ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, semangat, dan partisipasi anak. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, dan penggunaan media pembelajaran, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan media, perbedaan karakter anak, dan rentang fokus anak usia dini yang masih terbatas. Dapat disimpulkan bahwa metode edutainment efektif digunakan untuk menumbuhkan minat belajar anak usia dini apabila diterapkan secara konsisten dan didukung oleh kreativitas guru serta lingkungan sekolah yang kondusif.

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

Abstract

Children's interest in learning activities is one of the important aspects of the early childhood education process, since a high level of interest encourages children to be more active,

focused, and enthusiastic in participating in activities. In reality, children's interest in learning activities at RA Plus Ja-Alhaq Bengkulu City is still relatively low due to activities that tend to be monotonous and less enjoyable. This study aims to describe the implementation of the edutainment method in fostering children's learning interest and to identify its supporting and inhibiting factors. The study used a descriptive qualitative approach with teachers and the principal of RA Plus Ja-Alhaq Bengkulu City as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity checked through source triangulation. The results show that the edutainment method is implemented through three stages of activity: opening activities (singing and cheering claps), core activities (games, storytelling, and the use of learning media), and closing activities (question and answer sessions and group singing). The implementation of this method has proven effective in increasing children's activeness, enthusiasm, and participation. Supporting factors include teacher creativity, principal support, and the use of learning media, while inhibiting factors include limited media, differences in children's characters, and the still-limited attention span of young children. It can be concluded that the edutainment method is effective in fostering early childhood learning interest when applied consistently and supported by teacher creativity and a conducive school environment.

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

Pendahuluan

Anak usia dini berada pada periode keemasan (golden age), yaitu masa perkembangan yang sangat pesat baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Pada masa inilah rangsangan dan pengalaman belajar yang diterima anak akan memberi pengaruh besar bagi perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini adalah ketertarikan atau minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Anak yang memiliki minat tinggi akan menunjukkan perhatian, semangat, dan partisipasi yang besar, sedangkan anak yang minatnya rendah cenderung mudah bosan, kurang fokus, dan enggan mengikuti instruksi guru. Pada kenyataannya, banyak lembaga pendidikan anak usia dini masih menerapkan kegiatan belajar yang bersifat monoton dan kurang variatif, sehingga anak mudah kehilangan minat sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai. Kondisi ini juga ditemukan di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu.

Hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada 7 Oktober 2025 menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika kegiatan belajar diawali dengan aktivitas menyenangkan seperti bernyanyi, tepuk kreatif, atau mendengarkan cerita. Namun, ketika kegiatan dimulai tanpa aktivitas

pembuka yang menarik, banyak anak tampak mudah bosan, kurang fokus, bahkan enggan mengikuti instruksi guru. Guru menyampaikan bahwa kemampuan konsentrasi anak usia 4-6 tahun masih sangat terbatas sehingga dibutuhkan kegiatan yang mampu membangkitkan semangat dan ketertarikan sebelum pembelajaran inti berlangsung.

Dari observasi awal terhadap 18 anak kelompok A, ditemukan bahwa hanya 7 anak yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap kegiatan belajar—ditandai dengan keaktifan mengikuti kegiatan, perhatian terhadap guru, dan partisipasi dalam pembelajaran—sedangkan 11 anak lainnya menunjukkan ketertarikan belajar yang masih rendah, ditandai dengan kurang fokus, mudah terdistraksi, bermain sendiri, dan kurang berpartisipasi. Guru juga mengungkapkan bahwa perbedaan karakter anak turut memengaruhi tingkat ketertarikan mereka; anak yang aktif cenderung lebih mudah terlibat dalam kegiatan bermain, sementara anak yang pemalu atau kurang percaya diri memerlukan pendekatan khusus.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan suatu metode kegiatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus menyenangkan bagi anak. Salah satu metode yang dipandang tepat adalah metode edutainment, yaitu perpaduan antara pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) yang dirancang agar proses belajar berlangsung menyenangkan, bermakna, dan tidak membosankan. Melalui metode ini, anak diajak belajar sambil bermain, bernyanyi, dan bercerita sehingga mereka dapat berpartisipasi tanpa tekanan namun tetap memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Hasil wawancara dengan kepala sekolah RA Plus Ja-Alhaq menunjukkan bahwa lembaga ini sangat mendukung penerapan metode edutainment dan mendorong guru untuk berinovasi menciptakan kegiatan pembuka yang interaktif, sejalan dengan visi sekolah untuk menciptakan generasi yang cerdas, ceria, berakhlak mulia, dan cinta belajar.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan metode edutainment pada anak usia dini dengan fokus yang beragam. Mawardah dan Piraini meneliti penerapan metode edutainment untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna di TK Al-Hidayah; penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal kajian edutainment pada pembelajaran anak usia dini dan dampaknya terhadap perilaku anak, namun berbeda karena penelitian tersebut menitikberatkan pada motivasi belajar secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada ketertarikan anak sebelum kegiatan inti dimulai. Rahmanita dan Khairiah mengkaji efektivitas edutainment dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini mengenal warna, dengan persamaan pada kajian penerapan edutainment dan dampaknya terhadap perilaku anak, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini terhadap tahap awal pembangkit ketertarikan anak.

Khadijah, Arlina, Jannah, dan Maisarah meneliti pengaruh model edutainment terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini, dengan persamaan pada kajian penerapan metode edutainment dan kaitannya dengan aspek ketertarikan belajar anak, namun penelitian tersebut lebih menekankan aspek sosial-emosional. Sementara itu, Agustriana dan Wahyuni mengkaji penggunaan media edutainment berbasis WordWall untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini; penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa edutainment efektif meningkatkan minat dan ketertarikan belajar, tetapi menekankan penggunaan media digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan edutainment secara langsung dalam interaksi guru dan anak di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik mengkaji penerapan metode edutainment untuk menarik minat belajar anak terhadap kegiatan belajar di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan metode edutainment dalam menarik minat belajar anak terhadap kegiatan belajar di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu; dan (2) apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode edutainment tersebut. Sejalan dengan rumusan masalah itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan metode edutainment dalam menarik minat belajar anak, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi lembaga pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan kegiatan yang berorientasi pada kebutuhan psikologis anak.

Metode Penelitian

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam bagaimana guru menerapkan metode edutainment sebelum dan selama kegiatan belajar berlangsung, serta bagaimana minat belajar anak terbentuk dalam konteks pembelajaran yang nyata. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam dan sistematis fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan data yang dikumpulkan, bukan melalui angka atau perhitungan statistik. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian berfokus pada proses, bukan semata-mata hasil akhir, dan fenomena yang diteliti bersifat alamiah sebagaimana terjadi di lapangan.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen sekaligus pengumpul data utama. Peneliti terlibat langsung dalam seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Kehadiran peneliti di lokasi direncanakan sesuai kebutuhan, diawali dengan observasi, wawancara, dan diskusi dengan informan, dengan tetap menjaga peran sebagai pengamat yang tidak mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Bhayangkara Kota Bengkulu. Lokasi ini dipilih karena merupakan lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam yang telah

menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran inovatif dan aktif melaksanakan kegiatan edutainment seperti bernyanyi, bercerita, dan permainan edukatif sebagai pembuka sebelum pembelajaran inti. Lokasi yang mudah dijangkau memungkinkan peneliti melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi secara intensif. Penelitian dilaksanakan pada 6 Maret 2026 sampai dengan 6 April 2026.

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui observasi dan wawancara, yaitu kepala RA Plus Ja-Alhaq sebagai pihak yang memberikan kebijakan dan arahan terkait penerapan pembelajaran, guru kelas sebagai pelaksana metode edutainment, serta anak didik sebagai subjek yang mengalami langsung kegiatan edutainment sehingga peneliti dapat mengamati ketertarikan belajar mereka. Adapun sumber data sekunder berupa dokumen internal sekolah, seperti modul ajar, catatan kegiatan harian, serta foto atau video kegiatan edutainment yang digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data primer.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, observasi, yaitu mengamati secara langsung bagaimana guru merancang dan melaksanakan kegiatan edutainment serta respons anak selama kegiatan berlangsung, mencakup ekspresi kegembiraan, rasa ingin tahu, dan partisipasi anak dalam setiap tahap kegiatan. Kedua, wawancara mendalam dengan guru dan kepala sekolah menggunakan pedoman wawancara terstruktur yang mencakup fokus kajian penerapan metode, bentuk kegiatan edutainment, dukungan sekolah, serta faktor pendukung dan penghambat. Ketiga, dokumentasi, yaitu pengumpulan data pendukung berupa foto atau video kegiatan pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), catatan perkembangan anak, serta dokumen kurikulum sekolah, yang berfungsi memberikan konteks tambahan, validasi, dan pembandingan terhadap data primer.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan utama mengikuti model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyusun catatan hasil observasi, menyortir hasil wawancara yang relevan dengan fokus

penelitian, serta mengelompokkan data berdasarkan tema penerapan metode edutainment, respons anak, faktor pendukung, dan faktor penghambat. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan pengalaman guru dan anak secara mendalam, dilengkapi kutipan hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menarik kesimpulan sementara yang kemudian diverifikasi secara berulang melalui perbandingan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh kesesuaian temuan.

Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui triangulasi, yaitu membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, serta hasil pengamatan langsung terhadap anak, sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil Dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

RA Plus Ja-Alhaq berdiri sejak 1 Januari 2017 di Jalan Bhayangkara No. 43, Kelurahan Sindomulyo, Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu. Sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka dengan menggunakan modul ajar dan telah terakreditasi A (SK Nomor 052/BAN-PDM/SK/2023). Visi RA Plus Ja-Alhaq adalah menyiapkan generasi muslim yang cerdas intelektual, cerdas emosional, dan cerdas spiritual, dengan misi menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pembiasaan, membekali akhlak mulia, serta mengembangkan daya pikir dan

kemampuan motorik, sosial, dan emosional melalui kegiatan bermain sambil belajar. Sekolah ini memiliki 82 peserta didik yang tersebar dalam kelompok A (18 anak) serta kelompok B1, B2, dan B3 (masing-masing 21, 21, dan 22 anak).

Tabel 1. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan RA Plus Ja-Alhaq

No	Nama	Jabatan
1	K.H. Hasbullah Achmad	Pembina
2	Dr. Suwarjin A.M., MA	Ketua Yayasan
3	Munjayana	Ketua Yayasan
4	Irfa Rizka Amelia Suciana, S.Pd	Kepala Sekolah
5	Neldayanti, A.Md	Bendahara
6	Erni	Guru Kelas A
7	Nur Janah, S.Pd	Guru Kelas B1
8	Siti Mu'linatus Sa'adah, S.Pd	Guru Kelas B2
9	Khasanah, S.Pd	Guru Kelas B3

Sumber: Dokumentasi RA Plus Ja-Alhaq, 2026

Tabel 2. Sarana dan Prasarana RA Plus Ja-Alhaq

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Bendahara	1
3	Aula	1
4	Ruang Kelas	4
5	Toilet	2
6	Papan Tulis	3
7	Meja Anak	3
8	Kursi Anak	82

9	Jam Dinding	6
10	Komputer	2
11	Ayunan	3
12	Perosotan	1

Sumber: Dokumentasi RA Plus Ja-Alhaq, 2026

Penerapan Metode Edutainment

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment di RA Plus Ja-Alhaq dilakukan secara terstruktur melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang diwujudkan dalam kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Pada tahap perencanaan, guru menyusun kegiatan belajar yang menyenangkan seperti bermain, bernyanyi, dan bercerita, sekaligus menyiapkan media pembelajaran seperti kartu gambar, buku cerita, dan alat permainan edukatif, dengan tetap memperhatikan karakter dan kebutuhan anak agar kegiatan lebih terstruktur dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Kegiatan pembuka. Guru mengawali kegiatan dengan mengajak anak berdoa bersama, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi dan tepuk semangat. Salah satu guru menjelaskan bahwa tahapan kegiatan dimulai dari pembukaan berupa doa, nyanyian, dan tepuk semangat agar anak lebih siap, dilanjutkan kegiatan inti yang disampaikan dengan cara menyenangkan, serta kegiatan penutup berupa pengulangan materi melalui tanya jawab atau bernyanyi bersama. Hasil observasi menunjukkan anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan pembuka, ikut bernyanyi dengan semangat, tersenyum, dan mengikuti gerakan sesuai arahan guru, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan anak lebih

siap mengikuti kegiatan selanjutnya dibandingkan ketika kegiatan langsung dimulai tanpa pemanasan yang menyenangkan.

Kegiatan inti. Guru menyampaikan tema pembelajaran melalui permainan, bercerita, dan penggunaan media seperti kartu gambar, buku cerita, alat permainan edukatif, serta video sederhana. Anak dilibatkan secara aktif, misalnya diajak mencocokkan gambar, menyebutkan nama benda, mengikuti permainan sederhana, dan melakukan kegiatan kelompok, sehingga anak tidak hanya melihat tetapi juga memegang, mencoba, dan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Kepala sekolah menjelaskan bahwa kegiatan edutainment yang dilaksanakan cukup beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan anak, misalnya menggunakan lagu-lagu anak untuk mengenalkan huruf, angka, atau tema tertentu agar lebih mudah dipahami dan diingat.

Kegiatan penutup. Guru mengajak anak mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan melalui pertanyaan sederhana atau nyanyian, kemudian mengakhiri kegiatan dengan doa bersama. Anak terlihat tetap antusias mengikuti kegiatan penutup, terutama ketika dikemas dalam bentuk bernyanyi atau bermain, sehingga kegiatan pembelajaran diakhiri dengan suasana yang tenang namun tetap menyenangkan. Pada tahap evaluasi, guru mengamati keaktifan dan respons anak selama kegiatan berlangsung sebagai indikator ketertarikan anak, serta melakukan tanya jawab sederhana di akhir pembelajaran untuk mengetahui pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar perbaikan kegiatan selanjutnya, misalnya dengan membuat kegiatan yang lebih menarik atau menggunakan media yang lebih variatif apabila ditemukan kekurangan.

Ketertarikan (Minat) Belajar Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan anak dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode edutainment, yang tercermin dari beberapa indikator. Pertama, perhatian: anak terlihat lebih fokus saat guru menjelaskan kegiatan, menatap guru, mendengarkan instruksi dengan baik, serta memperhatikan media pembelajaran seperti kartu

gambar dan buku cerita yang digunakan. Kedua, partisipasi: anak tidak hanya duduk diam, tetapi ikut terlibat aktif dengan bernyanyi, bermain, menjawab pertanyaan, serta mengikuti arahan guru tanpa harus dipaksa. Ketiga, rasa ingin tahu: anak mulai berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dan ingin mencoba media yang digunakan, misalnya memegang kartu gambar atau mencoba alat permainan edukatif. Keempat, antusiasme: anak terlihat senang, tersenyum, dan tertawa selama kegiatan berlangsung, mengikuti kegiatan dengan penuh semangat dari awal hingga akhir sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.

Hasil wawancara dengan guru turut mendukung temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa tujuan penggunaan metode edutainment adalah agar kegiatan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak, mengingat anak usia dini pada dasarnya lebih menyukai kegiatan yang menyerupai permainan, sehingga bila kegiatan dikemas seperti bermain, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan sekaligus menjadi lebih aktif berpartisipasi. Pernyataan senada disampaikan kepala sekolah, yang menjelaskan bahwa tujuan sekolah menggunakan metode edutainment adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, sejalan dengan karakter anak usia dini yang lebih menyukai kegiatan bermain, sekaligus meningkatkan keaktifan anak sebagai peserta aktif dan bukan sekadar pendengar.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Data Penelitian

No	Fokus Penelitian	Hasil Analisis Data
1	Perencanaan pembelajaran	Guru menyiapkan kegiatan dengan metode edutainment melalui bernyanyi, bermain,

		bercerita, dan media pembelajaran agar anak lebih tertarik.
2	Kegiatan pembuka	Guru mengawali kegiatan dengan berdoa, bernyanyi, dan tepuk semangat untuk menciptakan suasana menyenangkan dan membuat anak lebih fokus.
3	Kegiatan inti	Guru menyampaikan materi melalui permainan, cerita, kartu gambar, buku cerita, alat permainan edukatif, dan video sederhana; anak dilibatkan aktif.
4	Kegiatan penutup	Guru mengulang materi dengan tanya jawab dan bernyanyi bersama agar anak lebih mudah memahami materi yang telah dipelajari.
5	Ketertarikan dan keaktifan anak	Anak aktif menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, bernyanyi, dan berinteraksi dengan guru maupun teman selama kegiatan.
6	Penggunaan media pembelajaran	Guru menggunakan kartu gambar, buku cerita, alat permainan edukatif, dan video sederhana untuk menarik perhatian anak.
7	Faktor pendukung	Kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, penggunaan media pembelajaran, serta suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
8	Faktor penghambat	Keterbatasan media pembelajaran, perbedaan karakter anak, serta perbedaan tingkat fokus dan keaktifan anak.

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian, 2026

Faktor pendukung pertama dalam penerapan metode edutainment adalah kreativitas guru. Guru mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik

melalui variasi bernyanyi, bermain, dan bercerita sehingga anak menjadi lebih senang dan tidak mudah bosan. Faktor pendukung kedua adalah dukungan dari pihak sekolah, yang memberikan kebebasan kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga guru lebih leluasa berinovasi. Kepala sekolah menegaskan bahwa faktor pendukung penerapan edutainment di sekolah ini salah satunya adalah kreativitas guru dalam membuat kegiatan menarik melalui lagu, permainan, cerita, dan media, ditambah dukungan kepala sekolah yang memberikan kebebasan berinovasi dalam mengajar. Faktor pendukung ketiga adalah penggunaan media pembelajaran sederhana seperti kertas origami, stik, dan tutup botol yang dimanfaatkan guru secara kreatif untuk mendukung kegiatan, serta karakteristik anak usia dini yang secara alami menyukai kegiatan bermain.

Di sisi lain, terdapat pula sejumlah faktor penghambat. Pertama, keterbatasan media pembelajaran, karena tidak semua media yang dibutuhkan tersedia secara lengkap di sekolah sehingga guru sering menggunakan media sederhana atau memanfaatkan alat yang ada di sekitar, yang membuat variasi kegiatan menjadi terbatas. Kedua, perbedaan karakter anak, di mana sebagian anak aktif dan mudah mengikuti kegiatan, sementara sebagian lain cenderung pemalu, kurang percaya diri, dan membutuhkan waktu lebih lama untuk berpartisipasi, sehingga guru harus memberikan perhatian khusus kepada setiap anak. Ketiga, perbedaan tingkat keaktifan anak, karena tidak semua anak memiliki tingkat antusiasme yang sama selama kegiatan berlangsung. Keempat, keterbatasan daya fokus dan waktu pembelajaran, karena anak usia dini cenderung cepat bosan jika kegiatan berlangsung terlalu lama, sehingga guru dituntut untuk terus membuat variasi kegiatan agar anak tetap tertarik. Salah satu guru menjelaskan bahwa hambatan yang dihadapi antara lain keterbatasan media

dan perbedaan karakter anak yang membutuhkan perhatian khusus karena tidak semua anak memiliki tingkat keaktifan yang sama. Meskipun demikian, guru tetap berusaha mengatasi hambatan tersebut dengan membuat kegiatan yang lebih bervariasi, menggunakan media sederhana, dan memberikan motivasi agar anak tetap semangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment memberikan pengaruh positif terhadap ketertarikan anak dalam kegiatan belajar di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu, yang tercermin dari meningkatnya keaktifan, fokus, semangat, dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Dalam pelaksanaannya, guru menerapkan metode edutainment melalui tiga tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu kegiatan pembuka melalui doa, nyanyian, dan tepuk semangat; kegiatan inti melalui permainan, cerita, dan penggunaan media; serta kegiatan penutup melalui tanya jawab dan nyanyian bersama. Ketiga tahap ini bekerja secara sinergis untuk membangun suasana belajar yang tidak monoton dan sesuai dengan karakter anak usia dini yang cenderung menyukai kegiatan bermain.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi dan pengalaman langsung. Dalam metode edutainment, anak diajak aktif dalam kegiatan sehingga mereka dapat membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, dan interaksi antara anak, guru, serta teman sebaya menjadi sarana penting bagi perkembangan pemahaman anak. Selain itu, teori belajar sambil bermain (play-based learning) turut mendukung penerapan metode ini, karena anak usia dini belajar paling baik melalui kegiatan bermain yang disukainya, sehingga penggabungan unsur belajar dan bermain dalam metode edutainment sangat sesuai dengan karakter perkembangan anak.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget juga relevan dengan temuan ini, karena anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif, sebagaimana tampak ketika anak diajak

mencocokkan gambar, mencoba alat permainan edukatif, atau berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Teori motivasi belajar turut menjelaskan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar anak; hal ini terlihat dari anak yang menjadi lebih antusias dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode edutainment, sehingga dapat dikatakan metode ini mampu meningkatkan motivasi belajar anak secara nyata.

Berkaitan dengan konsep minat belajar, temuan ini sejalan dengan pandangan Slameto bahwa minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan, di mana anak yang memiliki minat akan lebih fokus dan aktif dalam belajar—sebagaimana terlihat pada anak-anak RA Plus Ja-Alhaq yang menjadi lebih fokus, aktif, dan berani mengikuti kegiatan setelah diterapkannya edutainment. Pandangan Melvin L. Silberman tentang pembelajaran aktif turut relevan, karena dalam metode edutainment anak tidak hanya mendengarkan tetapi juga ikut bermain dan berinteraksi, sehingga anak menjadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Sementara itu, pandangan Maria Montessori bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan lingkungan yang mendukung, dengan guru berperan sebagai pembimbing, tercermin dari peran guru RA Plus Ja-Alhaq sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan sekaligus memberi ruang bagi anak untuk aktif terlibat.

Selanjutnya, faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan teori pendidikan. Kreativitas guru dan dukungan kepala sekolah sejalan dengan teori manajemen pendidikan yang menyatakan bahwa kepemimpinan kepala sekolah sangat berpengaruh terhadap kualitas kegiatan di sekolah, karena kebebasan berinovasi yang diberikan kepala sekolah memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan

ide-ide kreatif dalam menerapkan metode edutainment. Penggunaan media pembelajaran, meskipun terbatas, sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman anak karena membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik.

Adapun faktor penghambat berupa perbedaan karakter anak sejalan dengan teori perbedaan individu yang menyatakan bahwa setiap anak memiliki karakteristik berbeda sehingga memerlukan pendekatan yang berbeda pula. Keterbatasan daya fokus anak usia dini juga sesuai dengan teori perkembangan anak usia dini yang menyatakan bahwa anak memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga membutuhkan kegiatan yang menarik dan bervariasi agar minat belajarnya tetap terjaga. Dengan demikian, meskipun terdapat sejumlah keterbatasan, faktor pendukung berupa kreativitas guru dan dukungan sekolah terbukti mampu mengatasi berbagai hambatan yang ada, sehingga penerapan metode edutainment di RA Plus Ja-Alhaq dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, penerapan metode edutainment di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu dilakukan dengan cara menggabungkan kegiatan belajar dengan kegiatan yang menyenangkan melalui tiga tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu kegiatan pembuka berupa doa, bernyanyi, dan tepuk semangat; kegiatan inti berupa permainan, bercerita, dan penggunaan media pembelajaran seperti kartu gambar, buku cerita, dan alat permainan edukatif; serta kegiatan penutup berupa tanya jawab dan bernyanyi bersama. Metode edutainment terbukti mampu meningkatkan minat belajar anak, yang ditandai dengan perubahan sikap anak menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan lebih semangat saat belajar, serta lebih berani ikut serta dalam kegiatan seperti menjawab pertanyaan, bernyanyi, dan bermain bersama teman, disertai rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap kegiatan yang dilakukan. Kedua, dalam penerapannya

terdapat sejumlah faktor pendukung, yaitu kreativitas guru dalam mengajar, dukungan dari pihak sekolah, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta karakter anak usia dini yang secara alami menyukai kegiatan bermain.

Faktor-faktor ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan menarik bagi anak. Selain faktor pendukung, terdapat pula sejumlah faktor penghambat, yaitu keterbatasan media pembelajaran, perbedaan karakter anak, keterbatasan waktu pembelajaran, serta konsentrasi anak yang mudah berubah. Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengatasi hambatan tersebut dengan membuat kegiatan yang lebih bervariasi dan tetap menyenangkan bagi anak.

Daftar Pustaka

- Agustriana, N., & Wahyuni, D. (2025). Penggunaan media edutainment WordWall untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Ceria*, 6(2), 122-133.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Badudu, J. S., & Zain, S. M. (2010). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Daryanto. (2013). *Inovasi pembelajaran efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni. (2009). *Konsep edutainment dalam pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
- Hoar, Y., Aji, S. D., & Kurniawati, M. (2022). Implementasi metode pembelajaran edutainment berbasis media untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Khadijah, A., Arlina, Jannah, & Maisarah. (2021). Model edutainment terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 33-45.
- Mawardah, M., & Piraini. (2021). Penerapan metode edutainment guna meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini di TK Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 45-56.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, N. (2021). Penerapan konsep pembelajaran inovatif dan kreatif melalui pembelajaran berbasis edutainment dalam pembelajaran di PAUD. *URHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Rahmanita, & Khairiah. (2020). Penerapan metode edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Penerapan Metode Edutainment Untuk Menarik Minat Belajar Anak Terhadap Kegiatan Belajar di RA Plus JA-Alhaq Kota Bengkulu
(Selmi Purnama Sari, Irwan Satria, Ahmad Syarifin, 2026)

Jurnal Bisnis dan Manajemen (JURBISMAN) Vol. 4, No. 3, September 2026, (Hal. 863-880)
