

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

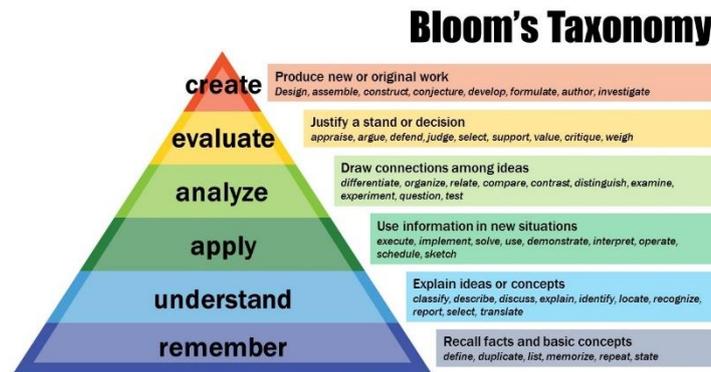
2.1.1 Perkembangan Kognitif

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan Kognitif

Kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* atau *knowing* berarti adanya konsep luas dan inkusi yang mengacu pada kegiatan mental hingga memperoleh, organisasi atau penataan dan penggunaan pengetahuan. Sedangkan arti luas, kognitif merupak suatu ranah kejiwaan yang berpusat dalam otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak), afeksi (perasaan) Proses perkembangan kognitif ini adanya dimulai sejak lahir (Rahman, 2009, p. 52).

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan nalar atau berfikir yang sangat jelas. Kognitif adalah kemampuan kecerdasan yang luas dalam wawasan , mengamati, tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan tersebut. Menurut Patmodewo dalam (Khadijah, 2016, p. 32) Kognitif atau intelektual adalah suatu proses pemikiran yang memiliki kemampuan pikiran yang bisa menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya untuk menilai kemampuan dalam mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Perkembangan Kognitif adalah suatu perkembangan dengan cara anak untuk berfikir. Kemampuan anak untuk mengetahui cara berfikir untuk menyelesaikan berbagi masalah dapat dipergunakan sebagai otak tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Istilah Maslihah (2005) dalam buku (Khadijah, 2016, p. 31) Kemampuan kognitif yaitu suatu kemampuan untuk mengerti sesuatu, artinya mengerti suatu kemampuan untuk menangkap sifat, arti, dan keterangan dalam mengenal gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Dalam kognitif ini mengacu kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk bisa memahami sesuatu. Kemampuan kognitif ini sangatlah penting untuk anak, meskipun anak masih usia dini, namun dalam kehidupan sehari-harinya manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Jadi dalam sejak dini ini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.



Gambar 2.1 Kemampuan perkembangan kognitif

Teori Taksonomi Bloom dalam (Nafiati, 2021) Perkembangan kognitif mengklarifikasikan bahwa kemampuan kognitif menjadi enam kategori yaitu : ingat (*remember*), memahami (*understand*), penerapan (*application*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluation*), mengkreasi (*create*).

- a) *Remember* adalah pemikiran memori peserta didik yang memberikan menghasilkan sebuah definisi, untuk mengingat kembali informasi atau fakta yang telah di pelajarnya. Contohnya mengingat nama-nama warna dasar seperti merah, biru dan kuning.
- b) *Understand* adalah pemahaman dari sebuah konsep peserta didik untuk dapat menjelaskan ke dalam sebuah tulisan atau gambar, merangkum, dengan menggunakan bahasa atau konsep mereka sendiri. Contohnya memahami cerita sederhana dan menjelaskan apa saja yang terjadi dalam cerita tersebut.
- c) *Application* adalah peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan konsep yang sudah dipelajari dan mampu menggunakan informasi dalam memecahkan masalah. Contohnya menggunakan balok bangunan untuk membangun struktur yang mereka bayangkan.
- d) *Analyze* adalah melibatkan peserta didik untuk mencari informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dengan menyusun pola-pola yang tersembunyi. Contohnya memisahkan mainan berdasarkan bentuk, ukuran, warna.
- e) *Evaluation* adalah peserta didik mampu mengevaluasi hasil pembelajaran yang mereka dapatkan berdasarkan kriteria masing-

masing anak. Contohnya memilih mainan yang mereka sukai sesuai keinginan dan kebutuhan mereka.

- f) Create adalah hasil karya peserta didik yang menghasilkan produk berdasarkan pemahaman dan pengetahuan yang mereka miliki. Menggambar atau membuat karya seni sederhana dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia.

Oleh karena itu penting kemampuan kognitif anak dapat mengalami perkembangan yang signifikan untuk membentuk pondasi penting bagi kemampuan belajar dan pemahaman mereka nantinya di masa depan. Perkembangan kognitif adalah suatu proses adanya individu dapat meningkatkan pengetahuan kemampuan internal menggunakan informasinya sehingga anak berkembang dan berfungsi dalam berfikirnya (Fitri, 2018).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis simpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu pemikiran kecerdasan yang dimiliki anak untuk bisa mengkoordinasikan cara berfikir dalam menyelesaikan berbagai persoalan-persoalan dengan merancang, mengingat, dan mencari alternatif dalam pengetahuan pemahaman yang dimilikinya.

(Adatul'aisy & Puspita, 2023) Dalam permendikbud No. 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa lingkup perkembangan sesuai tingkatan usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosialemosional dan seni.

a. Pengembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berpikir dengan menggunakan symbol, cara berpikir anak masih dibatasi oleh persepsi, cara berpikir anak masih kaku dan anak sudah mulai mengerti dasar-dasar pengelompokan sesuatu atas dasar satu dimensi. Aspek perkembangan kognitif berhubungan erat dengan akal dan pikiran sehingga jangan heran jika pertumbuhan pada area ini memiliki jangkauan yang sangat luas. Banyak pelajaran penting yang akan didapatkan oleh anak, beberapa diantaranya: mampu berpikir logis dengan mengenal perbedaan, klasifikasi, perencanaan, pola, sebab akibat dan inisiatif. Anak dapat menyebutkan, mengenal, dan juga

menggunakan lambang-lambang seperti abjad dan angka. Tidak hanya itu, tahap ini juga akan membantu Anak untuk menggambarkan ulang banyak hal yang pernah mereka lihat. Pembelajaran yang paling penting adalah anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan fleksibel, praktis, dan juga diterima secara sosial. juga dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru yang mereka dapatkan baik di sekolah maupun rumah.

b. Pengembangan motorik Anak Usia Dini

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah melalui panca indera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak. perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Sebelum perkembangan terjadi anak tidak akan berdaya. Kondisi tersebut akan berubah secara cepat pada usia 4-6 tahun pertama kehidupan pasca lahir. Anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan anggota badan yang luas yang digunakan untuk berjalan, melompat, berlari, berjinjit, berenang, dan sebagainya.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak terbagi dalam gerakan besar dan gerakan kecil. Gerakan besar melibatkan otot-otot besar tentunya membutuhkan banyak energi, begitu juga sebaliknya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan dasar kesenangan. Bermain aktif mempraktikkan gerakan berlari, melompat, melempar, dan gerakan yang lain adalah gerakan yang dilakukan baik terlibat dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas

2.1.1.2. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukannya pemahaman dalam karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan

lingkungan yang dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan hanya dilakukan oleh guru yang bisa memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada diri anak. Sehingga anak usia dini memegang peran penting sebab anak mempunyai karakteristik perkembangan dan kemampuan yang dimilikinya tersendiri. Dalam proses bertumbuh dan perkembangan anak adanya karakter sendiri menjadi bagian dari bawaan sifat alami serta tingkah laku yang dibangun dalam sikap ekspresikan pada kehidupan sehari-hari, tumbuh kembang yang dialami oleh anak menjadi suatu unik dalam perbedaan pada setiap kepribadianya, karakter pada perkembangan kognitif sangatlah dianjurkan dari mulai anak usia dini.

(Andayani, 2021, p. 204) karakteristik perkembangan anak usia dini dilihat dari adanya perkembangan fisik motorik. Dimana perkembangan fisik motorik ini adanya pertumbuhan fisik pada setiap anak tidak selalu sama ada yang mengalami pertumbuhan cepat dan pertumbuhan secara lambat. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua, ada yang kasar dan halus. Perkembangan motorik kasar seorang anak pada usia 3 tahun adalah melakukan suatu gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat, berlari sehingga menunjukkan kebanggaan dan prestasinya. Sedangkan keterampilan motorik secara halus yaitu dilihat dari usia 3 tahun yang dimana kemampuan anak-anak masih terkait dengan kemampuan bayi yang menempatkan dan memegang suatu benda-benda.

Sedangkan menurut Kartini Kartono dalam (Khairi, 2018, p.20) anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Bersifat egosentris na'if artinya anak usia dini dapat cenderung berpusat pada diri sendiri dan memiliki akan pemahaman yang terbatas, dan melihat dari sudut pandang mereka sendiri tanpa pertimbangan pandangan atau perasaan orang lain secara mendalam.
- b. Mempunyai relasi dengan benda-benda dan manusia bersifat sederhana dan primitive yaitu anak usia dini membangun suatu hubungan dengan benda, manusia di sketiar mereka dengan cara sederhana.
- c. Ada sutau kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir terpisahkan

sehingga dalam suatu totalitas, sikap hidup fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut atau sifat lahiriah dan material terhadap pengahayatan

Menurut Piaget membagi karakteristik kognitif dapat berkembang sepanjang hidup sesuai dengan lingkungan anak (Khairi, 2018, p.22) secara umum anak usia dini dikelompokkan dalam usia (0-1tahun), (2-3tahun), (4-6 tahun) dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut:

a. Usia 0-1 tahun

Usia ini merupakan masa bayi, dalam perkembangan fisik mengalami kecepatan yang cepat sehingga paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi sebagai berikut:

- 1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari beruling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- 2) Mempelajari keterampilan menggunakan paca indra seperti bisa melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mesukan benda ke dalam mulutnya.
- 3) Mempelajari komunikasi sosial. bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan adanya lingkungan. Sehingga komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan luas responden verbal dan non verbal bayi.

b. Usia 2-3 tahun

Pada usia ini terdapat beberapa kesamaan karakteristik pada masa sebelumnya yang secara fisik masih mengalami pertumbuhan yang pesat. karakteristik khusus anak usia dini 2-3 tahun sebagai berikut:

- 1) Aktif dalam mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Mampu memiliki kekuatan obsevasi yang sangat tajam dan keinginan belajar luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda apa saja yang ia temui merupakan suatu proses belajar yang sangatlah efektif. Sehingga adanya motivasi belajar anak usia dini ini menentukan grafik tertinggi dibandingkan sepanjang usianya bila tidak memiliki hambatan lingkungan.

- 2) Mulai mengembangkan keterampilan bahasa. Kemudian percakapan dimulai satu atau dua kata dan frasa yang memiliki maknanya tidak jelas. Sehingga anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dengan mengungkapkan isi hati dan pikirannya.
- 3) Mulai belajar mengembangkan perasaan. Perkembangan emosi anak didasarkan bagaimana sekitar lingkungan memperlakukannya. karena dalam emosi tidak di tentukan dari bawaan, maka terdapat dari lingkungan.

c. Usia 4-5 dan 6 tahun

Karakteristik usia 4-5 dan 6 tahun sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai aktifitas, berguna untuk mengembangkn otot kecil dan besar, seperti memanjat, melompat dan berlari.
- 2) Perkembangan bahasa juga meningkatkan. Dalam anak-anak memahami apa yang di ucapkan oleh orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batasan tertentu misalnya dengan meniru pembicara, mengulang-ulang.
- 3) Perkembangan kognitif yang sangat cepat ditunjukan rasa ingin tahu seseorang anak yang luar biasa di lingkungan sekitarnya. Hal ini terlihat seiringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- 4) Bentuk permainan anak sudah bersifat individu, bukan permaianan sosial, walaupun aktifitas bermaian dilakukan anak secara bersama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penting adanya karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini ini karena sangat memberikan akan pemahaman tentang bagaimana anak-anak belajar, berfikir, dan memahami di dunia sekitarnya di dalam bidang perkembangan anak untuk merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan memberikan dukungan yang di butuhkan, dan sebagai tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuan sesuai dengan karakteristik anak.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut (Khadijah, 2016, P. 40) yaitu :

a. Faktor Genetik (Hereditas)

Faktor Hereditas ditemukan oleh filsafat Schopenhauer adalah bahwa manusia dilahirkan dengan potensi tertentu lingkungan tidak bisa mempengaruhi yang dimana dikatakan juga tingkat kecerdasan telah ditetapkan sejak kelahiran anak tersebut. Dalam faktor genetik ini sangatlah penting karena potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal dan di bawah normal. Akan tetapi dalam potensi tersebut tidaklah dapat berkembang karena tanpa adanya sebuah lingkungan yang memberikan kesempatan untuk berkembang. Maka peran hereditas ini sangatlah menentukan perkembangan intelegtua anak.

b. Faktor Lingkungan

Faktor Lingkungan dipelopori oleh John Locke mengatakan bahwa manusia perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Yang dimana dalam suatu pengalaman dan pengetahuan sangatlah berharga karena di dalam sebuah lingkungan sangat mempengaruhi tingkat kognitif dan intelegensi seseorang. Perkembangan kognitif ini disisi lain selain lingkungan ada keluarga. Menurut Hill & Lestari dalam (Khadijah, 2016) keluarga adalah sebuah rumah tangga yang memiliki hubungan darah sehingga memiliki fungsi instrumen mendasar dan fungsi ekspresif keluarga yang berada dalam suatu jaringan.

c. Faktor Kematangan

Faktor kematangan fisik dan psikis dapat mempengaruhi suatu perkembangan kognitif anak. Kematangan perkembangan kognitif melibatkan adanya perkembangan sensimotorik, perkembangan bahasa dan pemikiran simbolik.

d. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan adalah suatu proses keadaan diri seseorang yang mempengaruhi adanya perkembangan intelegensi. Pembentukan pada

perkembangan anak usia dini menjadi dibedakan pembentukan sengaja yaitu secara alam sekitar dan sekolah formal. Oleh karena itu adanya faktor pembentukan ini sangatlah membantu karena dasar anak untuk memperoleh suatu perkembangan dilihat dari sikap pembentukannya yang berhasil.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah adanya faktor genetik, faktor lingkungan, faktor kematangan, dan faktor pembentukan.

2.1.1.4 Kemampuan Kognitif yang Dimiliki Anak Usia Prasekolah

Istilah anak usia dini adalah "*nursey school*" atau "*preschool*" (prasekolah) kemampuan kognitif bahwa anak usia prasekolah sebagai berikut (Soemiarti, 2008, p. 42) :

- a. Fungsi Simbolis yaitu suatu simbolis yang individu untuk menggunakan menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka dan gambar ketika individu meletakkan pada maknanya sehingga simbol tersebut memberikan suatu Gerakan yang di berikan oleh anak. Simbol dapat membantu anak untuk mengenal dalam mempelajari satu hal yang tidak secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.
- b. Memahami Identitas pada usia prasekolah, anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek sehingga anak dapat mengetahui identitas nama sendirinya agar mempermudah anak dalam memahami segala halnya. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lain.
- c. Memahami Sebab-Akibat Anak usia prasekolah, pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun dari sisi lain bahwa Piaget anak belum dapat memahami sebab dan akibat secara logis sepenuhnya.
- d. Memahami klasifikasi Pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat

membedakan nama yang “bagus dan jelek” “baik dan jahat”. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama dan mana yang berbeda. Dengan hal tersebut maka kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda, anak akan lebih dapat mengatur banyak aspek dalam kehidupannya dan anak dapat melihat sesuai dengan perkembangan anak yang dapat memahami suatu bentuk. Namun begitu, anak belum dapat memahami perbedaan antara benda mati. Anak masih sering memperlakukan benda mati sebagai benda hidup yang disebut dengan istilah animis.

- e. Memahami angka-angka anak usia prasekolah khususnya mulai usia 4 tahun, mereka sudah dapat memahami konsep angka, yang dapat melakukan penjumlahan sederhana, memahami konsep banyak dan sedikit, karena mereka sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantara binatang lainnya yang dinamakan dengan konsep ordinalitas.

Oleh karena itu kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya. Kemampuan kognitif anak usia menumbuhkan aktivitas anak untuk mengetahui proses pembelajaran di sekolah yang memberikan pengetahuan baru dan konsep baru untuk melihat perkembangan anak dalam proses belajar, sehingga anak dapat mengetahui berbagai kegiatan agar perkembangan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

2.1.1.5 Tahap Perkembangan Kognitif pada Setiap Masa Menurut Jean Piaget

Menurut Jean Peaget dalam (Thahir, 2018, p. 19) pada Tahap-tahap perkembangan kognitif pada setiap masanya, sebagai berikut:

- a) Perkembangan Masa Bayi

Dalam pandangan Piaget tahap-tahap perkembangan pemikiran dibedakan atas empat tahap, yaitu tahap pemikiran sensori-motorik, praoprasional,

operasional konkret dan operasional formal. Pemikiran bayi termasuk dalam keadaan pemikiran sensoris motorik. Tahap sensoris motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 0-2 tahun. Selama tahap ini perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sesuai melalui gerakan-gerakan dan tindakan fisik.

b) Perkembangan Masa Anak-Anak Awal

Perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dalam tahap praoperasional yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini sangatlah stabil dibentuk adanya penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat, dan kemudian melemah, serta adanya terbentuknya keyakinan terhadap yang magis. Dalam pemikiran operasional tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat pada pemikiran operasional, sekalipun label operasional menekan bahwa pada tahap ini belum berfikir secara operasional.

c) Perkembangan Masa Pertengahan dan Akhir Anak- Anak

Pemikiran anak-anak pada masa ini disebut dengan operasional konkret. Menurut piaget operasi adalah suatu hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Perkembangan operasional ini sebagai hubungan anak dalam mengetahui objek yang mereka lihat dengan mata kepala sendiri sehingga anak nantinya dapat menceritakan tentang keadaan. Sedangkan operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa- peristiwa nyata yang dapat diukur. Pada masa ini anak sudah mengembangkan pemikiran logis dan mampu memahami operasi sejumlah konsep.

d) Perkembangan Masa Remaja

Perspektif teori kognitif piaget, dalam suatu pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal, yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai dari kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus adanya perlanjutan sampai dengan remaja untuk mencapai masa tenang atau dewasa.

2.1.2 Konsep Edutainment

2.1.2.1 Pengertian Konsep Edutainment

Menurut New Word Encyclopedia (1980) dalam buku (Fadlillah, 2014) bahwa Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Penggunaan kata *edutainment* diambil dari sebuah judul produksi album keempat kelompok *hip hop* Boogie Down Tahun 1990, lalu *edutainment* juga di pergunakan dalam sebuah acara radio kenamaan di Knoxville TN yang berjudul *The Edutainment Hip Hop Show*, dan kata *edutainment* juga muncul saat dilakukanya konferensi pers bagi pemasaran dalam permainan komputer *Electronic Arts* berjudul *Seven Cities of Gold* yang di beri nama *edutainment* pada Tahun 1984.

Dalam menciptakan suasana proses pembelajaran perlu adanya yang dinamakan menyenangkan dalam dunia pendidikan sehingga memadukan antara dua aktivitas, yaitu pendidikan dan hiburan. Jadi *edutainment* di definisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang memiliki, sketsa dengan memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis dalam proses aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan secara berlangsung seta menyenangkan. (Sholeh, 2014, p.17)

Menurut Kokom Komalasari dalam (Rofiah, 2016) Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara haromonis menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Setiawan dalam (Santoso, 2018, p.63) pengertian *edutainment secara terminology, edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Dalam pengertian ini diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*. Sedangkan secara epistemologis *edutainment* dapat dimaknai sebagai adanya proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang santai dan menyenangkan seingga tidak adanya bebas dari tekanan siapapun baik fisik maupun psikis.

Sesuai dengan tingkatan pertumbuhan dan perkembangannya pada anak usia dini bahwa dalam proses pembelajaran harus bisa selalu situasi yang menyenangkan sehingga anak harus dalam keadaan “*happy Fun*” karena anak usia dini memiliki konsepnya dengan bermain dan bermain. (Bahri, 2017, p.64). Mengonsolidasikan *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang digambarkan dengan memadukan pendidikan dan hiburan secara harapan dan kegiatannya secara berlangsung, yang memiliki akan konsep strategi pembelajaran menyenangkan dan jauh dari perasaan kondisi bosan, tertekan dan menakutkan. Menciptakan iklim pembelajaran pendidikan anak usia dini yang menyenangkan sebagaimana menurut Rose dan Nicholas dan Fadilah dalam (Bahri, 2017, p. 64) sebagai berikut :

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stress, artinya menciptakan ruangan yang nyaman, dan aman serta memberikan dukungan emosional, social kepada anak-anak untuk meningkatkan rasa aman dan percaya diri mereka.
- b. Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan, artinya menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak-anak dan memperlihtakan kepada anak untuk mengetahui bagaimana materi pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupan.
- c. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah hal positif. Artinya memberikan motivasi kepada anak-anak dengan memberikan penguatan positif dengan prestasi yang mereka miliki.
- d. Melibatkan dengan sadar dan adanya indra dan pemikiran otak kiri dan kanan. Oleh karena itu adanya pemikiran otak kanan dan kiri dapat memberikan kesadaran yang cepat dalam pemikiran anak sehingga anak dapat tumbuh cepat tanggap dalam memori.
- e. Menantang otak para siswa untuk dapat berfikir menjauh kedepan dan pelajari sebgik mungkin dalam kecerdasan yang relevan memahami subjek pelajaran.
- f. Memperkuat bahwa yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam

periode waspada, artinya mengulang sebuah materi pembelajaran agar pemahaman materi kuat serta memberikan kepada anak-anak untuk mengulang materi pembelajaran yang tadi di laksanakan.

Membuat suatu pembelajaran aktivitas belajar yang efektif merupakan sebuah kunci utama suksesnya untuk pembelajaran. Apabila dikembangkan dengan sistematis atau terstruktur maka terdapatlah sebuah konsep *edutainment* yang dimana sangat menarik dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan membahagiakan. Menurut Hamruni (2015) dalam (Jumanti & Bahri, 1993, p. 43) konsep *edutainment* adalah suatu berupaya agar suasana proses pembelajaran yang terjadi secara langsung dalam keadaan kondusif sehingga dapat dikategorikan menyenangkan pada proses pembelajarannya. *Edutainment* ini adanya kombinasi dari fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk hiburan yang memiliki suatu tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Konsep *edutainment* dalam perkembangan kognitif ini menjadi penting pada perkembangan anak usia dini yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memastikan bahwa aspek pendidikan tetap menjadi fokus utamanya. Dan *edutainment* sebagai alat dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Tujuan *edutainment* adalah agar pembelajar (anak) bisa mengikuti dan mengalami sebuah pembelajaran pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. *Edutainment* membuat anak-anak merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan sebuah kegiatan senang dan tetap mendapatkan suatu proses pembelajaran.

2.1.2.2 Macam- macam Edutainment dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung adanya interaksi, komunikasi, refleksi, dan ekspolarasi Anak yang berada dalam proses pembelajaran adalah akibat adanya keterlibatan dan melibatkan dalam proses interaksi, anak akan berinteraksi dengan temanya, berinteraksi dengan pendidiknya, berinteraksi dengan lingkungannya juga, dalam interaksi berbagai aspek pembelajaran yang setiap dalam perkembangannya (Irsyad, 2021, p 34)

a) Metode bermain

Menurut Gordon dan Browne bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui kegiatan bermain yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih di tekankan pada hasil yang di peroleh dari kegiatan itu sendiri.

b) Metode Karya Wisata

Karya wisata merupakan mengajak anak keluar kelas dan mengunjungi objek-objek lainya sesuai dengan kepentingan pembelajaran. metode karya wisata merupakan salah satu metode yang melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuh, dan benda-benda lainya dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatanya.

c) Metode Bercakap-cakap

Dalam metode bercakap-cakap setiap anak memiliki kegiatan ingin membicarakan segala sesuatu yang di ketahui, dimiliki dan dialami kepada anak lainya atau gurunya. Bercakap cakap mengandung arti belajar mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif, anak mengembangkan bermacam ksa kata dalam berbagi teman yang akan mengacu pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. kosakata dalam bahasa anak sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga dalam metode bercakap ini anak bisa melakukan bahasa dengan lancar dan terbiasa.

d) Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan, dalam cerita yang dibawakan oleh tutor/guru harus menarik, mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan anak usia dini. Cerita menjadikan metode belajar anak yang sangatlah menarik dalam proses pembelajaran kegiatan bercerita untuk memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan dalam perkembangan anak. Dalam kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk melatih mendengarkan sehingga anak melalui adanya berbagai

informasi tentang pengalaman, nilai, sikap, untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu metode cerita bagian dari proses pembelajaran perkembangan tumbuh anak.

e) Metode Bernyanyi

Bernyanyi merupakan mengeluarkan suara dengan syair-syair yang digunakan. Biasanya Bernyanyi artinya menciptakan dan mengelola pembelajaran dengan menggunakan syair-syair yang dilagukan. Bernyanyi merupakan suatu metode yang dimana membuat suasana menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara optimal.

2.1.2.3 Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran Edutainment

a) Alat permainan edukatif adalah (APE)

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif dalam pembelajaran edutainment ini sebagai hal penting untuk diberikan kepada anak-anak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif, anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Alat permainan ini bertujuan untuk anak agar tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar, dan membuat anak menjadi bertambah senang, bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai dengan temanya. Macam alat permainan diantaranya, bongkar pasang, pengelompokan, mencari pasangan, menebak kartu gambar, membentuk, menyusun dan lainnya. (Devi & Risa, 2023).

Dalam buku (Endang, 2021) bahwa alat permainan edukatif sangatlah penting bagi anak usia dini karena ape merupakan permainan yang bertujuan sebagai merangsang daya pikir anak usia dini untuk berlatih awal dan fikir dan belajar memahami, tujuan alat permainan edukatif yaitu :

- a. Alat permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya. Artinya menggunakan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dapat membantu memperluas pengalaman dan pengetahuan mereka secara menyenangkan.
- b. Meningkatkan kemampuan komunikasi bagi anak, melalui sebuah permainan berbasis percakapan dapat memberikan peran belajar untuk anak agar berkomunikasi dengan jelas.

- c. Meningkatkan cara berfikir anak, adanya alat permainan edukatif ini memberikan eksplorasi dan eksperimen anak untuk terus mengembangkan keterampilan berfikir logisnya.
- d. Meningkatkan rasa percaya diri anak, membantu membangun rasa percaya diri dalam kemampuan anak dengan menghadapi sebuah tantangan agar lebih percaya diri.
- e. Mampu merangsang imajinasi anak, dengan cara anak dapat berkreaitivitas sesuai imajinasi mereka dan belajar untuk berfikir di luar.
- f. Mengembangkan rasa sosial pada anak karena dengan alat permainan edukatif menumbuhkan perkembangan anak lebih nyaman dan bahagia.

Alat permainan edukatif adalah dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal (Novan & Barnawi, 2016) dalam (Devi & Risa, 2023). Pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitasnya dan sosialisasinya sehingga sangatlah di perlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan serata mengembangkan kecerdasan, dan lainnya.

b) Permainan tebak gambar

Piaget dalam (Mochamad Surya 2021) mengatakan permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan bahasa anak. Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media gambar, yang dimana anak akan berinteraksi dengan satu sama lain dalam kelompok untuk menebak dan mencari gambar yang telah di sediakan pendidik.

Menurut Sudirman dalam (Mochamad Surya 2021) mengatakan bahwa sebuah gambar atau foto dapat digunakan sebagai media belajar. Ciri-ciri gambar yang di gunakan untuk media belajar

1. Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu yaitu materi di susun dengan

jelas. Dalam penyampaian sebuah materi pada penggunaan bahasa yang sederhana serta gambar dapat menjadi pendukung membantu anak-anak untuk bisa mengerti isi pesan.

2. Memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian kesederhanaan yaitu sederhana dalam warna, tetapi memiliki kesan tertentu. Dimana dalam penggunaan warna-warna cerah atau gambar dapat membantu menciptakan kesan yang kuat dan memikat minat anak-anak.
3. Merangsang orang yang melihat untuk ingin mengungkap tentang objek dan gambar. Yaitu melalui hal tersebut dapat mendorong anak untuk terus mengungkapkan ide, pengalaman atau perasaan mereka terhadap sebuah objek yang di gambarkan.
4. Berani dan dimais dalam pembuatan gambar
5. Bentuk gambar bagus dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di desain menarik oleh peserta didik dalam bentuk gambar menjadi salah satu pemahaman dan pengalaman belajar anak-anak usia dini.

Alat permainan edukatif yang digunakan salah satunya adalah kartu gambar. Kartu gambar merupakan alat permainan anak usia dini untuk mengetahui dalam menebak gambar, dan menyebutkan apa isi gambar tersebut. Dalam gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Dalam pembelajaran *edutainment* alat permainan yang digunakan yaitu media gambar dimana gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan sangat jelas.

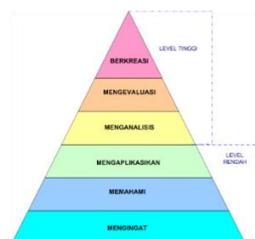
2.1.3 Konsep Model Pembelajaran

Menurut Trianto dalam buku (Agus Purnomo, Maria kanusta, 2022 P, 3) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan di gunakan, dan di dalamnya terdapat tujuan-tujuan pengajaran, tahap dalam kegiatan pembelajaran. Konsep model pembelajaran sebagai pedoman dalam

perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. (Muis, 2019) dalam buku menyatakan Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang dapat menggambarkan prosedur sistematis dan sesuai dengan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajarnya. Sehingga sangat berfungsi sebagai perancang pembelajaran dalam proses belajar.

Model pembelajaran dapat di terapkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran pada peserta didik anak usia dini harus memiliki sebuah pendekatan yaitu model pembelajaran sebagai suatu motivasi peserta didik untuk menarik proses pembelajaran. Menurut (Hidayat & Nur, 2018 P,30) bahwa capaian dalam perkembangan anak perlu adanya bahan pertimbangan bagi para pendidik untuk memenuhi sebuah kebutuhan anak dalam menghadapi Pendidikan di jenjang selanjutnya, maka hal yang perlu di Kembangan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini. Oleh karena itu bahwa model pembelajaran sebagai model bahan ajar agar peserta didik dapat mengetahui tentang menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, terstruktur, dan memfasilitasi sebuah pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan. Menurut Taksonomi Bloom dalam (Magdalena & Fajriyati Islami, 2020) Aspek model pembelajaran.

a) Aspek Kognitif



Gambar 1.2 Aspek Kognitif

Menurut teori kognitif konstruktivis yang di kembangkan oleh Jean Piaget dalam (Setiawati et al., 2022) bahwa bisa beradaptasi dengan menginterpretasikan objek kejadian dan disekitarnya. dalam Model pembelajaran kognitif bermain adalah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual anak melalui aktivitas bermain. Dalam kognitif mencakup pada bentuk, warna,

angka dan memecahkan masalah sederhana. Misalnya peserta didik sedang bermain permainan tebak gambar dalam model tersebut memberikan akan memori anak untuk bisa meningkatkan keterampilan pengamatan dan konsentrasi agar tetap mengingat dalam pola pemikirannya.

b) Aspek Afektif



Gambar 2.3 Aspek Afektif

Bloom dan Masia (2009) dalam (Setiawati et al., 2022) afektik berhubungan dengan perasaan, nilai, apresiasi, motivasi dan sikap. Terdapat lima kategori afektif bahwa garis besar ranah afektif yaitu : menerima, merespon, menghargai, organisasi, dan karakteristik. Model pembelajaran Afektif bermain adalah berfokus pada pengembangan emosi dan sikap anak melalui bermain, melibatkan pengembangan keterampilan social, empati dan pengaturan diri. Melalui jalur permainan anak-anak belajar tentang arti kebersamaan, kerja sama, serta bagaimana mengelola emosi sendiri dan orang lain.

c) Aspek Psikomotorik



Gambar 2.4 Aspek Psikomotorik

Menurut (Hidayat & Nur, 2018) Psikomotorik yaitu bagian dari

perkembangan individu anak yang berkaitan dengan gerak fisik berdasarkan hasil dari kognis dan afeksi yang membuahkan gerak fisik berupa perilaku anak. Lingkungan menjadi aspek terbesar anak dalam memberikan sebuah pengaruh terhadap perkembangan anak. Maka dalam model pembelajaran Psikomotorik bermain adalah berfokus pada pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus melalui aktivitas fisik. Misalnya gerak tubuh besar dalam berlari, melompat, dan bermain bola dan keterampilan motorik halus seperti menggambar, memotong, dan Menyusun puzzle, bermain di luar ruangan dengan berbagai metode permainan seperti balok konstruksi juga membantu dalam pengembangan psikomotorik.

Oleh karena itu dalam jurnal (Taliak, 2020) mengatakan istilah “pembelajaran” digunakan sebagai menggambarkan upaya untuk membangkitkan inisiatif dan peran peserta didik dalam belajar. Sehingga dalam model pembelajaran menekankan bagaimana upaya peran guru untuk mendorong dan memfasilitasi peserta didik belajar. Menurut Dengeng (1984) bahwa model pembelajaran adalah adanya upaya dalam membelajarkan siswa untuk bisa eksplisit (tegas) agar terlihat bahwa pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan dan metode untuk mencapai suatu keberhasilan yang dicapai. Oleh karena itu adanya Model pembelajaran yang efektif dalam perkembangan kognitif adalah *edutainment* sebagai salah satu model pembelajaran yang menyediakan belajar sambil bermain. Sehingga peserta didik dapat menuangkan hasil karyanya melalui *edutainment*.

2.1.3.1 Model pembelajaran Edutainment

Model pembelajaran *edutainment* menjadi salah satu alternatif dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. Model pembelajaran *edutainment* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan (Nur, 2018). Pada model pembelajaran *edutainment* anak usia dini tidak hanya mendengarkan apa yang guru/tutor sampaikan saja, melainkan anak diajak untuk aktif dalam pembelajaran agar merasa senang sehingga menumbuhkan minat belajarnya.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *edutainment* terdapat fase-fase dalam proses pembelajaran Pendidikan anak usia dini. Menurut Jerome S. Bruner salah seorang penantang teori S-R Bond (Barlow, 1985) dalam (Muhibbin, 2014) pada proses belajar peserta didik menempuh tiga fase yaitu :

a. Fase Informasi (Tahap penerimaan materi)

Fase ini menjelaskan bahwa tutor/guru menyajikan materi pembelajaran kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan mengibur. Dalam materi tersebut disampaikan melalui sebuah cerita, lagu, permainan, dan media interaksi lain dan sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan anak-anak. Tujuan sebagai menarik perhatian anak-anak dan membantu tertarik untuk belajar.

b. Fase Trasformasi (Tahap pengubahan materi)

Fase ini menjelaskan diarahkan peserta didik untuk mengerjakan materi sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing. Guru/tutor mengubah berbagai metode dan aktivitas kreatif seperti bermain peran, permainan edukatif, kolaborasi dna konsep yang telah diajarkan, dalam tujuan sebagai pengembangan pemahaman anak yang mendalam tentang materi pembelajaran.

c. Fase Evaluasi (Tahap penilaian materi)

Fase ini menjelaskan peserta didik kemudian di evaluasi untuk melihat evaluasi pemahaman dan prestasi mereka dalam memahami materi pembelajaran, dalam evaluasi melakukain berbagai cara seperti permainan kuis tebak-tebakan,diskusi kelompok bersama guru. Dan tujuan evaluasi dilakukan agar memberikan umpan balik kepada anak-anak dalam terus belajar lebih lanjut.

Asumsi-asumsi dasar dari model pembelajaran *edutainment* menurut Nesna Agustriana dalam (Nur, 2018) bahwa model pembelajaran *edutainment* adalah sebuah kombinasi dari fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk sebuah hiburan sehingga memiliki suatu tujuan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, yang memiliki rasa perasaan menyenangkan, penuh dengan ketenangan dan lebih mudah dalam mengembangkan potensi kognitif anak usia

dini. Model pembelajaran *edutainment* sangat menentu keberhasilan pada perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga anak mampu berfikir sebelum melakukan sesuatu.

2.1.4 Upaya Pendidikan Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif

Dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun ini dilihat dari tutor/guru nya terlebih dahulu yang dimana tutor harus bisa berinteraksi bersama anak untuk terus melakukan hal sesuatu yang mereka sukai, sehingga adanya komunikasi antara tutor dan peserta didik. Interaksi sosial beserta manfaatnya bagi perkembangan kognitif anak serta tutor/guru juga menyiapkan kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam interaksi sosial. Piaget (2009) dalam (Salmiati, Nurbaity, & Sari, 2016, P. 50) mengatakan bahwa adanya interaksi anak dengan lingkungan fisik dan sosial yang penting untuk perkembangan kognitif anak, dengan sebuah interaksi bersama orang lain, baik menyenangkan ataupun tidak .ole karena itu bahwa interaksi sosial baik untuk perkembangan kognitif anak dalam mengurangi karakteristik egosentris yang menjadi isu dalam tahap perkembangan pada usianya.

Marion (1995) dalam (Salmiati et al., 2016, p. 50). Mengatakan bahwa interaksi sosial adalah salah satu cara terbaik untuk menurunkan ego dan meningkatkan pemahaman tentang sudut pandangan orang lain. Sehingga tutor/guru di anjurkan untuk mengelola kelas agar banyak kesempatan untuk bermain dengan anak lainnya agar mereka belajar terbuka terhadap ide-ide dari orang lainnya. Adapun upaya pendidikan yang dilakukan oleh tutor/guru agar anak belajar menerima sudut pandangan orang lain salah satunya adalah dengan membuat sebuah aturan atau kesepakatan dengan sebelumnya memulai suatu kegiatan.

Oleh karena itu adanya upaya pendidikan sebagai wadah perkembangan anak untuk bisa berinteraksi bersama guru/tutornya sehingga peserta didik tidak akan canggung dalam melakukan kegiatan apapun baik bertanya, dan melakukan proses pembelajarannya.

2.1.5 Konsep PAUD

2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Bab 1 Pasal 1 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang–Undang Dasar no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS, 2003: 4) pada pasal 1 butir 28 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD pada jalur formal dapat berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitihan Anak (TPA), atau bentuk lainnya yang sederajat (Vesi & Retno, 2022) Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

2.1.5.2 Pengertian Kelompok Bermain (KB)

Depniknas (2010) dalam (Vesi & Retno, 2022) menyatakan bahwa kelompok bermain (KB) merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun, berfungsi untuk membatu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam penyesuaian diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan seta perkembangan selanjutnya. Tujuan pembelajaran kelompok bermain adalah menyediakan pelayanan pendidikan, gizi, dan kesehatan anak secara holistik dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi anak yang dilaksanakan sambil bermain.

2.1.5.3 Jenis-Jenis Program PAUD

Beberapa program yang dikembangkan PAUD diantaranya sebagai berikut:

1) Bidang Pendidikan Non Formal

a) Kelompok Bermain (KB)

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun. Tujuannya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi anak.

b) Taman Penitipan Anak (TPA)

Salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuh dan kesejahteraan anak sejak lahir dengan usia 6 tahun. TPA ini sebagai wadah pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak sebagai pengganti keluarga.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian yang dilaksanakan oleh Santoso (2018) dengan judul “ Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia dini (PAUD)”. Dunia anak adalah dunia bermain, di mana kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak memiliki dampak penting dalam proses tumbuh kembangnya. Proses pembelajaran yang dilakukan kepada anak-anak sebisa mungkin dikemas menjadi sebuah aktivitas belajar dan bermain. Edutainment adalah salah satu cara yang tepat diterapkan dalam memasukan proses pembelajaran kepada anak-anak, di mana edutainment mengkolaborasikan proses pembelajaran dengan aktivitas bermain, sehingga dapat membuat anak-anak bisa belajar sambil bermain.
- b. Penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Setiawati dkk (2021) dengan judul “ Penerapan Edutainment dalam Meningkatkan Kemampuan Eskploratif Anak Usia Dini”. menunjukkan bahwa kegiatan edutainment memberikan dampak positif dalam kemampuan eksplorasi anak. Hasilnya menunjukkan bahwa 59% anak-anak berkembang sesuai harapan dan 41% anak-anak berkembang sangat baik
- c. Penelitian yang telah dilakukan oleh Husnul Bahri (2017) dengan judul “ Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini.

Pembentukan karakteristik manusia dibentuk sejak dini, yaitu sejak anak-anak. Edutainment dapat memberikan nilai-nilai positif dalam perkembangan kreativitas anak-anak karena edutainment mengaplikasikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan

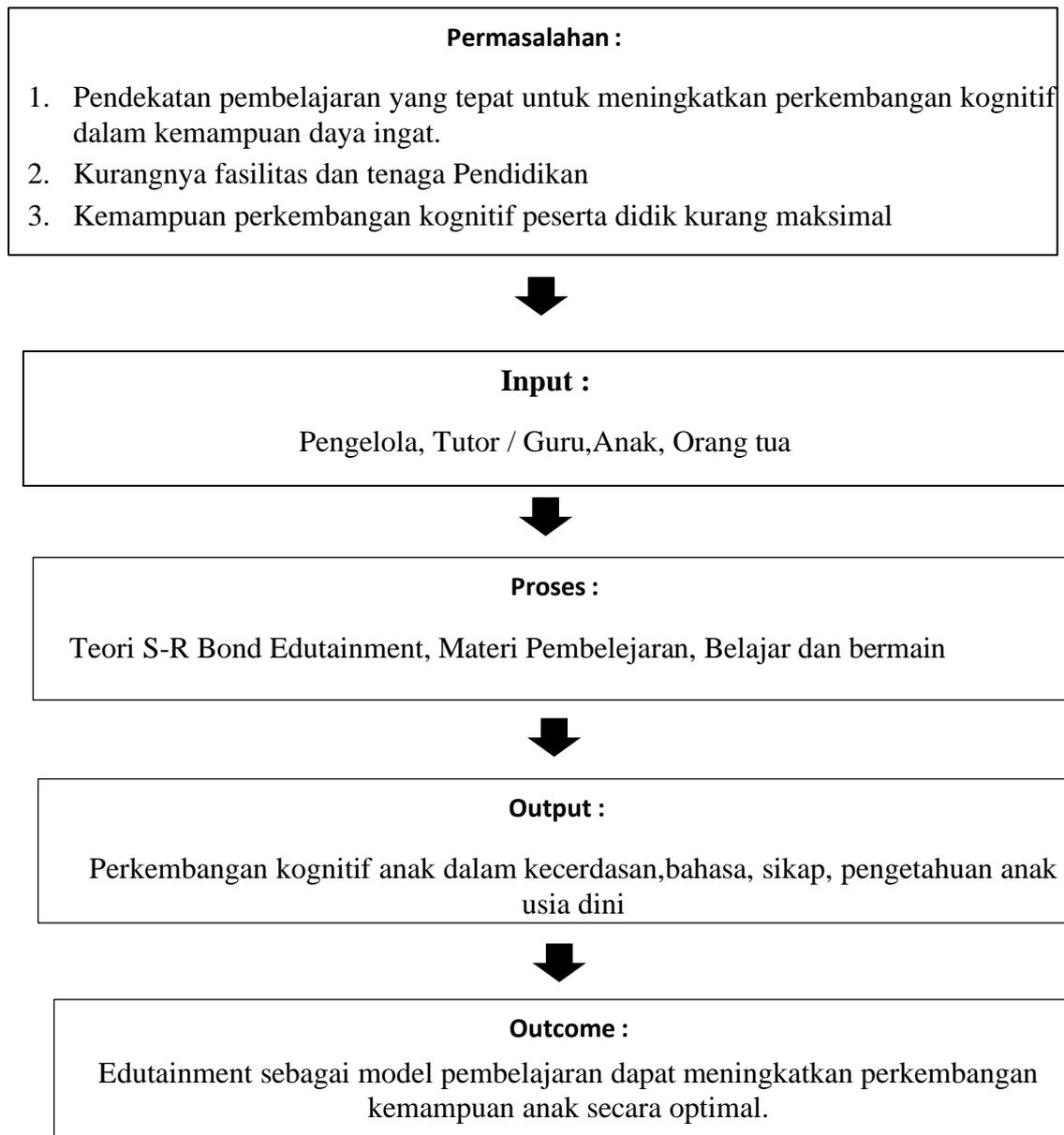
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini berdasarkan dari kajian teori yang mendalam mengenai pengembangan edutainment. Dengan berdasarkan pada pengetahuan latar belakang yang kuat serta identifikasi masalah yang terkait kerangka ini juga menitik beratkan pada Pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan daya ingat. , Kurangnya fasilitas dan tenaga Pendidikan , Kemampuan perkembangan kognitif peserta didik kurang maksimal

Input data penelitian ini adalah peserta didik Kober Al-Uswah yang saling bersangkutan dalam menuju proses pembelajaran di Kober, Tutor/guru dan pengelola dari Kober Al-Uswah Kabupaten Tasikmalaya, dan orang tua murid yang memiliki keterkaitan dengan Kober Al-Uswah.

Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di Kober Al-Uswah yang melibatkan tutor/guru dalam proses pembelajaran yang menarik yaitu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui edutainment, materi pembelajaran yang relevan dalam minat dan kebutuhan peserta didik agar dapat memotivasi dalam belajar yang memberikan hal-hal mereka sukai dan tertarik, serta belajar dan bermain menjadikan dorongan interaksi aktif antar peserta didik dan materi pembelajar yang efektif.

Output yang di dapatkan yaitu perkembangan kognitif anak dengan kecerdasan, bahasa, sikap, dan pengetahuan, karena anak-anak memiliki sebuah fondasi yang kuat untuk sukses dalam Pendidikan. Maka outcome yang didapatkan edutainment sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan pengetahuan anak secara optimal.



Gambar 2 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah digambarkan, pertanyaan penelitian yang dapat diajukan adalah

- a. Bagaimana pembelajaran edutainment untuk pengembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun.
- b. Bagaimana pengembangan kemampuan kognitif anak di model pembelajaran edutainment