PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI DI PAUD KASIH BUNDA KABUPATEN ROKAN HULU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh:
DANTI INDRA STUTI
NIM: 1238.22.1517

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448 H / 2026 M

SURATPERNYATAAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: DANTI INDRA STUTI
Nomor induk mahasiswa	:1238.22.1517
Tempat/tanggal lahir	: Sei Talas, 01 Janauri 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu**"sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seutuhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini serta sanksi lainya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Rokan Hulu, April 2026

Yang Membuat Pernyataan

MATRAI
10.000

Danti Indra Stuti
NIM.1238.22.1517

EVI RAHAYU, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITA ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Danti Indra Stuti*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Assalamua'alaikumWr.Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

Nama	: DANTI INDRA STUTI
Nomor induk mahasiswa	:1238.22.1517
Tempat/tanggal lahir	: Sei Talas, 01 Janauri 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Penerapan Model Pembelajara *Edutainment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian *Munaqasyah* Universitas IslamAl-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

Pekanbaru, April 2026
Pembimbing I

EVI RAHAYU, M.Pd.I
NIDN. 2113048702

NELIA GUSWANTI, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Danti Indra Stuti*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Assalamua'alaikumWr.Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

Nama	: DANTI INDRA STUTI
Nomor induk mahasiswa	:1238.22.1517
Tempat/tanggal lahir	: Sei Talas, 01 Janauri 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Penerapan Model Pembelajara *Edutainment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian *Munaqasyah* Universitas IslamAl-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

Pekanbaru, April 2026
Pembimbing II

NELIA GUSWANTI, M.Pd.
NIDN.2104089401

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing 2 skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: "**Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu**", yang ditulis oleh:

Nama	: DANTI INDRA STUTI
Nomor induk mahasiswa	:1238.22.1517
Tempat/tanggal lahir	: Sei Talas, 01 Janauri 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk diajukan dalam ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, April 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I	Nella Guswanti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2113048702	NIDN. 2104089401

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak usia Dini

Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I

NIDN. 2113048702

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 091/SP/A/FTK-PIAUD/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Danti Indra Stuti**
NIM : 1238.22.1517
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Selasa, 19 Mei 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Marzuki, M.Pd.I)
NIDN. 2106058802

Penguji II

(Shofia Maghfiroh, M.Pd)
NIDN.2128078804

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Dr. Waldi Saputra, S.Sy., M.H)
NIDN. 2109048806

Sekretaris,
Ketua Program Studi PIAUD

(Evi Rahayu, M.Pd.)
NIDN. 2113048702

Pekanbaru, 08 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“Setiap anak adalah bintang yang bersinar dengan caranya sendiri; tugas pendidikan adalah membantu cahayanya tumbuh menjadi terang.”

PERSEMBAHAN

~Allah Subhanahu wa Ta'ala dan Muhammad Shallallu 'Alaihi Wassallam~

Setinggi puja, sedalam syukur hanyalah kepada Allah SWT. Sembah sujudku hanyalah kepada-NYA atas apa yang telah diberikan kepadaku. Nikmat-NYA tak pernah berhenti diberikan kepadaku, baik berupa nikmat iman, kesehatan, kesempatan, maupun nikmat yang lainnya yang tak bisa di ukur dan dituliskan. Sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan Juga salam selalu tercurahkan kepada Nabi Sekalian alam, yakni Nabi Muhammad Shallallu 'Alaihi Wassallam.

~Ayah dan bunda~

Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini untuk kepada ayah dan juga kepada bunda yang telah memberikan kasih sayang kepadaku dari masa kecil dulu hingga sampai saat ini dan tidak akan pernah putus selamanya. Dengan karya yang sederhana ini bisa menjadikan bukti bahwa anakmu juga bisa menjadi seorang sarjana seperti yang ayah dan omak harapkan. Ini semua tidak terlepas dari do'a ayah dan bunda

Terima kasih ayah... terima kasih omak...

~Adik-adik dan keluarga besar~

Skripsi ini juga ku persembahkan kepada adik-adikku, semoga dengan skripsi ini bisa menjadikan contoh kita bersaudara bisa membuktikan bahwa kita juga bisa bersaing dengan anak-anak yang lainnya dengan keterbatasan ekonomi kita, tetapi dengan niat dan tekat karena Allah tidak ada yang tidak bisa kalau Allah sudah Berkehendak.

~Suami dan Anak Tercinta~

Skripsi yang sederhana ini juga kupersembahkan untuk keluarga kecilku kepada Suami dan Anak ku. Terima kasih atas bantuan materi maupun non-materinya selama ini, dan juga buat anak-anakku gapailah cita-citamu nak, jangan pernah bosan untuk menuntut ilmu, karena ilmu adalah pelita dalam kehidupan ini. Tanpa ilmu kita akan di injak-injak orang, do'a bunda selalu menyertai kalian.

Tanpa Kalian Semua, Karya Ini Tidak Akan Tercipta

Love You All

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini biasa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapats yafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi iini dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu**". Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi.,M.S.I selaku wakil Ketua I, Lita Arfah, S.P., M.Si., selaku wakil ketua II, dan Dr. sahrin, S.H., M.H., selaku wakil Ketua III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu purnamasari S., M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan

Keguruan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.

5. Evi Rahayu, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Al-Kifayah Riau sekaligus pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun proposal ini.
6. Nelia Guswanti,M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Proposal ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al- Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu dan memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
8. Orang tua dan keluarga besar yang telah meberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar, dan yang telah memberikan support dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan Penelitian ini.

Pekanbaru, April 2026
Penulis

Danti Indra Stuti
NIM: 1238.22.1517

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
Pernyataan Orisinalitas penelitian i
Nota Dinas Pembimbing I ii
Nota Dinas Pembimbing II iii
Persetujuan Pembimbing Skripsi iv
Pengesahan Tim Penguji v
Motto vi
Persembahan vii
Kata Pengantar..... viii
Daftar Isi x
Daftar Tabel …….. xi
Daftar Gambar..... xii
Pedoman Transtliterasi..... xiii
Abstrak B. Indonesia xiv
Abstrak B. Inggris xv
Abstrak B. Arab xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 5
C. Permasalahan 6
1. Identifikasi Masalah 6
2. Batasan Masalah 6
3. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 6
1. Tujuan Penelitian..... 6
2. Manfaat Penelitian..... 7
BAB II KAJIAN TEORI..... 9
A. Kerangka Teori..... 9
1. Model Pembelajaran Edutainment…… 9
a. Pengertianodel Pembelajaran Edutainment 9
b. Landasan Teoretis Model Edutainment……..…11
c. Karakteristik Model Pembelajaran Edutainment……....14
d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Edutainment ……17
e. Langkah-langkah Penerapan Model Edutainment……20
f. Kelebihan dan Kekurangan Model Edutainment……24
2. Motivasi belajar ……....28
a. Pengertian Motivasi Belajar..... 28

b. Teori-Teori Motivasi Belajar 30
c. Jenis-Jenis Motivasi……... 36
d. Karakteristik Motivasi Belajar Anak Usia Dini……..…...…38
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Anak Usia Dini
f. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini…….45
E. Penelitian Relevan 48
F. Kerangka Berpikir 51
D. Indikator Keberhasilan 55
BAB III BAB III METODE PENELITIIAN 55
A.Setting Penelitian…..……..……55
1. Jenis Penelitian 55
2. Lokasi dan Waktu Penelitian 55
3. Subjek dan Ojek Penelitian 55
B. Prosedur Penelitian 56
1. Perencanaan.....57
2. Tindakan Penelitian.....60
3. Observasi Tindakan/Pengamatan 60
4. Refleksi *(Reflecting)* 61
D. Teknik Pengumpulan Data 62
E. Teknik analsis data 63
F. Sistematika Penulisan 64
BAB IV HASIL PENELITIAN……..……... 67
A. Deskripsi Data Awal……...…….. 67
1. Riwayat Sekolah…….…… 67
2. Visi dan Misi……..…..... 68
3. Seting Ruang Kelas……..……..... 69
4. Desklripsi Keadaan Guru dan Siswa……...……..... 69
5. Profil Awal pembelajaran…….…...…. 70
B. Deskripsi Persiklus……..……..... 74
1. Siklus I……..... 74
2. Siklus II……..…..……..... 86
C. Pembahasan Dari Setiap siklus…….…… 98
1. Siklus I…….... . 98
2. Siklus II…….…… 98
BAB V PENUTUP…… 103
A. Simpulan…….. 104
B. Saran-Saran……. 104
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1.	Interval Penilaian Guru ……	64
Tabel III. II	Interval Penilaian Anak ……	65
Table III. III	Interval Penilaian pada aspek aktifitas anak.....	66
Tabel IV. I	Karakteristik Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependikan.....	70
Tabel IV. II	Data Anak-Anak PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu …….....……	70
Tabel IV. III	Hasil Penilaian Pra Siklus (*Pretest*)…….……	71
Tabel IV. IV	Rekapitulasi hasil penilaian pada pra siklus …….…….....	73
Tabel IV. V	Hasil penilaian observasi pada Siklus I pertemuan I ……....	77
Tabel IV. VI	Hasil penilaian observasi pada Siklus I pertemuan II …….....	88
Tabel IV. VII	Rekapitulasi hasil penilaian observasi pada siklus I ……..	81
Tabel IV. VIII	Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus I ……...	83
Tabel IV. IX	Hasil penilaian observasi pada Siklus II pertemuan I …..…..	90
Tabel IV. X	Hasil penilaian observasi pada Siklus II pertemuan II ….....	93
Tabel IV. X1	Rekapitulasi hasil penilaian observasi pada siklus II..... …	94
Tabel IV. XII	Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus II……..	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.I	Alur Kerangka Berfikir ……52
Gambar III.I `	Model Suharsimi Arikunto ……...57
Gambar IV. I	Kegiatan Anak Dalam Kelas…… 63
Gambar IV. II	Siklus I Pada Pertemuan I dan II…….. 82
Gambar IV.III	Perbandingan Hasil penilaian observasi pada pertemuan I dan pertemuan II di siklus II …….95

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Translitrasi Bahasa Arab (A Guide to Arabi Tranliterastion), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Ă misalnya قال menjadi qâla
Vokal (i) panjang = Ĭ misalnya قيل menjadi qĭla
Vokal (u) panjang = ŭ misalnya دون menjadi dŭna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “ĭ”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftrong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun
Diftrong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayun

C. Ta' marbŭthah (ة)

Ta' marbŭthah ditransliterasikan dengan "*t*" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbŭthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسالة للمدرسة menjadi *al-risalat li al-mudarrisah,* atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh,* maka ditransliterasikan dengan menggunakan *t* yang disambung dengan kalimat berikutnya, misalnya رحمة اللة في menjadi *fi rahmatillâh*.

D. Kata sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhofah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

a. Al-Imâm al- Bukhâriy mengatakan...
b. Al- Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan...
c. Masyâ Allah kâna wa mâ lam yasyâ' lam yakun.

E. HURUF BESAR

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

F. SINGKATAN

Singkatan akan ditemukan dalam skripsi ini walaupun jumlahnya sedikit seperti hlm (halaman),dan lainnya sebagainya.

Abstrak

DANTI INDRA STUTI (2026) : Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar anak di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan sebagian besar anak masih berada pada kategori *Belum Berkembang (BB)*, seperti kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam kegiatan belajar, serta mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak, salah satunya melalui model pembelajaran edutainment. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui penerapan model pembelajaran edutainment di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk mengukur perkembangan motivasi belajar anak. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase perkembangan anak pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak pada setiap siklus. Pada pra siklus, terdapat 12 anak (60%) dalam kategori Belum Berkembang (BB), 7 anak (35%) kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (5%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah diterapkan model pembelajaran edutainment pada siklus I, terjadi peningkatan dengan 2 anak (10%) kategori BB, 12 anak (60%) kategori MB, dan 6 anak (30%) kategori BSH. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, yaitu 3 anak (13%) kategori MB, 10 anak (50%) kategori BSH, dan 7 anak (35%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran edutainment dapat meningkatkan motivasi belajar anak di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu.

Kata kunci: *motivasi belajar, anak usia dini, model pembelajaran edutainment.*

ABSTRACT

Danti Indra Stuti (2026): The Application of the Edutainment Learning Model to Enhance Learning Motivation in Early Childhood Learners at Kasih Bunda Early Childhood Education Center, Rokan Hulu Regency

This research was prompted by the inadequate learning motivation observed in children at the Kasih Bunda Early Childhood Education Center (PAUD) in Rokan Hulu Regency. Preliminary observations indicated that the majority of children remained classified as Not Yet Developed (NYD), as evidenced by their lack of enthusiasm during educational activities, minimal attention to teachers' instructions, low engagement in classroom tasks, and a propensity to become quickly disinterested. Consequently, an instructional model that fosters an enjoyable and engaging learning environment was required, specifically the edutainment learning model. This study sought to enhance children's learning motivation by implementing the edutainment learning model at PAUD Kasih Bunda in Rokan Hulu Regency. The study utilized a Classroom Action Research (CAR) framework executed in two cycles, each comprising two sessions. The cohort consisted of 20 children. Data were gathered through observation sheets to evaluate the progression of children's learning motivation and were analyzed descriptively using percentage calculations for each cycle. The results indicated a sustained enhancement in children's learning motivation during the study. During the pre-cycle phase, 12 children (60%) were classified as Not Yet Developed (NYD), 7 children (35%) as Beginning to Develop (BD), and 1 child (5%) as Developing as Expected (DAE). Following the implementation of the edutainment learning model in Cycle I, the outcomes showed enhancement, with 2 children (10%) classified in the NYD category, 12 children (60%) in the BD category, and 6 children (30%) in the DAE category. Cycle II exhibited a notable enhancement, with 3 children (15%) classified as Below Development (BD), 10 children (50%) as Developmentally Appropriate (DAE), and 7 children (35%) as Very Well Developed (VWD). The findings indicate that the edutainment learning model significantly enhanced the learning motivation of children at PAUD Kasih Bunda, Rokan Hulu Regency.

Keywords: Learning Motivation, Early Childhood Education, Edutainment Learning Model.

ملخّص

داندي إندرا أستوتي، (2026): تطبيق نموذج التعليم الترفيهي لترقية دافع تعلم التلاميذ لدى الأطفال فى روضة الأطفال كاسه بوندا بمنطقة روكان هولو

إن خلفية هذا البحث لمنخفض دافع الأطفال فى روضة الأطفال كاسه بوندا بمنطقة روكان هولو. بناء على الملاحظة الأولى أن معظم الأطفال يكونون فى مرحلة لم يتطور الدافع، مثلا أنهم غير متحمسين على مشاركة التعلم، غير متركزين فى شرح المدرس، غير مساهمين فى عملية التعلم، وشعروا بالممل. ولأجل ذلك يحتاج غلى نموذج التعليم الذى يستطيع أن يخترع جو التعليم المريح والجذاب للأطفال، ومن تلك النماذيج نموذج التعليم الترفيهي. يهدف هذا البحث إلى ترقية دافع تعلم الأطفال من خلال تطبيق نموذج التعليم الترفيهي فى روضة الأطفال كاسه بوندا بمنطقة روكان هولو. أما نوع البحث فهو بحث إجراءة الفصل حيث يقام بالدورين ولكل دور لقاءان. وأفراد البحث عشرون طفلا. ومن أساليب جمع البيانات ورقة الملاحظة مستخدمة لمقياس تطور دافع تعلم الأطفال. وأسلوب تحليل البيانات تحليل وصفي كمي مئوي عما يتعلق بتطور الأطفال فى كل دور. فنتيجة البحث دلت على أن دافع الأطفال مترقي فى كل دور. ويكون إثنا عشر طفلا أى ستون فى المائة فى مرحلة لم يتطور الدافع، وسبعة الأطفال أى خمسة وثلاثون فى المائة فى مرحلة يبدو يتطور الدافع، وطفل واحد أى خمسة فى المائة فى مرحلة يتطور الدافع. وفى الدور الثاني أن طفلين عشرة فى المائة فى مرحلة لم يبدأ يتطور، وإثنا عشر أى ستون فى المائة بمعيار ثلاثين، وإثنا عشر طفلا أى ستون فى المائة فى مرحلة يبدو يتطور الدافع، وستة التلاميذ أى ثلاثون فى المائة أى فى مرحلة يتطور الدافع على حسب الرجاء. وهناك الترقية الهامة فى الدور الثاني حيث أن ثلاثة التلاميذ أى ثلاثة عشر أى فى مرحلة يبدو يتطور الدافع، وعشرة التلاميذ أى خمسون فى المائة أى فى مرحلة يتطور الدافع على حسب الرجاء، وسبعة التلاميذ أى خمسة وثلاثون فى المائة أى فى مرحلة يتطور الدافع جيدا. فاستلتخصلت الباحثة أن تطبيق نموذج التعليم الترفيهي استطاع أن يرقي دافع تعلم الأطفال فى روضة الأطفال كاسه بوندا بمنطقة روكان هولو.

الكلمات الرئيسية: ***دافع التعلم، الأطفال، نموذج التعليم الترفيهي***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membangun kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa ini, perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik berkembang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan terarah.[1] Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD harus dirancang secara menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.[2] Dalam konteks pendidikan, motivasi berperan sebagai penggerak utama yang menentukan tingkat keterlibatan, ketekunan, dan hasil belajar anak. Teori *Self-Determination* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang apabila kebutuhan dasar anak terhadap kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi.[3]

Secara psikologis, anak usia dini berada pada tahap perkembangan praoperasional sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, di mana

[1] Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 15.

[2] John W. Santrock, *Educational Psychology*, 5th ed. (New York: McGraw-Hill, 2015), h.432.

[3] Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions," *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000):h. 54-67.

pembelajaran efektif terjadi melalui aktivitas konkret, eksploratif, dan bermain.[4] Selain itu, Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan (*scaffolding*) dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui *zone of proximal development*.[5] Kedua teori tersebut menegaskan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus bersifat aktif, interaktif, dan kontekstual.

Dalam praktiknya, pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru seringkali menyebabkan rendahnya minat serta motivasi belajar anak.[6] Oleh sebab itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang, salah satunya melalui model pembelajaran *edutainment.*

Edutainment merupakan kombinasi antara *education* dan *entertainment* yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi pembelajaran.[7] Konsep ini berkembang seiring dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dinilai efektif meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.[8] Model ini juga sejalan dengan teori kecerdasan majemuk Howard Gardner yang menyatakan bahwa anak

---

[4] Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972), h.27.

[5] Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), h.86.

[6] Allan C. Ornstein dan Francis P. Hunkins, *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues* (Boston: Pearson, 2017), h.214.

[7] Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill, 2001), h.113.

[8] Clark C. Abt, *Serious Games* (New York: Viking Press, 1970), h.9.

memiliki berbagai potensi kecerdasan yang perlu distimulasi melalui berbagai aktivitas kreatif, termasuk musik, gerak, visual, dan interaksi sosial.[9]

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *edutainment* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak usia dini. Penelitian Rohmatillah dan Susilo menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif anak setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment.*[10] Hasil penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran PAUD secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan anak.[11]

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar anak, antara lain: (1) anak cenderung cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung, (2) metode pembelajaran masih didominasi ceramah dan lembar kerja, (3) penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta (4) partisipasi anak dalam kegiatan belajar belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi belajar anak.

Berdasarkan landasan teori dan hasil observasi tersebut, penerapan model pembelajaran *edutainmen*t dipandang relevan dan potensial untuk

---

[9] Howard Gardner, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (New York: Basic Books, 1993), h.33.

[10] Lailatul Rohmatillah dan Hadi Susilo, "Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 2 (2020): h. 145-152.

[11] Rina Sari dan Dwi Rachmawati, "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 13, no. 1 (2019): h.77-85.

meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu.

B. Pengasan Istilah

1. Penerapan

   Penerapan adalah proses pelaksanaan atau implementasi suatu konsep, model, atau strategi dalam situasi nyata. Dalam konteks pendidikan, penerapan berarti penggunaan model pembelajaran secara sistematis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.[12]

2. Model Pembelajaran Edutainment

   Model pembelajaran edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) sehingga proses belajar berlangsung secara menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi.[13]

3. Motivasi Belajar

   Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan individu dalam melakukan aktivitas belajar.[14]

---

[12] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), h.25.

[13] Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill, 2001), h.113.

[14] John W. Santrock, *Educational Psychology*, 5th ed. (New York: McGraw-Hill, 2015), h. 432

4. PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu

PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang menjadi lokasi penelitian ini. Penelitian difokuskan pada kegiatan pembelajaran di kelompok belajar yang aktif pada tahun ajaran berjalan.

C. Permasalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi awal di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

a) Motivasi belajar anak usia dini masih rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b) Anak cenderung cepat bosan dan kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung.

c) Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan monoton (ceramah dan lembar kerja).

d) Penggunaan media pembelajaran kurang variatif dan kurang menarik bagi anak.

e) Partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar masih belum optimal.

f) Suasana pembelajaran belum sepenuhnya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

g) Model pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui bermain.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada: *"Penerapan model pembelajaran edutainment.untuk motivasi belajar anak usia dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu".*

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan model pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu ?

D. Tujuandan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat:

1) Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

2) Memperkaya kajian tentang model pembelajaran edutainment sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

3) Menjadi referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan dalam konteks PAUD.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

a) Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

b) Membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran.

c) Menjadi bahan refleksi dalam memperbaiki metode pembelajaran yang selama ini digunakan.

2) Bagi Anak

a) Meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan.

b) Mengembangkan rasa percaya diri, kreativitas, dan keterlibatan

aktif dalam kegiatan belajar.

3) Bagi Sekolah (PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu)

a) Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b) Memberikan masukan dalam pengembangan program pembelajaran berbasis edutainment.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

a) Menjadi referensi dan bahan perbandingan untuk penelitian sejenis.

b) Memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas model pembelajaran edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran Edutainment

a. Pengertian Model Pembelajaran Edutainment

Model pembelajaran edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) dalam suatu proses belajar yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam perspektif pedagogis, model pembelajaran dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu.[15] Dengan demikian, edutainment dapat diposisikan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Istilah edutainment mulai dikenal luas seiring berkembangnya pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif. Marc Prensky menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan perhatian peserta didik karena proses belajar dirasakan sebagai aktivitas yang

[15] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 133–136.

menarik dan menantang, bukan sebagai beban akademik.[16] Pendekatan ini menunjukkan bahwa aspek hiburan dalam pembelajaran bukan sekadar tambahan, tetapi menjadi bagian integral dalam strategi pedagogis untuk memperkuat pemahaman dan pengalaman belajar.

Konsep tersebut diperkuat oleh Clark C. Abt melalui gagasan *serious games*, yaitu permainan yang dirancang dengan tujuan pendidikan yang jelas.[17] Menurut Abt, permainan edukatif dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara efektif karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam situasi yang bermakna. Oleh sebab itu, edutainment tidak hanya berorientasi pada kesenangan, tetapi tetap mempertahankan orientasi instruksional.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Hamruni menyatakan bahwa pembelajaran edutainment adalah strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi tujuan pembelajaran.[18] Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik merasa nyaman, gembira, dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

---

[16] Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill, 2001), h.113-120.

[17] Clark C. Abt, *Serious Games* (New York: The Viking Press, 1970), h. 9-10.

[18] Hamruni, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), h. 242–244

Lebih lanjut, penelitian Rohmatillah dan Susilo menunjukkan bahwa implementasi edutainment dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme anak selama kegiatan berlangsung.[19] Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa edutainment memiliki relevansi yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini yang secara karakteristik belajar melalui aktivitas bermain.

Dengan demikian, model pembelajaran edutainment dapat dipahami sebagai suatu kerangka pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan memadukan unsur pendidikan dan hiburan guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Landasan Teoretis Model Edutainment

Model pembelajaran edutainment memiliki dasar teoretis yang kuat untuk diaplikasikan dalam pendidikan, khususnya pada anak usia dini. Landasan ini berasal dari sejumlah teori belajar dan perkembangan yang dikemukakan oleh para pakar pendidikan diantaranya adalah :

1) Teori Perkembangan Anak Usia Dini (Jean Piaget)

Menurut Santrock, yang membahas teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui aktivitas konkret, simbol, dan

[19] Lailatul Rohmatillah dan Hadi Susilo, "Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, no. 2 (2020), h.145–152

bermain.[20] Pada tahap ini, sistem berpikir anak belum mampu menangkap abstraksi secara formal, sehingga kebutuhan aktivitas pembelajaran harus memuat pengalaman langsung dan menyenangkan.

Dengan demikian, edutainment sebagai model pembelajaran yang berbasis aktivitas bermain sejalan dengan cara belajar anak usia dini yang lebih efektif melalui pengalaman nyata dan eksplorasi indera.

2) Teori Konstruktivisme (Lev Vygotsky)

Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya dalam proses belajar.[21] Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky menekankan peran pendamping/teman sebaya dalam belajar bersama, yang dalam konteks PAUD diwujudkan dari aktivitas bermain kelompok dan bimbingan guru.

Kesimpulannya, model edutainment yang mengembangkan interaksi sosial anak melalui aktivitas kolaboratif dapat memenuhi aspek konstruktivis dari proses pembelajaran.

3) Teori Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal

[20] John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Salemba Humanika, 2016), h. 44–47.
[21] Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 36–38.

yang mempengaruhi perilaku belajar seseorang. Wijaya menjelaskan bahwa motivasi belajar ditandai oleh adanya keaktifan, ketekunan, rasa ingin tahu, dan antusiasme dalam belajar.[22]

Edutainment dirancang sedemikian rupa sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga anak memiliki dorongan internal (motivasi intrinsik) yang tinggi untuk belajar, karena anak merasa tertarik, gembira, dan terpanggil untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4) Teori Belajar Aktif (Guru sebagai Fasilitator)

Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam prosesnya.[23] Guru tidak lagi berperan sebagai pemberi materi pasif, melainkan sebagai fasilitator yang memandu anak untuk aktif mengeksplorasi, berkreasi, dan menyelesaikan tantangan belajar.

Dalam pembelajaran edutainment, guru merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif sehingga anak dapat mengalami pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif.

---

[22] Wijaya, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 99–102.

[23] Sudjana dan Rivai, *Strategi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 78–80.

5) Teori Multiple Intelligences (Howard Gardner)

Gardner menjelaskan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan majemuk yang berbeda-beda, seperti kecerdasan linguistik, musikal, kinestetik, interpersonal, dan lain-lain.[24]

Model edutainment memungkinkan penerapan berbagai jenis aktivitas yang memuat unsur multiple intelligences, seperti bermain musik, permainan peran, gerak kreatif, serta permainan edukatif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih holistik dan dapat mengakomodasi berbagai potensi kecerdasan anak.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Edutainment

Model pembelajaran edutainment memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari pembelajaran konvensional. Secara konseptual, edutainment menempatkan suasana belajar yang menyenangkan sebagai bagian integral dari proses pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman emosional positif yang dialami peserta didik selama proses belajar berlangsung.[25]

Salah satu karakteristik utama model edutainment adalah pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*)**.** Hamruni menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan kondisi psikologis yang nyaman sehingga peserta didik

[24] Howard Gardner, *Multiple Intelligences dalam Pendidikan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 55–60.

[25] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 162–164.

lebih terbuka dalam menerima materi dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.[26] Suasana yang menyenangkan tersebut tidak berarti tanpa arah, melainkan tetap terstruktur dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang jelas.

Karakteristik kedua adalah berbasis aktivitas dan permainan edukatif**.** Rusman menyatakan bahwa model pembelajaran inovatif harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar melalui berbagai aktivitas yang bermakna.[27] Dalam konteks edutainment, aktivitas tersebut diwujudkan dalam bentuk permainan edukatif, simulasi, bernyanyi, bercerita, dan kegiatan kreatif lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain.

Ketiga, edutainment bersifat interaktif dan partisipatif. Suprijono menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental.[28] Oleh karena itu, model edutainment menuntut adanya interaksi dua arah antara guru dan anak serta antar sesama anak, sehingga proses belajar menjadi dinamis dan kolaboratif.

Karakteristik berikutnya adalah berpusat pada anak *(child-*

[26] Hamruni, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), h.241–244.

[27] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.133–136.

[28] Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 45–47.

*centered learning)***.** Dalam pendekatan pembelajaran modern, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan peserta didik.[29] Model edutainment memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, bertanya, mencoba, dan mengekspresikan diri tanpa tekanan, sehingga potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Selain itu, model edutainment juga memiliki karakteristik menggunakan media dan sumber belajar yang variatif**.** Media visual, audio, maupun alat permainan edukatif menjadi sarana penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Penelitian Rohmatillah dan Susilo menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan edutainment dengan media yang menarik dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak dalam pembelajaran.[30] Hal ini menunjukkan bahwa variasi media menjadi komponen penting dalam karakteristik model edutainment.

Terakhir, model edutainment menekankan pada penguatan positif dan pengalaman belajar bermakna**.** Sudjana menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dibandingkan pembelajaran yang bersifat

[29] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 20–23.
[30] Lailatul Rohmatillah dan Hadi Susilo, "Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran…, h. 145–152.

hafalan.[31] Dalam edutainment, penguatan positif seperti pujian, apresiasi, dan umpan balik yang menyenangkan berperan dalam membangun motivasi dan rasa percaya diri anak.

Dengan demikian, karakteristik model pembelajaran edutainment dapat dirangkum sebagai berikut: (1) pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menekan, (2) berbasis permainan dan aktivitas kreatif, (3) interaktif dan partisipatif, (4) berpusat pada anak, (5) menggunakan media variatif, serta (6) memberikan penguatan positif yang mendorong motivasi belajar. Karakteristik tersebut menjadikan edutainment sangat relevan diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Edutainment

` Model pembelajaran edutainment tidak hanya sekadar menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, tetapi juga dibangun atas prinsip-prinsip pedagogis yang jelas. Prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, khususnya pada pendidikan anak usia dini.

1) Prinsip Pembelajaran yang Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Prinsip utama dalam edutainment adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi

[31] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), h. 28–30.

tujuan pembelajaran. Sanjaya menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan kondisi psikologis yang nyaman agar peserta didik termotivasi untuk belajar.[32] Suasana menyenangkan akan mengurangi tekanan, rasa takut, dan kebosanan yang dapat menghambat proses belajar anak.

Pada anak usia dini, kondisi emosional sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Oleh karena itu, edutainment menghadirkan pembelajaran yang penuh keceriaan melalui permainan, lagu, cerita, dan aktivitas kreatif.

2) Prinsip Berorientasi pada Anak (*Child-Centered Learning*)

Edutainment berlandaskan prinsip bahwa anak merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Trianto menjelaskan bahwa pembelajaran modern harus berpusat pada peserta didik, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.[33]

Dalam implementasinya, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi, bertanya, mencoba, dan mengekspresikan ide-idenya. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan.

3) Prinsip Aktivitas dan Partisipasi Aktif

Prinsip berikutnya adalah keterlibatan aktif peserta didik. Rusman menyatakan bahwa pembelajaran akan bermakna apabila

[32] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi…,* h. 164–166.
[33] Trianto, *Model Pembelajaran …,* h. 23–25.

peserta didik terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran.[34]

Dalam pembelajaran edutainment, aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif, simulasi, drama, eksperimen sederhana, dan kegiatan kelompok. Dengan demikian, anak tidak hanya mendengar, tetapi juga melakukan dan mengalami langsung proses belajar.

4) Prinsip Interaksi dan Kolaborasi

Suprijono menjelaskan bahwa pembelajaran yang baik harus memberikan ruang interaksi sosial antar peserta didik maupun antara guru dan peserta didik.[35] Prinsip ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam membangun pengetahuan.

Dalam edutainment, kegiatan kelompok dan permainan kolaboratif menjadi sarana untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan empati anak. Interaksi ini juga membantu meningkatkan motivasi belajar karena anak merasa menjadi bagian dari komunitas belajar.

5) Prinsip Penguatan Positif (*Positive Reinforcement)*

Prinsip penguatan positif sangat penting dalam pembelajaran edutainment. Sudjana menjelaskan bahwa pemberian penguatan

---

[34] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.139–142.

[35] Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 48–50.

seperti pujian, penghargaan, dan umpan balik positif dapat meningkatkan semangat dan kepercayaan diri peserta didik.[36]

Pada anak usia dini, penguatan positif mampu membangun rasa percaya diri dan mendorong anak untuk terus mencoba serta tidak takut melakukan kesalahan. Oleh karena itu, dalam model edutainment guru memberikan apresiasi atas usaha anak, bukan hanya hasil akhirnya.

6) Prinsip Variasi Media dan Kreativitas

Edutainment juga menekankan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kreatif. Hamruni menyatakan bahwa variasi metode dan media pembelajaran dapat menghindarkan peserta didik dari kejenuhan serta meningkatkan daya tarik pembelajaran.[37]

Media seperti alat permainan edukatif, gambar, video, lagu, dan benda konkret menjadi bagian penting dalam mendukung suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

e. Langkah-langkah Penerapan Model Edutainment

Pelaksanaan pembelajaran dengan model edutainment pada pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis agar proses belajar tetap terarah, efektif, dan menyenangkan. Tahapan ini mengintegrasikan prinsip pembelajaran aktif, berpusat pada anak, serta penguatan motivasi intrinsik.

---

[36] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar…, h.* 61–63
[37] Hamruni, *Strategi Pembelajaran*…, h. 245–247.

1) Kegiatan Pendahuluan (*Opening Activity*)

Pada tahap awal, guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Kegiatan dapat berupa salam, doa, bernyanyi, permainan ringan (*ice breaking*), atau cerita pendek yang relevan dengan tema pembelajaran.

Menurut Sanjaya, kegiatan pendahuluan bertujuan membangkitkan motivasi dan kesiapan belajar peserta didik agar fokus pada materi yang akan dipelajari.[38] Pada model edutainment, suasana awal yang ceria menjadi kunci agar anak merasa nyaman dan antusias mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Apersepsi dan Motivasi

Guru mengaitkan pengalaman anak dengan materi yang akan dipelajari melalui pertanyaan sederhana, dialog interaktif, atau permainan pengantar. Rusman menjelaskan bahwa apersepsi berfungsi menghubungkan pengalaman awal peserta didik dengan materi baru sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.[39] Dalam edutainment, apersepsi dilakukan secara menyenangkan melalui media visual, lagu, atau permainan edukatif.

3) Kegiatan Inti (*Core Activity*)

Tahap inti merupakan implementasi utama model edutainment. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi melalui

[38] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar…,* h. 168–170.
[39] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme …,* h. 99–101.

aktivitas yang mengandung unsur hiburan, seperti:

(a) Bermain peran (*role play*)

(b) Permainan edukatif

(c) Bercerita interaktif

(d) Bernyanyi sambil bergerak

(e) Demonstrasi atau eksperimen sederhana

Trianto menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dan melakukan secara langsung proses belajar.[40] Oleh karena itu, dalam edutainment anak tidak hanya mendengar, tetapi aktif bergerak, berinteraksi, dan berkreasi.

Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya aktivitas agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran

4) Kegiatan Interaksi dan Kolaborasi

Selama kegiatan inti berlangsung, guru mendorong anak untuk bekerja sama dalam kelompok kecil atau berpasangan. Suprijono menegaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta

[40] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 44–46.

didik.[41] Dalam konteks PAUD, kegiatan kolaboratif membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, dan rasa percaya diri.

5) Kegiatan Penguatan dan Apresiasi

Setelah aktivitas pembelajaran selesai, guru memberikan penguatan positif berupa pujian, tepuk tangan, simbol penghargaan, atau kata-kata motivasi. Sudjana menjelaskan bahwa penguatan dalam pembelajaran bertujuan memperkuat respons positif peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar.[42] Penguatan ini sangat penting bagi anak usia dini karena dapat membangun rasa percaya diri dan semangat belajar.

6) Kegiatan Penutup dan Refleksi

Pada tahap akhir, guru bersama anak melakukan refleksi sederhana terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Guru dapat mengajukan pertanyaan seperti: “Apa yang kita pelajari hari ini?” atau “Permainan apa yang paling kamu sukai?” Sanjaya menyatakan bahwa kegiatan penutup berfungsi untuk menegaskan kembali materi serta memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.[43] Refleksi dalam model edutainment dilakukan

[41] Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 60–62.
[42] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar …,* h. 71–73.
[43] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi…*, h. 173–175.

secara santai dan menyenangkan agar anak tetap merasa nyaman hingga akhir pembelajaran.

7) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pada model edutainment dilakukan melalui observasi terhadap:

(a) Antusiasme anak
(b) Partisipasi aktif
(c) Keberanian bertanya atau menjawab
(d) Kemampuan menyelesaikan tugas

Evaluasi lebih menekankan pada proses dibandingkan hasil akhir, sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Edutainment

Model pembelajaran edutainment sebagai pendekatan inovatif memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik, khususnya anak usia dini. Namun demikian, dalam implementasinya model ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh pendidik.

1) Kelebihan Model Edutainment

(a) Meningkatkan Motivasi Belajar

Salah satu keunggulan utama model edutainment adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sanjaya menjelaskan bahwa suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.[44] Pada anak usia dini, unsur hiburan seperti permainan, lagu, dan cerita mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta minat belajar secara alami.

(b) Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan Anak

Model edutainment menekankan aktivitas langsung dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Rusman menyatakan bahwa pembelajaran inovatif harus memberi ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif secara fisik maupun mental.[45]

Dengan demikian, anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat dalam permainan edukatif, diskusi sederhana, dan kegiatan kolaboratif yang merangsang kreativitas.

(c) Menciptakan Pembelajaran Bermakna

Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pengalaman langsung akan lebih mudah dipahami dan

[44] *Ibid,* h. 170–172.

[45] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme…,* h.143–145.

diingat. Sudjana menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat hafalan.[46]Dalam model edutainment, anak belajar melalui pengalaman konkret sehingga konsep yang diperoleh lebih melekat dalam ingatan mereka.

(d) Mengembangkan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Trianto menyatakan bahwa pembelajaran yang baik harus mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik.[47]

Melalui aktivitas bermain peran, bernyanyi sambil bergerak, dan kerja kelompok, model edutainment dapat mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman materi), afektif (sikap dan motivasi), serta psikomotorik (gerakan dan keterampilan motorik).

(e) Mengurangi Kejenuhan dan Tekanan Belajar

Hamruni menjelaskan bahwa variasi metode dan suasana yang menyenangkan dapat menghindarkan peserta didik dari kejenuhan dalam belajar.[48] Model edutainment membantu menciptakan suasana yang santai namun tetap terarah, sehingga anak tidak merasa tertekan selama proses pembelajaran.

---

[46] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar…,* h. 30–32.
[47] Trianto, *Model Pembelajaran…,* h. 52–54.
[48] Hamruni, *Strategi Pembelajaran*…, h. 248–250.

2) Kekurangan Model *Edutainment*

Di samping berbagai kelebihan tersebut, model edutainment juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan.

(a) Membutuhkan Kreativitas dan Persiapan Guru yang Tinggi

Penerapan model edutainment memerlukan kreativitas dalam merancang aktivitas yang menarik sekaligus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sanjaya menyatakan bahwa guru profesional harus mampu merancang strategi pembelajaran yang variatif dan terencana.[49] Jika guru kurang kreatif atau tidak melakukan perencanaan yang matang, pembelajaran dapat kehilangan arah dan tujuan.

(b) Memerlukan Sarana dan Media yang Memadai

Rusman menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif memerlukan dukungan sarana dan fasilitas yang cukup.[50] Dalam kondisi keterbatasan alat peraga atau media, pelaksanaan model edutainment dapat menjadi kurang optimal.

(c) Risiko Fokus pada Hiburan Semata

Salah satu tantangan dalam model edutainment adalah kemungkinan pembelajaran lebih menekankan unsur hiburan daripada pencapaian kompetensi. Sudjana mengingatkan bahwa

[49] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan…*, h. 95–97.

[50] Rusman, *Model-Model Pembelajaran…*, h. 150–152.

pembelajaran tetap harus berorientasi pada tujuan yang jelas dan terukur.[51] Jika tidak terkontrol, anak dapat lebih fokus pada permainan daripada substansi materi yang ingin dicapai.

(d) Membutuhkan Pengelolaan Kelas yang Baik

Karena melibatkan aktivitas dan permainan, model edutainment berpotensi menimbulkan suasana kelas yang ramai. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif dan terarah.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong aktivitas belajar, tetapi juga sebagai pengarah dan penggerak perilaku peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara etimologis, motivasi berasal dari kata *motif* yang berarti daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.[52] Dengan demikian, motivasi menjadi

[51] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar…*, h. 75–77.
[52] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers,

energi internal yang membuat seseorang bersungguh-sungguh dalam belajar.

Uno mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang pada umumnya ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan.[53] Definisi ini menekankan bahwa motivasi tidak hanya bersumber dari dalam diri individu (intrinsik), tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor luar seperti lingkungan, guru, dan keluarga (ekstrinsik).

Senada dengan itu, Djamarah menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.[54] Dalam proses pembelajaran, motivasi menjadi faktor penting yang menentukan intensitas, ketekunan, dan kualitas usaha belajar peserta didik.

Sanjaya menambahkan bahwa dalam konteks pembelajaran, motivasi berperan sebagai pendorong munculnya perilaku belajar, pengarah kegiatan belajar, dan penggerak untuk mempertahankan konsistensi belajar.[55] Oleh karena itu, guru memiliki peran strategis

---

2018), h. 75–76.

[53] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 23–25.

[54] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 148–150.

[55] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*…, h. 174–176.

dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam pendidikan anak usia dini, motivasi belajar tampak melalui antusiasme, rasa ingin tahu, keaktifan, dan kegembiraan anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Teori-Teori Motivasi Belajar

Motivasi belajar sebagai faktor psikologis dalam proses pendidikan telah dijelaskan melalui berbagai teori yang dikemukakan para ahli. Teori-teori tersebut memberikan landasan konseptual dalam memahami bagaimana motivasi muncul, berkembang, dan memengaruhi perilaku belajar peserta didik, termasuk pada anak usia dini.

(1) Teori Behavioristik

Teori behavioristik memandang motivasi sebagai hasil dari stimulus dan respons yang diperkuat melalui penguatan (reinforcement). Dalam pandangan ini, perilaku belajar akan muncul apabila diberi penguatan positif seperti pujian, hadiah, atau penghargaan.

Uno menjelaskan bahwa dalam perspektif behavioristik,

motivasi timbul karena adanya rangsangan dari luar yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan, dan tindakan tersebut akan cenderung diulang apabila memperoleh penguatan.[56]

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, pemberian pujian atau simbol penghargaan dapat menjadi stimulus yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

(2) Teori Kognitif

Teori kognitif menekankan bahwa motivasi berkaitan dengan proses berpikir, persepsi, dan pemaknaan individu terhadap suatu tujuan. Peserta didik akan termotivasi apabila mereka memahami manfaat dan tujuan dari aktivitas belajar yang dilakukan.

Sardiman menyatakan bahwa motivasi dalam pendekatan kognitif berkaitan dengan kesadaran individu terhadap tujuan belajar dan keyakinan bahwa usaha yang dilakukan akan menghasilkan keberhasilan.[57] Dalam pembelajaran, guru perlu membantu anak memahami makna kegiatan belajar sehingga muncul dorongan dari dalam diri anak untuk berpartisipasi secara aktif.

(3) Teori Humanistik (*Abraham Maslow*)

Teori humanistik menempatkan motivasi sebagai bagian dari

[56] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 35–37.

[57] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar..*, h. 89–91.

kebutuhan manusia yang bersifat hierarkis. Maslow mengemukakan bahwa manusia memiliki lima tingkatan kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, penghargaan, dan aktualisasi diri.[58] Djamarah menjelaskan bahwa dalam proses belajar, peserta didik akan lebih termotivasi apabila kebutuhan dasarnya telah terpenuhi, terutama kebutuhan akan rasa aman dan penghargaan.[59]

Dalam konteks anak usia dini, lingkungan belajar yang aman, penuh kasih sayang, dan apresiatif akan sangat berpengaruh terhadap munculnya motivasi belajar.

(4) Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Teori ini membedakan motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk berhasil, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari luar individu, seperti hadiah atau pujian.

Uno menjelaskan bahwa motivasi intrinsik cenderung lebih kuat dan bertahan lama karena didasarkan pada kesadaran dan kebutuhan pribadi.[60] Namun, pada anak usia dini, motivasi ekstrinsik seperti pujian dan penghargaan juga berperan penting dalam membangun semangat belajar.

---

[58] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya…*, h. 40–42.
[59] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 152–154.
[60] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya…*, h. 23–25.

(5) Teori Harapan (*Expectancy Theory*)

Teori harapan menjelaskan bahwa seseorang akan termotivasi apabila ia meyakini bahwa usaha yang dilakukan akan menghasilkan keberhasilan dan memberikan nilai tertentu bagi dirinya.

Sanjaya menyatakan bahwa dalam pembelajaran, peserta didik akan terdorong untuk belajar apabila mereka percaya bahwa usaha yang dilakukan akan membawa hasil yang memuaskan.[61] Oleh karena itu, guru perlu memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan anak agar mereka merasakan keberhasilan, sehingga kepercayaan diri dan motivasi belajar meningkat.

Berdasarkan berbagai teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal (stimulus dan penguatan), faktor kognitif (pemahaman dan tujuan), kebutuhan psikologis (rasa aman dan penghargaan), serta keyakinan terhadap keberhasilan.

Dalam pendidikan anak usia dini, penerapan teori-teori motivasi ini dapat diwujudkan melalui suasana belajar yang menyenangkan, pemberian penguatan positif, aktivitas yang bermakna, serta dukungan emosional dari guru. Hal ini sejalan dengan penerapan model pembelajaran edutainment yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

---

[61] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses…,* h. 178–180.

c. Jenis-Jenis Motivasi

Dalam kajian psikologi pendidikan, motivasi diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan sumber dan sifat dorongan yang memengaruhi perilaku individu. Pemahaman mengenai jenis-jenis motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu guru menentukan strategi yang tepat untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, khususnya anak usia dini.

(1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik belajar karena adanya rasa ingin tahu, minat, atau kepuasan pribadi terhadap kegiatan belajar itu sendiri.

Sardiman menjelaskan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.[62] Dalam konteks pembelajaran, anak yang menunjukkan motivasi intrinsik akan tampak antusias, aktif bertanya, dan menikmati kegiatan belajar tanpa harus diberi hadiah.

Uno juga menegaskan bahwa motivasi intrinsik cenderung lebih kuat dan bertahan lama karena didasarkan pada kebutuhan dan kesadaran pribadi untuk berkembang.[63] Oleh karena itu, dalam pendidikan anak usia dini, penting bagi guru menciptakan

[62] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar…*, h. 90–91.
[63] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya…*, h. 23–24.

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar rasa ingin tahu anak tumbuh secara alami.

(2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu, seperti penghargaan, hadiah, pujian, atau hukuman. Motivasi ini muncul karena adanya faktor eksternal yang memengaruhi perilaku belajar.

Djamarah menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.[64] Dalam proses pembelajaran, pemberian pujian, simbol bintang, atau hadiah kecil dapat menjadi stimulus yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar anak.

Namun demikian, Sardiman mengingatkan bahwa penggunaan motivasi ekstrinsik sebaiknya tidak berlebihan, karena dapat menyebabkan peserta didik bergantung pada hadiah dan kurang mengembangkan motivasi dari dalam dirinya.[65] Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik sebaiknya digunakan sebagai penguat awal untuk menumbuhkan motivasi intrinsik.

(3) Motivasi Primer dan Sekunder

Selain pembagian intrinsik dan ekstrinsik, motivasi juga dapat dibedakan menjadi motivasi primer dan motivasi sekunder.

Motivasi primer adalah dorongan yang berkaitan dengan

[64] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*…, h. 149–150.
[65] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*…, h. 92–94.

kebutuhan biologis atau dasar manusia, seperti kebutuhan makan, istirahat, dan rasa aman. Uno menjelaskan bahwa kebutuhan dasar ini harus terpenuhi terlebih dahulu agar individu dapat berfungsi secara optimal dalam aktivitas belajar.[66]

Sedangkan motivasi sekunder adalah dorongan yang dipelajari melalui pengalaman sosial, seperti kebutuhan akan penghargaan, prestasi, dan pengakuan. Dalam konteks pendidikan, motivasi sekunder sangat berkaitan dengan kebutuhan akan pencapaian dan keberhasilan akademik.

(4) Motivasi Positif dan Negatif

Motivasi juga dapat dibedakan berdasarkan sifat pengaruhnya terhadap perilaku belajar, yaitu motivasi positif dan motivasi negatif. Motivasi positif muncul karena adanya harapan memperoleh penghargaan atau hasil yang menyenangkan. Sebaliknya, motivasi negatif muncul karena adanya keinginan untuk menghindari hukuman atau konsekuensi yang tidak menyenangkan.[67]

Dalam pembelajaran anak usia dini, pendekatan motivasi positif lebih dianjurkan karena sesuai dengan prinsip pendidikan yang humanis dan berorientasi pada perkembangan anak.

d. Karakteristik Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Motivasi belajar pada anak usia dini memiliki karakteristik yang

[66] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya…*, h. 38–40.
[67] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses…,* h. 176–178.

berbeda dengan peserta didik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta kebutuhan psikologis anak yang masih berada pada fase pertumbuhan awal. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik motivasi belajar anak usia dini sangat penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

(1) Bersifat Spontan dan Situasional

Motivasi belajar anak usia dini cenderung muncul secara spontan dan sangat dipengaruhi oleh situasi lingkungan. Anak mudah tertarik pada hal-hal yang baru, menarik, dan menyenangkan.

Suyadi menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga motivasi belajar mereka seringkali muncul karena adanya stimulus yang menarik secara visual maupun emosional.[68]

Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan sangat menentukan munculnya motivasi belajar pada anak usia dini.

(2) Dipengaruhi oleh Emosi dan Perasaan

Pada usia dini, aspek emosional sangat dominan dalam memengaruhi perilaku belajar. Anak akan lebih termotivasi apabila merasa aman, nyaman, dan mendapatkan perhatian dari guru.

[68] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*…, h. 57–59.

Masitoh dkk. menyatakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak usia dini sangat berperan dalam menentukan kesiapan dan semangat belajar anak.[69] Apabila anak merasa tertekan atau takut, maka motivasi belajarnya cenderung menurun.

Dengan demikian, lingkungan belajar yang penuh kasih sayang dan dukungan emosional menjadi faktor penting dalam menumbuhkan motivasi belajar anak.

(3) Tampak dalam Bentuk Perilaku Aktif

Motivasi belajar pada anak usia dini lebih mudah diamati melalui perilaku nyata, seperti antusiasme mengikuti kegiatan, aktif bertanya, mencoba hal baru, serta terlibat dalam permainan edukatif.

Sardiman menjelaskan bahwa motivasi dapat dilihat dari indikator seperti ketekunan dalam mengerjakan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, dan minat terhadap kegiatan belajar.[70] Pada anak usia dini, indikator tersebut tampak dalam bentuk keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain dan belajar.

(4) Bergantung pada Penguatan Positif

Anak usia dini sangat responsif terhadap penguatan positif seperti pujian, tepuk tangan, atau simbol penghargaan. Djamarah menjelaskan bahwa pemberian penguatan positif dapat memperkuat perilaku belajar yang baik dan meningkatkan semangat anak untuk

[69] Masitoh, dkk., *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h. 34–36.

[70] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar ...,* h. 83–85.

mengulangi perilaku tersebut.[71] Karena itu, motivasi belajar anak usia dini sering kali berkembang melalui dukungan eksternal yang kemudian secara bertahap membentuk motivasi intrinsik.

(5) Berkaitan dengan Aktivitas Bermain

Bermain merupakan dunia anak usia dini. Oleh karena itu, motivasi belajar pada tahap ini sering kali muncul ketika kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Mulyasa menegaskan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan melalui bermain karena bermain merupakan cara alami anak dalam belajar dan memahami lingkungan.[72]

Dengan demikian, apabila pembelajaran dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan berbasis permainan, motivasi belajar anak akan lebih mudah tumbuh dan berkembang.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Motivasi belajar anak usia dini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang berasal dari dalam diri anak maupun dari lingkungan sekitarnya. Pemahaman terhadap faktor-faktor ini sangat penting bagi pendidik agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak. Secara umum, faktor yang memengaruhi motivasi belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal

[71] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* …, h. 155–157.
[72] E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 112–114.

dan faktor eksternal.

(1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak yang memengaruhi munculnya dorongan untuk belajar.

(a) Kondisi Fisik dan Kesehatan

Kondisi fisik anak sangat memengaruhi kesiapan dan semangat belajar. Anak yang sehat, cukup istirahat, dan terpenuhi kebutuhan gizinya cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Uno menjelaskan bahwa kondisi fisiologis merupakan salah satu faktor dasar yang memengaruhi motivasi, karena individu yang mengalami gangguan fisik akan sulit berkonsentrasi dan berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan belajar.[73]

(b) Minat dan Rasa Ingin Tahu

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Minat terhadap suatu kegiatan akan mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Suyadi menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan potensi alami anak usia dini yang menjadi dasar munculnya motivasi intrinsik dalam belajar.[74] Oleh karena itu,

[73] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.., h. 28–30.
[74] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*…, h. 60–62.

pembelajaran yang menarik dan variatif sangat penting untuk menumbuhkan minat anak.

(c) Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri juga memengaruhi motivasi belajar anak. Anak yang merasa mampu dan dihargai akan lebih berani mencoba serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan.

Djamarah menjelaskan bahwa keberhasilan yang dialami individu akan memperkuat keyakinan diri dan meningkatkan motivasi untuk melakukan usaha berikutnya.[75]

(2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak dan turut memengaruhi motivasi belajar.

(a) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Dukungan orang tua, perhatian, serta pola asuh yang positif sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak.

Sardiman menyatakan bahwa lingkungan keluarga yang harmonis dan penuh dukungan akan membantu menumbuhkan semangat belajar pada anak.[76] Sebaliknya, kurangnya perhatian dan dukungan dapat menurunkan motivasi belajar.

---

[75] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* …, h. 160–162.
[76] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar..*, , h. 96–98.

(b) Lingkungan Sekolah dan Guru

Lingkungan sekolah, khususnya peran guru, memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar anak usia dini. Guru yang ramah, sabar, dan kreatif dalam mengelola pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Sanjaya menegaskan bahwa guru memiliki peran strategis dalam membangkitkan motivasi belajar melalui penggunaan metode yang variatif, media yang menarik, serta pemberian penguatan positif.[77]

(c) Metode dan Model Pembelajaran

Metode dan model pembelajaran yang digunakan juga memengaruhi tingkat motivasi anak. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru dapat menyebabkan kebosanan, sedangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme anak.

Rusman menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam proses belajar.[78] Oleh karena itu, penerapan model edutainment yang berbasis permainan dan hiburan edukatif sangat relevan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

---

[77] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*…, h. 180–182.

[78] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*…, h. 156–158

(d) Lingkungan Sosial dan Teman Sebaya

Interaksi dengan teman sebaya juga dapat memengaruhi motivasi belajar anak. Anak yang berada dalam lingkungan sosial yang positif akan terdorong untuk berpartisipasi dan belajar bersama. Masitoh dkk. menjelaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat membantu anak mengembangkan kepercayaan diri dan semangat belajar.[79]

f. Indikator Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Motivasi belajar pada anak usia dini dapat diamati melalui perilaku nyata yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung. Karena anak usia dini belum mampu mengungkapkan motivasi secara verbal dan abstrak, maka indikator motivasi lebih banyak terlihat dari sikap, partisipasi, serta respons anak terhadap kegiatan belajar.

Menurut Sardiman, motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, antara lain ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap kegiatan belajar, serta adanya hasrat untuk berhasil.[80] Indikator tersebut pada anak usia dini tampak dalam bentuk perilaku sederhana seperti antusias mengikuti permainan edukatif, tidak mudah menyerah, dan menunjukkan rasa ingin tahu.

---

[79] Masitoh, dkk., *Strategi Pembelajaran TK* …, h. 40–42.

[80] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar*…, h. 83–85.

Uno menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita, serta adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.[81] Dalam konteks anak usia dini, indikator ini dapat terlihat ketika anak menunjukkan keinginan mencoba aktivitas baru, senang menyelesaikan tugas, dan merasa bangga ketika berhasil.

Djamarah menambahkan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari perhatian yang tinggi terhadap pelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan, serta adanya usaha untuk mencapai hasil yang lebih baik.[82] Pada anak usia dini, perhatian dapat diamati melalui fokus saat guru menjelaskan atau saat bermain edukatif, sementara keterlibatan aktif tampak dalam partisipasi dalam diskusi sederhana dan kerja kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, indikator motivasi belajar anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

(1) Antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Anak tampak gembira, bersemangat, dan aktif selama kegiatan berlangsung.

(2) Perhatian dan konsentrasi terhadap aktivitas belajar

Anak fokus pada kegiatan, tidak mudah terdistraksi, dan mengikuti instruksi guru.

(3) Keaktifan dalam bertanya dan menjawab

[81] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya…,* h. 23–25.
[82] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*…, h. 158–160.

Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan atau merespons pertanyaan guru.

(4) Ketekunan dalam menyelesaikan tugas

Anak berusaha menyelesaikan kegiatan meskipun mengalami kesulitan sederhana.

(5) Keberanian mencoba dan percaya diri

Anak tidak ragu untuk mencoba aktivitas baru dan menunjukkan hasil karyanya.

(6) Respons positif terhadap penguatan dan apresiasi

Anak merasa senang ketika mendapat pujian dan terdorong untuk mengulangi perilaku positif tersebut.

Sanjaya menegaskan bahwa indikator motivasi belajar penting dijadikan dasar dalam melakukan evaluasi proses pembelajaran, karena motivasi sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan.[83] Oleh karena itu, dalam penelitian mengenai penerapan model edutainment, indikator-indikator tersebut dapat dijadikan acuan dalam menyusun instrumen observasi motivasi belajar anak usia dini.

g. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Motivasi belajar anak usia dini tidak muncul secara otomatis, tetapi perlu ditumbuhkan melalui strategi pembelajaran yang tepat, lingkungan yang kondusif, serta peran aktif guru sebagai fasilitator dan motivator. Mengingat karakteristik anak usia dini yang belajar melalui

[83] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi…,* h. 182–184.

bermain, maka pendekatan yang menyenangkan menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi belajar.

Sardiman menyatakan bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar.[1] Dalam konteks anak usia dini, suasana menyenangkan dapat diwujudkan melalui permainan edukatif, lagu, cerita, dan kegiatan kreatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Uno menjelaskan bahwa motivasi dapat ditingkatkan melalui pemberian penguatan (reinforcement), penghargaan, serta umpan balik yang positif.[2] Anak usia dini sangat responsif terhadap pujian dan apresiasi. Ketika anak diberikan penghargaan atas usaha yang dilakukan, maka akan muncul rasa percaya diri dan dorongan untuk mengulangi perilaku belajar yang positif.

Djamarah menegaskan bahwa variasi metode mengajar juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar.[3] Pembelajaran yang monoton akan menimbulkan kebosanan, sedangkan variasi metode seperti bermain peran, demonstrasi, eksperimen sederhana, dan kegiatan kelompok kecil dapat meningkatkan keterlibatan anak.

Mulyasa dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk

bereksplorasi, bertanya, dan mencoba secara langsung agar muncul rasa ingin tahu dan minat belajar yang tinggi.[4] Pembelajaran yang memberi ruang kebebasan terarah akan membuat anak merasa dihargai dan termotivasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, cara meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

(1) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Menggunakan pendekatan bermain, cerita, musik, dan aktivitas kreatif agar anak merasa nyaman dan bahagia saat belajar.

(2) Memberikan penguatan dan apresiasi

Pujian verbal, simbol penghargaan, atau tepuk semangat dapat meningkatkan rasa percaya diri anak.

(3) Menggunakan metode pembelajaran yang variative

Menghindari pembelajaran monoton dengan mengombinasikan berbagai teknik dan media yang menarik.

(4) Memberikan kesempatan eksplorasi dan partisipasi aktif

Anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan sehingga muncul rasa memiliki terhadap proses belajar.

(5) Membangun hubungan emosional yang positif

Guru yang hangat, sabar, dan responsif akan membuat anak merasa aman dan termotivasi.

(6) Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata anak

Materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak akan lebih mudah dipahami dan menumbuhkan minat belajar.

Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar anak usia dini memerlukan pendekatan yang holistik, mencakup aspek emosional, sosial, dan pedagogis. Model pembelajaran edutainment sangat relevan diterapkan karena mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan yang sesuai dengan dunia anak.

2. Penelitian Relevan

1. Skripsi yang dilakukan oleh Siti Aisyah berjudul *"Penerapan Model Pembelajaran Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Pekanbaru"*.[84] Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model edutainment melalui kegiatan bermain peran, permainan edukatif, dan penggunaan media audio-visual secara signifikan meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini terlihat dari meningkatnya indikator antusiasme, partisipasi aktif, dan ketekunan anak dalam menyelesaikan tugas.

   Sebelum penerapan model edutainment, motivasi belajar anak berada pada kategori "cukup". Setelah dilakukan tindakan pada dua siklus, motivasi belajar meningkat menjadi kategori "baik" dengan persentase peningkatan sebesar 28%. Penelitian ini menyimpulkan

[84] Siti Aisyah, *"Penerapan Model Pembelajaran Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Pekanbaru"* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021).

bahwa pembelajaran yang memadukan unsur edukasi dan hiburan efektif meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak usia dini.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Rina Oktaviani berjudul *"Pengaruh Pembelajaran Edutainment terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Melati Indah"*.[85] Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model edutainment dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Anak-anak pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pada indikator perhatian, rasa ingin tahu, dan keberanian bertanya. Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 65 menjadi 85 setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak usia dini.
3. Skripsi yang dilakukan oleh Nurhayati berjudul *"Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak melalui Metode Edutainment di PAUD Harapan Bunda"*.[86] Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, motivasi belajar anak mulai meningkat namun belum optimal. Pada siklus II, setelah dilakukan

[85] Rina Oktaviani, *"Pengaruh Pembelajaran Edutainment terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Melati Indah"* (Skripsi, Universitas Negeri Padang, 2020).

[86] Nurhayati, *"Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak melalui Metode Edutainment di PAUD Harapan Bunda"* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2019).

perbaikan dalam strategi pembelajaran (penambahan permainan interaktif dan lagu edukatif), motivasi belajar anak meningkat secara signifikan. Indikator peningkatan terlihat dari meningkatnya keaktifan anak dalam kegiatan kelompok, berkurangnya perilaku pasif, serta meningkatnya rasa percaya diri anak saat tampil di depan kelas. Persentase peningkatan motivasi belajar mencapai 32% dari kondisi awal.

Berdasarkan analisis terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan mendasar pada aspek variabel dan tujuan penelitian. Seluruh penelitian terdahulu sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran edutainment dan hubungannya dengan peningkatan motivasi belajar anak usia dini. Selain itu, subjek penelitian juga memiliki kesamaan, yaitu anak usia dini pada satuan PAUD atau TK, sehingga secara karakteristik perkembangan peserta didik relatif sejalan. Tujuan penelitian pun sama-sama berorientasi pada upaya meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan.

Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang menunjukkan adanya unsur kebaruan dalam penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan pertama terletak pada lokasi penelitian, di mana penelitian ini dilaksanakan di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu, yang memiliki kondisi sosial, budaya, dan karakteristik peserta didik yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Perbedaan kedua terdapat pada konteks permasalahan dan

kondisi awal motivasi belajar anak yang diperoleh melalui observasi lapangan, sehingga strategi penerapan model edutainment akan disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lembaga tersebut. Selain itu, desain penelitian dan indikator motivasi belajar yang digunakan juga dapat mengalami penyesuaian agar lebih relevan dengan kondisi peserta didik di lokasi penelitian.

Dengan demikian, meskipun penelitian ini memiliki landasan teoritis dan empiris yang sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini tetap memiliki kontribusi baru dalam memperluas penerapan model pembelajaran edutainment pada konteks dan lingkungan yang berbeda. Hal tersebut memperkuat urgensi dan relevansi penelitian untuk dilakukan sebagai upaya pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

3. Karangka Berfikir

Kerangka berpikir ini menggambarkan alur logis penelitian yang diawali dari kondisi awal berupa rendahnya motivasi belajar anak usia dini, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, partisipasi, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut kemudian diberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran edutainment yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan melalui kegiatan belajar sambil bermain, penggunaan media kreatif, dan aktivitas yang menyenangkan.

Penerapan model edutainment diharapkan mampu meningkatkan

keterlibatan dan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran, seperti meningkatnya perhatian, keberanian bertanya, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Pada akhirnya, proses tersebut bermuara pada hasil yang diharapkan, yaitu meningkatnya motivasi belajar anak usia dini di PAUD Kasih Bunda Kabupaten Rokan Hulu.

Berdasarkan uraian tersebut, alur kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar II.I

Alur Kerangka Berfikir



Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari permasalahan empiris di lapangan yang diperkuat oleh landasan teori tentang motivasi belajar dan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Model edutainment dipilih sebagai solusi pedagogis yang secara teoritis dan empiris relevan untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan kualitas proses pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar anak usia dini setelah diterapkannya model pembelajaran edutainment. Indikator keberhasilan dibagi menjadi dua aspek utama, yaitu aktivitas guru dan aktivitas anak.

1. Indikator Keberhasilan Aktivitas Guru

   Aktivitas guru dinilai berhasil apabila guru mampu melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran edutainment secara optimal dan konsisten. Indikatornya meliputi:

   a) Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan (*ice breaking*, lagu, cerita, permainan ringan).
   b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak.
   c) Guru menggunakan media pembelajaran yang variatif dan kreatif.
   d) Guru mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan secara seimbang dalam kegiatan belajar.

e) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berpartisipasi (bertanya, menjawab, mencoba).
f) Guru memberikan penguatan dan apresiasi (pujian, tepuk semangat, simbol penghargaan).
g) Guru membimbing dan memfasilitasi anak dengan sabar dan responsif.
h) Guru menutup pembelajaran dengan refleksi sederhana dan kegiatan menyenangkan.

2. Indikator Keberhasilan Aktivitas Anak

Aktivitas anak dinilai dari peningkatan motivasi belajar yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Indikatornya meliputi:

a) Anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
b) Anak memperhatikan penjelasan guru dengan fokus.
c) Anak aktif berpartisipasi dalam permainan atau kegiatan edukatif.
d) Anak berani bertanya atau menjawab pertanyaan guru.
e) Anak tekun menyelesaikan tugas yang diberikan.
f) Anak menunjukkan rasa senang dan tidak mudah bosan selama pembelajaran.
g) Anak mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok.