



## PENERAPAN *EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN EKSPLORATIF ANAK USIA DINI

Eka Setiawati<sup>1\*</sup>, Suci Aprilyati R<sup>2</sup>, Ayu Fajarwati<sup>3</sup>, Yusdiana<sup>3</sup>

STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia

\*email: [echasetia14@gmail.com](mailto:echasetia14@gmail.com)

**Abstract:** The type of research used was a class action on the subject of a kober and nisa group's 14 children. This type of study is the classroom action study that is focused on a classroom or classroom action called the risearch classroom. The data gathering tool consists of observation, interviews, and documentation. The data analysis of class action research is carried out in a series of steps with multiple cycles, in a cycle of four stages of planning, execution of actions, observation, and reflection. The precautionary activities that led to the study produced data that the average value of new people's exploration capabilities reached 27.41%. Action in research of this ability to explore is carried out in two cycles. Based on cycle ii, the average child's ability has reached an 85.28%. These developments have reached success indicators where research is said to be successful when it reaches 76%. Thus, the study may be said to be successful.

**Keywords:** *edutainment*, exploration, childhood

**Abstrak:** Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak kelompok A Kober An-nisa yang berjumlah 14 anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang difokuskan pada situasi kelas atau lazim disebut *Classroom Action Rresearch*. Alat pengumpul data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan eksplorasi anak baru mencapai nilai 27,41%. Tindakan dalam penelitian kemampuan eksplorasi ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 85,28%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

**Kata kunci:** *edutainment*, eksploratif, anak usia dini

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### PENDAHULUAN

Semakin hari masyarakat lebih sadar akan pentingnya Pendidikan bagi anak usia dini. Anak usia dini lebih sering disebut masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini potensi anak berkembang dengan sangat cepat dan sangat berpengaruh dari stimulus yang diberikan. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi perkembangan dan pertumbuhannya, salah satunya melalui bermain yang bermuatan pelajaran sesuai dengan usia anak. Melalui kegiatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi

anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat menggunkan simbol untuk menggambarkan dunianya. Pembelajaran harus dirancang sedemikian sehingga melalui bermain anak-anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan(Heldanita, 2019). Orang tua, pendidik dan masyarakat sangat berperan penting, oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak maka pendidik perlu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran secara berkelanjutan. Anak usia dini memiliki sifat keingintahuan yang sangat tinggi, sifat eksploratif anak ini perlu di dukung dengan konsep dan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan anak, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan eksploratif anak melalui kegiatan *edutainment*.

Keaktifan peserta didik sangat bergantung pada metode yang diberikan guru, proses belajar mengajar harus mampu menciptakan komunikasi dua arah, dalam hal ini perasaan anak dalam mengikuti proses pembelajaran sangat penting, apakah anak merasa dihargai dan dilibatkan. salah satu metode yang dapat digunakan yaitu melalui pembelajaran *edutainment*. Dalam prinsipnya konsep *edutainment* menekankan pada tiga prinsip, yang pertama yaitu pembelajaran disertai dengan rasa senang karena perasaan ini akan mempercepat penangkapan siswa pada tujuan pembelajaran. Prinsip yang kedua yaitu prestasi belajar akan meningkat Ketika anak mampu mengeluarkan potensi nalar dan emosinya. Prinsip ketiga yaitu hasil pembelajaran akan maksimal ketika anak mendapatkan motivasi dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai(Hidayati et al., 2017). Berdasarkan hasil pengamatan teramati anak kurang mampu menunjukkan kegiatan yang bersifat eksploratif seperti apa yang terjadi ketika batu dimasukkan ke dalam air (konsep terapung tenggelam), rasa ingin tau anak belum muncul ketika menghadapi permasalahan sehari-hari. Pengetahuan tentang konsep sebab akibat belum berkembang (mengapa air mengalir ke tempat yang lebih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan di atas disimpulkan bahwa kegiatan-kegiatan guru kurang menimbulkan rasa keingitauan anak, oleh karena itu perlu dimaksimalkan dengan menerapkan konsep *edutainment* dalam pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini baik pada satuan pendidikan TK maupun di KB, TPA dan SPS lebih berorientasi pada pendekatan pembelajaran melalui bermain, dimana dalam kegiatan belajar melalui bermain tersebut di tanamkan konsep-konsep pengetahuan, keterampilan dan sikap yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku

serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini(Santoso, 2018).

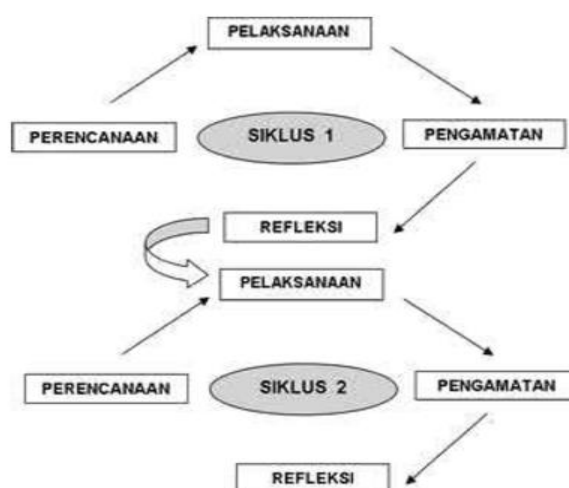
Belajar menggunakan metode *edutainment* prinsipnya menyenangkan, menghibur, menanamkan nilai pendidikan siswa. Pendapat lain mengatakan bahwa *edutainment* adalah sebuah kata campuran yang diturunkan dari kata hiburan dan pendidikan(Aksakal, 2015). *Edutainment* adalah pembelajaran yang menggunakan cara dan berfokus pada hiburan dalam kegiatan belajar dengan aktivitas yang menarik seperti bermain dan belajar(Rizki et al., 2020) . Jenis-jenis *edutainment* Dalam pendidikan anak usia dini Meliputi: permainan, tamasya, Berbicara, mendemonstrasikan, bercerita, Proyek dan penggunaan komputer(Bahri et al., 2017). Konsep *edutainment* yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan model permainan Permainan. Dengan model Permainan anak-anak mendapatkan banyak kesempatan pelatihan Selain itu, keterampilan yang diulang pada saat yang sama juga dapat mengembangkan ide, kreativitas dan inovasi sesuai dengan perkembangan anak. Suyanto, ia mengatakan bahwa esensi dari permainan dapat membuat anak aktif, ketika anak-anak bermain, mereka melakukan banyak kegiatan seperti eksplorasi. Keinginan untuk bereksperimen dan rasa ingin tahu yang tinggi tentang sesuatu. Anak Cenderung memperkuat semua keterampilan permainan. Mereka sangat aktif dalam permainan, baik secara fisik maupun mental. Dengan permainan lebih menyenangkan Secara umum, anak-anak berpikir bermain itu seru. Jelas terlihat mereka menikmati masing-masing Permainannya, bahkan jika beberapa dari mereka menangis tidak butuh waktu lama untuk bergabug dan bermain lagi. Ketika mereka bermain, mereka menikmati tertawa, bernyanyi, dan bercanda. Ekspresi kebahagiaan anak-anak yang sangat terlihat saat mereka bermain. .selanjutnya yaitu Motifasi dari dalam, anak-anak secara alami cenderung berpartisipasi dalam permainan secara sukarela Itu berasal dari motivasi batin anak, jadi tidak kita paksakan. Terakhir yaitu ada aturan. Game tidak bisa dimainkan tanpa aturan, biasanya sudah ada Kesepakatan di antara mereka tentang aturan yang disepakati. Anak Anak-anak cenderung mengikuti aturan tersebut dan keberadaan aturan tersebut dilatih Mereka menghormati norma ini, jadi nanti mereka juga Kami akan menghormati aturan yang ada di masyarakat.

**Eksplorasi** merupakan kegiatan dalam menjelajah lingkungan sekitar anak dengan mengamati, memperhatikan benda sehingga anak mampu menemukan informasi, mengumpulkan, bertanya dan membuat pertanyaan, lalu mengkomunikasikan dan menyimpulkan pengetahuan dan informasi yang didapat. Ekplorasi menurut suratno adalah suatu jenis kegiatan bermain yang kegiatan intinya adalah melakukan penjelajahan dan mempelajari hal baru yang dilakukan dengan menyenangkan.

Conkey dan Hewson dalam sujiono mengemukakan bahwa “Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak(Hidayati et al., 2017). Kegiatan eksploratif tersebut menjanjikan sebuah pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan sains anak. Melalui tindakan ini memberikan kesempatan pada guru untuk menyediakan fasilitas yang tepat bagi setiap anak tanpa harus membimbing satu persatu. Menurut Masitoh bahwa melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami dunianya(Defriyanto & Masitoh, 2016). Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Permainan eksploratif adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat ditempat itu(Remi, 2021). Eksploratif dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksploratif dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

## METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaborasi yaitu adanya kerjasama antara peneliti dan guru kelas dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Model dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Suharsimi Arikunto, 2010: 131) penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus dan tiap-tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), Refleksi (*Reflection*). Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Berikut ini disajikan gambar dan alur penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 1: Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan MC Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 132)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kemampuan eksploratif anak sebelum Tindakan belum optimal. Dari 14 anak diketahui ada 13 anak yang kemampuan eksplorasi masih Belum Berkembang (BB), 1 anak yang kemampuan eksplorasinya Mulai Berkembang (MB) serta tidak ditemukannya anak-anak yang nilai perkembangannya Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), atau bila dinyatakan dalam persentase sebesar 93% anak masih Belum Berkembang (BB), sedangkan 7% anak Mulai Berkembang (MB) serta 0% anak yang kemampuannya Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Bila diperinci dari 14 anak tersebut diketahui bahwa 13 anak tergolong pasif sedangkan 1 anak tergolong aktif dan cenderung memiliki sifat rasa ingin tahu yang masih cukup tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa persentase anak yang memiliki rasa ingin tahu terhadap kegiatan yang dilaksanakan masih cukup rendah. Anak-anak masih cukup kesulitan mengeksplor kegiatan, respon anak terhadap kegiatan yang ditampilkan terkesan tidak menarik perhatian mereka sehingga anak-anak tersebut belum dapat digolongkan dalam kriteria berkembang sangat baik. Kondisi tersebut dapat menjadi landasan untuk peneliti mengembangkan kemampuan eksplorasi anak melalui kegiatan *edutainment* khususnya dalam kegiatan pencampuran warna.

Kegiatan penelitian pada siklus I dilakukan dengan empat kali pertemuan, sebelum kegiatan guru membuat rencana kegiatan pada siklus satu di pertemuan ke empat dapat dilihat hasil perkembangan eksplorasi anak melalui permainan pencampuran warna yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 11 anak, dan tidak ada anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta tidak ada anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Kemampuan eksplorasi Anak Pada Siklus I

No	Kriteria	Hasil Pertemuan Ke-			
		I	II	III	IV
1	Baik	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%
2	Cukup	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%
3	Kurang	3 anak 21%	7 anak 50%	8 anak 57%	11 anak 79%
4	Tidak Baik	11 anak 79%	7 anak 50%	6 Anak 43%	3 Anak 21%

Hasil refleksi pada siklus satu dapat diketahui bahwa Penerapan *edutainment* yang

dilakukan belum maksimal, dikarenakan anak-anak yang belum begitu terbiasa dalam kegiatan eksplorasi, anak-anak masih kesulitan dalam mengeksplorasi kegiatan diantaranya anak-anak masih cenderung bermain sendiri-sendiri dan belum tertarik untuk melakukan kegiatan bermain warna secara antusias, masih perlu menumbuhkan minat anak sehingga anak-anak bisa lebih bersemangat lagi dalam bermain dan mengeksplor kegiatan.

Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus I dapat dilihat hasil perkembangan eksplorasi anak melalui kegiatan *edutainment* dalam hal ini melalui pencampuran warna dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan lebih dari 76%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Pada pertemuan keempat siklus II hasil kemampuan eksplorasi anak melalui penerapan kegiatan *edutainment* yang Belum Berkembang (BB) tidak ada, Mulai Berkembang (MB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 anak, serta yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 anak.

Hasil persentase dari perkembangan eksploratif anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kemampuan eksplorasi Anak Pada Siklus II

No	Kriteria	Hasil Pertemuan Ke-			
		I	II	III	IV
1	Baik	Tidak ada 0%	2 anak 14%	3 anak 21%	6 anak 43%
2	Cukup	6 anak 43%	7 anak 50%	9 anak 64%	8 anak 57%
3	Kurang	8 anak 57%	5 anak 36%	2 anak 14%	Tidak ada 0%
4	Tidak Baik	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%	Tidak ada 0%

## Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik), wawancara dan dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui perkembangan eksploratif anak melalui kegiatan *edutainment*. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan presentase kenaikan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan catatan dokumentasi selama penelitian. Berikut merupakan analisis data secara kuantitatif:

Pada pertemuan pertama siklus I persentase perkembangan eksploratif anak melalui kegiatan *edutainment* yang Belum Berkembang (BB) masih terlihat tinggi. Hal ini terlihat dari rancangan strategi perkembangan mengenai kemampuan eksplorasi anak yang belum maksimal, sehingga rasa ingin tahu anak belum muncul, yang Mulai Berkembang (MB) sudah mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan yang diberikan guru, akan tetapi masih memerlukan bimbingan oleh guru. Selanjutnya yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang menunjukkan kemampuan eksplorasinya.

Pada pertemuan kedua siklus I ini perkembangan eksplorasi anak melalui kegiatan *edutainment* sudah mengalami peningkatan terlihat dari berkurangnya persentase anak yang belum berkembang (BB) dari 79% berkurang menjadi 49%, beberapa anak didik dalam kategori BB ini masih memerlukan bimbingan dari guru. Persentase untuk anak didik yang mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 51%. Sedangkan persentase anak-anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan persentase anak-anak Berkembang Sangat Baik (BSB) masih belum menunjukkan tanda-tanda kemampuan. Pada pertemuan ketiga siklus I persentase indikator pencapaian eksplorasi anak melalui kegiatan *edutainment*, anak yang Belum Berkembang (BB) terus mengalami penurunan jumlah persentase, jumlah ini sedikit berkurang menjadi 45%, Mulai Berkembang (MB) 55%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada. Berdasarkan hasil persentase pada pertemuan ketiga, peneliti melakukan refleksi agar pelaksanaan tindakan pada pertemuan selanjutnya akan menjadi lebih baik.

Pada pertemuan keempat siklus I, persentase Belum Berkembang (BB) mengalami jumlah yang mendekati dengan indikator keberhasilan yakni 20%, Mulai Berkembang (MB) 80%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum mengalami peningkatan jumlah persentase yakni masih 0%. Pada pertemuan pertama siklus II anak-anak sudah menunjukkan kemampuan yang signifikan, pada pertemuan ini terjadi kemampuan anak yang melonjak dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya yakni, jumlah persentase Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan jumlah menjadi 0%, Mulai Berkembang (MB) 56%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 44% dan tidak ada anak yang kemampuannya mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB). Pertemuan kedua pada siklus II, jumlah persentase Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan jumlah menjadi 0%, Mulai Berkembang (MB) 32%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 58%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 10%. Hal ini belum dapat dikatakan berhasil karena jumlah rata-rata persentase yang belum mencapai keberhasilan. Pada pertemuan ketiga siklus II, jumlah

persentase Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan menjadi 0%, Mulai Berkembang (MB) 19%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 60%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan jumlah persentase menjadi 21%. Pada pertemuan ini penelitian belum dikatakan berhasil karena jumlah rata-rata persentase yang belum mencapai keberhasilan. Pada pertemuan keempat siklus II, mengalami peningkatan yang sangat tinggi, yakni tidak adanya anak-anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), sedangkan anak-anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 59%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami jumlah peningkatan menjadi 41%. Hal ini dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan melebihi 76% jika di rata-ratakan kemampuan anak sebesar 85%.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan baik data kuantitatif maupun data kualitatif mengenai meningkatkan kemampuan eksplorasi anak maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut: Hasil analisis data kuantitatif diperoleh persentase kenaikan perkembangan eksploratif anak pada siklus II sebesar 85%. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu terjadi presentase kenaikan berdasarkan penelitian. Penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Yuni, 2016), maka melalui penelitian kemampuan eksplorasi anak melalui kegiatan *edutainment* ini menunjukkan peningkatan pencapaian perkembangan anak pada setiap siklusnya yakni lebih dari 76%. maka hipotesis diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka penerapan kegiatan *edutainment* dalam meningkatkan perkembangan eksploratif anak usia 5-6 tahun di KB An-Nisa diterima

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, dalam mengenalkan lambang bilangan melalui kegiatan *edutainment* berdasarkan hasil penelitian sudah dilaksanakan tersebut ada peningkatan persentase ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan masing-masing siklusnya pada indikator kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun diantaranya menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan kebenda (Rizki et al., 2020), penelitian lain menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkannya metode *Edutainment* melalui permainan simak-ulang-ucap memiliki rata-rata sebesar 51,40 pada kelas kontrol, dan 41,25 pada kelas eksperimen (Karima, 2020), kegiatan *edutainment* juga meningkatkan pemahaman anak terkait ukuran dibuktikan dengan kegiatan anak meningkat setiap siklusnya karena anak dapat memahami ukuran yang dipakai dalam mengukur banyak dan sedikit suatu benda (Irma, Iin Maulina, Yuniarti, 2019)



## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan eksplorasi anak melalui penerapan kegiatan *edutainment* di KB An-Nisa Kecamatan Petir Kabupaten Serang. Pada siklus I yang menunjukkan Belum Berkembang (BB) Sebanyak 3 anak (20%) Mulai Berkembang (MB) sebanyak 11 anak (80%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada (0%) Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada (0%) dan menunjukkan perkembangan pada siklus II yang menunjukkan Belum Berkembang (BB) tidak ada (0%) Mulai Berkembang (MB) Tidak ada (0%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 anak (59%) Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 anak (41%).

## DAFTAR RUJUKAN

- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232–1239.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081> (diakses 20-12-2021)
- Bahri, H., Raden, J., Pagar, F., & Bengkulu, D. (2017). Edutainment, strategi meningkatkan kreatifitas anak usia dini. *Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini*, X(1), 60–66.
- Defriyanto, D., & Masitoh, S. (2016). Pengaruh Assertiveness Training Terhadap Konsep Diri pada Peserta Didik Kelas X Di SMK N 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(1), 87–102.  
<https://doi.org/10.24042/kons.v3i1.571>
- Heldanita, H. (2019). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64.  
<https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Hidayati, S., Fahrudin, & Astawa, I. M. S. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 66.
- Irma, Iin Maulina, Yuniarti. (2019). MELALUI PENERAPAN METODE EDUTAINMENT PADA KELAS A1 TAMAN KANAK-KANAK AI-MUKADDIMAH PONTIANAK  
Irma , Iin Maulina , Yuniarti , Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak E. *Edukasi*, 1.
- Karima, K. I. (2020). Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 2(1), 58–68.

<https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072>

- Remi. (2021). *MELALUI KEGIATAN EKSPLORASI DI TAMAN KANAK- KECAMATAN JANGKAT TIMUR MELALUI KEGIATAN EKSPLORASI DI TAMAN KANAK-. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMB.*
- Rizki, Z., Amallia, N., Palupi, W., & Syamsudin, M. M. (2020). *Jurnal Kumara Cendekia PENERAPAN METODE EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN.* 8(2).
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68.  
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Yuni, R. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Solok. *Jurnal Sain Ekonomi Dan Edukasi (JSEE)*, 4(2), 1–14.  
<http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jsee/article/view/244/138>