

PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERMAIN SAMBIL BELAJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Dani Sandita Rustam¹, Chandra Asri Windarsih²

¹ PAUD Al-Manar, Kp. Cibeletong RT.03/RW.09, Ds. Rancasenggang

² IKIP Siliwangi, Jalan Terusan Jendral Sudirman

¹danisanditarustam99@gmail.com, ²chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

In learning the edutainment method in building creativity while playing in the paud age group 5-6 years. Based on the phenomena that researchers found in the field, it was found that in building play creativity while learning by using the edutainment method, it can enhance children's creative power while playing. Play activities can be in the form of APE that has been provided by the school or from the findings of children in the environment around the school. This study aims to determine the effect of the edutainment method on the creativity of early childhood aged 5-6 years through beramin. Play creativity research data obtained by researchers by observation, interviews and documentation. Through qualitative descriptive research. This study involved 8 children who were vulnerable aged 5-6 years and educators in Al-Manar PAUD. This research use descriptive qualitative approach. The results of this study describe the increase in children's creativity in playing while learning. This research is expected to be able to provide a reference for educators to stimulate children in order to practice children's play creativity with what children find in the surrounding environment.

Keywords: Edutainment, Creativity Playing While Studying, Early Childhood

ABSTRAK

Metode pembelajaran *edutainment* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas bermain sambil belajar di paud kelompok usia 5-6 tahun. Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan di lapangan, diperoleh bahwa dalam membangun kreativitas bermain sambil belajar dengan menggunakan metode *edutainment*, dapat meningkatkan daya kreatif anak saat sedang bermain. Kegiatan bermain dapat berupa alat peraga edukatif (APE) yang telah di sediakan sekolah atau dari hasil temuan anak di lingkungan sekitar sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap kreativitas dan bermain sambil belajar di paud kelompok usia 5-6 tahun melalui bermain. Data yang diperoleh peneliti yaitu dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan melibatkan anak yang berjumlah 8 orang yang memiliki rentang usia 5-6 Tahun dan tenaga pendidik yang ada di PAUD Al-Manar. Penelitian ini menggunakan metode *edutainment* teknik analisis deskriptif kualitatif, adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan, menurut Braun & Clarke (dalam Heriyanto, 2019). Hasil penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak dalam bermain sambil belajar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi bagi pendidik untuk menstimulus anak guna melatih kreativitas bermain anak dengan apa yang anak temukan di lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Edutainment*, Kreativitas, Bermain Sambil Belajar, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Istilah *edutainment* dalam dunia pendidikan sekarang sudah banyak dan tidak asing lagi, terutama untuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Karena konsep *edutainment* menyuguhkan bermacam-macam strategi yang metode pembelajarannya menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *edutainment*, secara langsung menjadikan suasana pembelajaran di sekolah terasa nyaman dan membuat peserta didik merasa senang dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa jika peserta didik dalam suasana yang sangat menyenangkan saat melakukan proses pembelajaran yang dilakukan pengajar, anak akan lebih cepat dan mudah paham terhadap materi yang diberikan. Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dan pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik. Sedangkan metode pembelajaran yang diterapkan guru di kelas menjadi faktor penyebab lainnya, terkadang guru menerapkan metode yang kurang sesuai dengan kondisi sekolah dan anak didik sehingga mengakibatkan kejenuhan dalam pembelajaran. Dan berdasarkan kenyataannya masih ada dan banyak anak yang menjadi pelajar yang pasif (Muntomimah, 2014).

Dewasa ini kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan pada anak usia dini meningkat karena sejalan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman masyarakat di tuntut untuk

lebih sadar dan peka terhadap perubahan dan kebutuhan pendidikan pada anak, terlebih pendidikan pada usia dini harus melakukan terobosan-terobosan agar kegiatan belajar bagi siswa lebih menyenangkan dan menarik. Maka dengan itu konsep *edutainment* yang mengutamakan hiburan dalam suatu pembelajaran.

Dengan bermain anak diajak untuk memanfaatkan dan mengambil kesimpulan dari hasil bereksplorasi dalam menemukan berbagai ide kreatif mengenai benda di sekitar. Oleh karena itu, pada pembahasan kali ini mencakup tentang hal-hal yang berhubungan dengan konsep *edutainment* dan karakteristiknya. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu dimunculkan sebuah metode baru yang menyenangkan dan dapat memadukan antara dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan.

Metode *edutainment* sangat menarik sekali jika dikembangkan dengan sistematis juga terstruktur. Jika metode *edutainment* berjalan dengan baik, maka pembelajaran di dalam kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang mengasyikkan, dari yang dulunya membuat bosan berubah menjadi menggembirakan dan membahagiakan, atau dari sesuatu yang tidak disukai menjadi sesuatu yang disukai oleh anak. Bermain bukan hanya mencerminkan pada tahap perkembangan anak, akan tetapi memberikan banyak stimulasi baik terhadap perkembangan kognisi anak. Karena dengan bermain anak dapat di kembangan kecerdasannya. Stimulasi yang dapat dilakukan untuk

memenuhi kebutuhan anak yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak yaitu belajar seraya bermain atau kegiatan bermain sambil belajar. konsep belajar diatas merupakan suatu metode pembelajaran yang diterapkan di paud. Metode ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud, pendidik Paud harus selalu melakukan inovasi atau pembaharuan pembelajaran secara berkesinambungan sehingga pembelajaran kepada anak akan selalu menarik, terangsang untuk bereksplorasi untuk menemukan pengetahuan.

Kreativitas pada setiap anak pasti akan berbeda sehingga di perlukan cara yang sedikit berbeda untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas pada anak masing- masing akan meningkat dengan sendirinya yaitu seperti menciptakan ruang yang kondusif untuk belajar, memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar, memberi dorongan serta memberikan informasi sebanyak-banyaknya dan tentu dengan cara yang mudah difahami anak. Adapun kreativitas menurut Munandar (1992, hlm. 41) merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Tak sedikit masalah yang di hadapi pendidik dalam mengembangkan potensi anak agar dapat menumbuhkan sisi kreativitasnya dikarenakan banyak hal untuk itu salah satu metode yang penulis bahas di harap-

kan bisa meningkatkan kreativitas pada anak.

Merujuk penjelasan tersebut diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang terkait dengan metode ini antara lain masih sedikit sekolah yang menerapkan metode *edutainment* untuk membangun kreativitas bermain sambil belajar di PAUD menunjukkan bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan aktivitas atau kegiatan yang memiliki makna penting bagi tumbuh kembang anak, karena bermain secara langsung memberikan pengaruh tumbuh kembang pada anak.

METODOLOGI

Penelitian pembelajaran metode *edutainment* dalam membangun kreativitas bermain sambil belajar di PAUD kelompok usia 5-6 tahun menggunakan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif. Selaras dengan pendapat Satori (2011, hlm. 23) berpendapat bahwa penelitian kualitatif dilaksanakan sebab peneliti menginginkan penemuan-penemuan hasil eksplor yang dapat dikuantifikasikan dan bersifat deskriptif layaknya proses dalam langkah bekerja, atau resep rahasia dalam suatu formula, setiap arti tentang suatu konsep yang bermacam-macam, gambar-gambar, gaya-gaya dan lain sebagainya. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis studi deskriptif agar lebih fokus dan sesuai tujuan penelitian. Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran PAUD kelompok usia 5-6 tahun melibatkan berbagai aspek yang harus digali lebih mendalam.

Data merupakan bagian penting dalam suatu penelitian, karena dengan data peneliti mengetahui hasil penelitiannya tersebut. Pada penelitian menggunakan data, peneliti memperoleh dari berbagai sumber dalam membangun kreativitas bermain dengan menggunakan teknik pengumpulan data untuk pembelajaran bermain sambil belajar pada anak dengan menggunakan metode *edutainment* yang bermacam-macam dan dilakukan secara berkala sampai datanya dapat dipastikan keasliannya. Sesuai dengan karakteristik data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Observasi

Metode observasi menjadi tujuannya proses pembelajaran di kelompok usia 5-6 tahun dapat diketahui. 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. Peneliti mencatat proses kegiatan pembelajaran sebagai bukti konkret untuk menganalisis data dengan menggunakan catatan lapangan yang digunakan.

2. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada yang terlibat dalam penerapan konsep *edutainment* pada proses pembelajaran kelompok usia 5-6 tahun maupun orang-orang yang mengetahui lebih dalam mengenai berbagai aspek yang berhubungan dengan proses pembelajaran atau disebut sumber data. Sumber data dalam teknik wawancara adalah kepala sekolah, guru

kelas, dan guru pendamping PAUD Al-Manar. Kegiatan wawancara dilakukan di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun PAUD Al-Manar dengan menggunakan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan sumber dan penelitian.

3. Dokumentasi

Digunakannya metode dokumentasi sebagai sumber data adalah karena dokumentasi dapat dimanfaatkan untuk merekam proses kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menganalisis data. Metode dokumentasi sangat dibutuhkan guna untuk mengetahui penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Al-Manar. Dalam pendokumentasian kegiatan belajar mengajar disertai dengan foto-foto.

Analisis data deskriptif kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan 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 kesimpulan supaya mudah dipahami. Sesuai dengan jenis penelitiannya, maka model interaktif dari Miles dan Huberman yang digunakan peneliti untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data deskriptif kualitatif dilakukan secara terus-menerus juga interaktif dan berlangsung sampai tuntas.

Sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Maka dari itu, dalam penelitian deskriptif kualitatif sangatlah digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

kunci, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada proses penalaran yang membentuk kesimpulan secara umum. Penelitian ini juga memusatkan untuk menggambarkan dan juga mendeskripsikan hal-hal yang ada, baik itu bersifat alami/asli ataupun suatu rekayasa, yang lebih memperhatikan mengenai kualitas, karakteristik, dan keterkaitan antar kegiatan. Disisi lain, penelitian deskriptif tidak memberikan merubah setiap variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang aplikasikan hanyalah penelitian itu sendiri yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara juga termasuk dokumentasi.

Berdasarkan dari keterangan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Adapun tahap pelaksanaan penelitiannya yaitu dengan melakukan perencanaan bagaimana metode *edutainment* dapat membangun kreativitas bermain sambil belajar yang tentunya sesuai dengan observasi dan evaluasi. Dalam tahap observasi ini, peneliti meneliti anak usia 5-6 tahun secara langsung pada saat anak bermain. Tahapan selanjutnya refleksi, yaitu tahapan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan anak selama proses bermain. Adapun data yang di ambil yaitu anak usia dini usia 5-6 tahun dengan pengumpulan datanya anak bermain dan mengeksplor apa yang dia temukan saat bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Edutainment diartikan sebagai proses pembelajaran dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis dengan berbagai pencapaian kreatif sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung mengasyikan. (Sholeh, 2011, hlm. 18). Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 8 anak dan guru kelas di PAUD Al-Manar. Skenario dalam manajemen kelas pada peserta didik kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Al-Manar mampu bercerita tentang pengalaman saat bermain dan dapat menjelaskan cara bermain dari bahan yang ada. Materi itu sudah mencakup kemampuan anak saat bermain aktif di dalam kelas maupun di luar kelas. Menunjukkan beberapa hasil temuan anak, menyebutkan nama benda yang diperlihatkan, menceritakan ide kreatifnya, menjabarkan suatu penemuannya dan menghubungkan atau menyebutkan hasil karya seninya.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tentang perencanaan manajemen kelas di PAUD Al-Manar. Mempersiapkan ruang kelas anak yang rapi, bersih dan nyaman, menata pola tempat duduk anak, mengatur posisi meja dan kursi anak dan guru sudah melaksanakan perencanaan dengan sesuai. Dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Menata tempat duduk anak sesuai dengan yang telah direncanakan oleh guru kelas. Dalam mengatur ruang kelas yang rapi dan bersih yang dijelaskan oleh guru kelas. Menyiapkan media yang dibutuhkan untuk mendukungnya pembelajaran di kelas supaya anak mudah untuk memahami kegiatan pembelajaran di kelas. Media yang diperlukan pun harus

menarik supaya anak antusias dalam melakukan aktivitas.

Berdasarkan uraian pembahasan dan hasil penelitian membangun kreativitas bermain anak melalui aktivitas dengan metode *edutainment* pada kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Al-Manar, yaitu data hasil studi dokumentasi dan observasi yang kemudian ditriangulasikan dengan data hasil wawancara dengan guru kelas. Hasil dokumentasi dan wawancara yang peneliti lakukan di PAUD Al-Manar: Data hasil dokumentasi dan observasi yang peneliti kumpulkan mengenai kemampuan guru kelas dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*, yaitu dalam rencana kegiatan harian sudah terdapat tema, kompetensi dasar, kegiatan, media pendukung pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan metode *edutainment* terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak karena bakat, minat, serta kreatifitas mempunyai hasil yang berbeda oleh karena itu perlu di pupuk sejak dini, melalui aktivitas bermain yang dapat menyesuaikan dengan pengelompokan usia anak maka pertumbuhan dan perkembangan akan lebih optimal, Herbert Spencer (Catron & Allen, 1999) mengungkapkan bahwadengan anak bermain, mereka memiliki kekuatan lebih. Dengan bermain, mereka berinteraksi seraya belajar untuk mengkreasikan pengetahuan. Jadi bermain sangat besar sumbangannya terhadap kemampuan anak dalam berkreaitivitas.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam pengorganisasian waktu di kelas, guru memberikan kesempatan dalam kegiatan pembelajaran anak. Guru mem-

berikan waktu kepada anak untuk menjelaskan media yang sudah disediakan guru karena memang anak tersebut mendapat giliran untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga perlu dalam pengorganisasian waktu tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai pelaksanaan manajemen kelas pada pembelajaran di PAUD Al-Manar.

Penguasaan kelas yang dilakukan oleh guru kelas sudah cukup baik. Pada saat pemberian pembelajaran berlangsung guru memimpin, mengarahkan, memotivasi dan membimbing anak supaya dapat melaksanakan proses pembelajaran yang kondusif. Pada kegiatan pembelajaran guru kurang memperhatikan secara keseluruhan keadaan anak saat anak sedang menjelaskan media yang disediakan. Sehingga selama pembelajaran berlangsung anak mudah bosan dengan apa yang dia lakukan, perlu adanya interaksi saat kegiatan berlangsung antara guru dan anak supaya semua anak dialam kelas aktif dan merasa senang mengikuti pelajaran tersebut.

Pelaksanaan pengawasan manajemen kelas di PAUD Al-Manar. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas guru memberikan perhatian kepada anak saat melakukan aktivitas belajar di dalam kelas. Guru melakukan pengawasan dengan cukup baik dengan melihat apa yang dilakukan anak pada saat pembelajaran. Dengan berkeliling disetiap meja anak ketika anak melakukan aktivitas belajar hal itu dilakukan guru supaya ketika ada anak yang merasa sulit guru langsung untuk memberi arahan anak tersebut. Kendala dalam manajemen kelas di PAUD Al-Manar adalah kesulitan dalam mengatur kondisi anak disaat awal pengenalan kegiatan dan mengelola

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

waktu, karena waktu terlalu singkat dalam melakukan kegiatan tersebut adapun menurut Herbert Spencer (Carton & Allen, 1999) mengungkapkan dengan anak melakukan aktivitas bermain, mereka memiliki energi lebih, Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan, jadi bermain sangat besar sumbanganya terhadap daya kreativitas anak usia dini.

Pembahasan

Dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat usaha mengajar. Maka sebabnya dalam proses pengajaran dalam penggunaan proses pembelajaran dan pengelolaan kelas yang tujuan utamanya adalah cara mengusahakan agar peserta didik mau belajar (Nasution, 2010:230). Agar anak mau belajar sangatlah perlu menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung.

Guru kelas melakukan setiap permainan dari awal kegiatan sampai waktu pulang tiba yang membuat setiap aktivitas anak tidak membosankan dan anak merasa aman, nyaman, senang dan bahagia dengan menggunakan berbagai media yang disediakan. Bermain merupakan sebuah kegiatan yang mengasyikan dengan penggunaan sebuah media barang dan bermainnya dengan dilakukan sesuai dengan keinginan anak. (Masyah, 2017). Dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, guru kelas kurang mengkondisikan anak-anak dikelas, sehingga beberapa murid dikelas tidak fokus dan akhirnya kelas menjadi kurang kondusif.

Adapun beberapa siswa yang malu dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya. Dalam evaluasi pembelajaran dalam kegiatan yang menggunakan metode *edutainment* untuk membangun kreativitas bermain sambil belajar yang

dilakukan guru adalah dengan beberapa indikator perkembangan seperti a) Apakah anak mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. b) Apakah anak sudah dapat mengungkapkan perasaan atau pendapatnya. c) Apakah anak dapat menjelaskan setiap permainan yang dia mainkan. Indikator tersebut dapat dicapai dengan melakukan kegiatan bermain. Bermain terdapat dua bagian. Pertama, bermain diartikan juga sebagai play, yaitu sebuah aktivitas bersenang-senang tanpa memerlukan sebuah kemenangan atau kekalahan. Kedua, bermain diartikan sebagai games yaitu sebuah aktivitas bersenang-senang yang memerlukan suatu kemenangan atau kekalahan.

Bermain pada pengertian yang pertama yaitu hanya sebatas untuk mencari sebuah kesenangan tanpa mempedulikan hasil yang akan didapat. Tetapi pada pengertian yang kedua dimaknai selain mendapat kesenangan bermain juga dapat memperhatikan hasil yang dapat diperoleh, Ismail (dalam Fadlillah, 2019). Berdasarkan teori diatas dapat dianalisis bahwa bermain, merupakan sebuah aktivitas yang dibagi menjadi 2 yaitu ada yang digunakan untuk memperoleh kebahagiaan bahkan ada sebuah permainan diperlukan menang atau kalah bukan hanya itu anak dapat memperoleh pengetahuan contohnya dengan kegiatan bermain kooperatif. Bermain kooperatif dapat meningkatkan beberapa indikator yang ditunjukkan oleh anak setelah melaksanakan kegiatan bermain kooperatif antaraanak sudah mau bekerja sama, tolong menolong, menghargai orang lain, bersikap empati dan berbagi. (Hafizar & Alam, 2020).

Berdasarkan data hasil studi observasi yang kemudian peneliti triangulasikan dengan data hasil studi wawan-

cara terhadap penerapan metode *edutainment* untuk membangun kreativitas bermain sambil belajar pada kelompok usia 5-6 tahun yaitu kurangnya dalam pemberian arahan supaya kelas menjadi kondusif selama pembelajaran, anak-anak sangat antusias, melatih konsentrasi dengan permainan yang mereka sukai, anak menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya, menambah kosa kata dan mengenal setiap benda yang ditemukannya.

Sesuai dengan tujuan penggunaan metode *edutainment* adalah untuk menciptakan komunikasi yang menyenangkan antar guru dan anak, konsentrasi dalam menyimak suatu informasi dan kepekaan terhadap ciri-ciri benda disekitar. (Santosa, 2010, hlm. 68).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan dan hasil yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diambil kesimpulan antara lain:

1. Pendahuluan dengan menggunakan metode *edutainment* sebagai skenario dan implementasi untuk membangun kreativitas bermain sambil belajar di PAUD pada kelompok usia 5-6 tahun dilaksanakan melalui tiga cara yaitu:

a. Perencanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* untuk meningkatkan kreativitas bermain sambil belajar pada anak usia dini yaitu guru membuat RPPH dan menyiapkan bahan-bahan untuk proses berlangsungnya pembelajaran, seperti: media yang diperlukan sesuai tema dan menyediakan tempat untuk bermain.

b. Dengan menggunakan metode *edutainment* pelaksanaan pembelajarannya meliputi:

1. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan didalam kelas dan luar kelas yang sudah diatur oleh guru untuk setiap peserta didik.

2. Pengaturan posisi duduk anak yang telah di atur oleh gurumenjadi dua kelompok.

3. Guru menjelaskan dan memberi motivasi yang membuat anak nyaman dan terhibur serta memberikan peluang terhadap anak untuk bermain secara langsung dengan kemampuan yang berbeda-beda.

c. Menggunakan metode *edutainment* untuk mengevaluasi pembelajaran sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas bermain sambil belajar pada anak dilakukan dengan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari semua hasil penelitian dengan teknik tersebut guru dapat menyimpulkan sejauh mana perkembangan anak dapat terwujud dengan penuh.

2. Inti dari metode yang digunakan merupakan bagian responsif guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *edutainment* dalam membangun kreativitas bermain sambil belajar di paud kelompok usia 5-6 tahun ternyata membuat guru dengan mudah memberikan informasi kepada peserta didik dan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* pun sangat diterima dengan baik dan dapat membantu tumbuh kembang anak dalam membangun kreativitas bermain sambil belajar.

3. Penutup dari metode ini adalah faktor pendukung dan kesulitan-kesulitan dalam penggunaan metode *edutainment* untuk meningkatkan kreativitas bermain sambil belajar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Manar meliputi:

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

- a. Faktor pendukung adanya media atau alat yang disediakan dapat merangsang anak untuk bermain sehingga dapat tercapai secara maksimal.
- b. Kesulitan dalam pembelajaran dengan metode *edutainment* yaitu tempat yang tersedia namun tidak terlalu luas dan beberapa media yang belum *update*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Hafizar, R., & Alam, S. K. (2020). IMPLEMENTASI METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5).
- Heriyanto, H. (2019). Implementasi Thematic Analysis dalam Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. *Anuva : Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(1), 27-31.
- Masyah, M., Sumarsih, S., & Delrefi, D. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAH MASALAH MELALUI BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK A1 DI PAUD KEMALA BHAYANGKARI BENGKULU UTARA. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101-106.
- Muntomimah, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Sentra Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 73-80.
- Nasution, S. (2010). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar*

dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

- Santosa, E, V. (2008). *100 Permainan Kreatif Untuk Outbond & Training*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Satori, D. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sholeh, H. (2011) *.Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva press.