

MANAJEMEN PEMBELAJARAN EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nurhalimah Hakiki¹, Aluf Riskiyatul Maulida², Ifadatul Chasanah³.

haikikik20@gmail.com, alufriskiyah123@gmail.com, evadatulhasanah828@gmail.com

¹Institut Agama Islam At Taqwa Bondowoso, Indonesia

²Institut Agama Islam At Taqwa Bondowoso, Indonesia

³ Institut Agama Islam At Taqwa Bondowoso, Indonesia

Korespondensi: haikikik20@gmail.com

Submit: 29/01/2025

Review: 01/02/2025 s.d 15/02/2025

Publish: 01/03/2025

Abstract

In the teaching and learning process, early childhood education must be adjusted to the stages of child development, because teaching and learning activities in early childhood education are designed to improve the quality of children's education. One of the potential developments that exist in early childhood is cognitive development. The purpose of writing this article is to discuss the management of edutainment learning which is later expected to improve children's cognitive, by making children feel happy in learning and they will always remember it so that it can become long term memory which they will remember as a lifelong learning.

Keywords: *early childhood; edutainment learning management*

Abstrak

Dalam proses belajar mengajar pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak, karena kegiatan belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini dirancang untuk bisa meningkatkan mutu pendidikan anak. Salah potensi perkembangan yang ada pada anak usia dini ialah perkembangan kognitif. Tujuan penulisan artikel ini untuk membahas tentang manajemen pembelajaran *edutainment* yang nantinya diharapkan akan meningkatkan kognitif anak, dengan membuat anak merasa senang dalam belajar dan mereka akan selalu mengingatnya sehingga bisa menjadi *long term memory* yang nantinya akan mereka ingat menjadi suatu pembelajaran sepanjang hayatnya.

Kata kunci: anak usia dini; manajemen pembelajaran edutainment

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini terletak pada suatu peranan yang sangat *urgent* serta menjadi suatu acuan yang paling utama baik itu dalam proses pemilihan suatu pendekatan, model, ataupun metode pembelajaran. Suatu hal yang perlu kita ketahui bersama bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD), bukan hanya sekedar mempersiapkan anak-anak untuk bisa melanjutkan ke jenjang sekolah dasar. Karena ada hal yang lebih *urgent* yakni fungsi PAUD yaitu untuk membantu mengembangkan semua potensi yang ada pada anak seperti aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak baik itu perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosioanal, seni, serta moral dan agama, dan untuk pertumbuhan, perkembangan mereka selanjutnya, serta untuk meletakkan suatu dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, kreasi dan inovasi agar mereka bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya ((Latif & Ahmad, 2020)).

Anak usia dini adalah manusia yang terbilang masih kecil dan memiliki aneka ragam potensi yang begitu penting dan sangat harus ditumbuh kembangkan. Anak juga memiliki beragam karakteristik tertentu yang begitu khas dan tentunya berbeda dengan orang dewasa, mereka yang selalu aktif, dinamis, antusias, dan selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga tidak berhenti untuk bereksplorasi dan terus belajar. Anak juga tak lepas dari beragam sifatnya yang egosentris, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, suka meniru orang yang lebih dewasa, dan masa usia dini merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono, 2009:6).

Suatu perspektif yang benar terkait hakikat serta landasan-landasan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini hendaknya dimiliki dan juga diketahui oleh khalayak umum baik itu yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung semuanya tetap akan berhubungan dengan anak usia dini. Baik itu dimulai dari lingkup kecil yakni lingkungan keluarga dalam hal ini adalah orang tua atau pihak lain yang terdekat dengan anak, dan para pendidik di berbagai lembaga pendidikan yang memberikan layanan anak usia dini, serta masyarakat dan juga para pemegang kebijakan mulai dari pemerintah pusat sampai pemerintah daerah (Sujiono, 2009:6).

Pada suatu proses belajar mengajar pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak, karena kegiatan belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini dirancang untuk bisa meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini. Salah satu aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini ialah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif ialah adanya suatu keterkaitan cara berpikir setiap individu, yang mana hal tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai macam tingkat kematangan otak setiap anak. Karena setiap kematangan otak individu juga berbeda-beda sesuai bagaimana stimulus yang mereka dapatkan (Dahlia, 2018:60).

Pendidikan di Indonesia bisa berjalan dengan baik apabila sistem pendidikannya terlaksana dengan baik pula. Dan kita semua mengetahui bahwa saat ini sistem pendidikan di Indonesia masih belum dilaksanakan secara normal, karena dampak pandemi covid, akan tetapi masih dilaksanakan secara daring, dan hanya beberapa kali saja (terbatas) pembelajaran secara luring. Generasi Indonesia hendaknya bisa menjadi generasi yang semakin berkembang dengan baik, dan juga bisa memiliki nalar kritis dalam memajukan bangsa Indonesia ini. Tentunya hal itu didapat apabila generasi emas (*golden age*) Indonesia yakni anak usia dini bisa memiliki perkembangan kognitif yang baik, sehingga bisa bernalar kritis dengan baik pula. Proses pembelajaran yang dilakukan tentunya juga harus relevan seperti model ataupun metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak agar pembelajaran yang dilakukan menarik dan tidak membosankan, dan tetap mampu mengoptimalkan berbagai potensi perkembangan pada anak, salah satunya yakni perkembangan kognitif.

Bermain merupakan dunia anak. Sebenarnya ketika anak sedang bermain dia juga sambil belajar. Karena cara belajar anak adalah melalui bermain itu sendiri, tentunya bukan hanya sekedar bermain tapi bermain sesuatu yang dapat mengembangkan ataupun mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak atau biasa disebut dengan bermain yang mengandung unsur edukatif (Susanto, 2014:4). Kegiatan bermain yang edukatif tentu di dalamnya terdapat suatu manajemen pembelajaran seperti salah satu manajemen pembelajaran *edutainment*. Manajemen pembelajaran *edutainment* merupakan upaya kepemimpinan dalam merencanakan,

melaksanakan, serta mengevaluasi suatu pembelajaran yang didalamnya menghubungkan antara pendidikan dan hiburan (permainan). Kata *edutainment* sendiri berasal dari *education* yang berarti pendidikan sedangkan *entertainment* yang memiliki arti hiburan/ yang menyenangkan. Sehingga jika keduanya digabungkan maka akan menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi anak serta tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan baik dan optimal (Fadlillah, 2014:3).

Dengan memberikan suatu kesempatan pada anak dalam bermain yang di dalamnya mengandung pembelajaran juga merupakan bagian dari sistem merdeka belajar. Melalui model pembelajaran *edutainment* yang nantinya akan membuat anak merasa senang dalam belajar maka mereka akan selalu mengingatnya sehingga bisa menjadi *long term memory* yang nantinya akan mereka ingat dan menjadi suatu pembelajaran sepanjang hayatnya.

Didalam suatu pembelajaran pendidikan anak usia dini di Indonesia masih terdapat berbagai hambatan dalam perkembangan kognitif anak yaitu terdapat anak-anak yang masih belum mampu mengurutkan angka dengan baik, menuliskan angka masih terbalik, belum bisa membedakan dan mengelompokkan bentuk, warna dan ukuran benda, masih terbalik dalam menuliskan huruf yang bentuknya hampir sama dan masih ada anak yang daya konsentrasinya rendah, serta ada yang sulit untuk fokus dalam pembelajaran. Kemudian dengan adanya manajemen pembelajaran *edutainment* yang mana di dalamnya terdapat berbagai kegiatan bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi anak sehingga nantinya mampu mengembangkan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan paparan diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul “Manajemen Pembelajaran *Edutainment* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.”

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode *systematic literature review* untuk mengidentifikasi dan menganalisis literatur yang relevan. Proses ini mencakup pengumpulan sumber seperti buku, artikel jurnal, Google Scholar, dan tesis untuk mengulas manajemen pembelajaran *edutainment* dalam membentuk kognitif anak usia dini. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk

mencari model manajemen pembelajaran berbasis edutainment dalam rangka membentuk kognitif anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Manajemen Pembelajaran

Manajemen sendiri berasal dari kata *to manage* yang memiliki arti mengelola, memimpin atau mengarahkan. Kata manajemen memang lebih akrab dikenal dalam dunia ekonomi bisnis dibandingkan dengan dunia pendidikan. Akan tetapi konteks manajemen dalam dunia pendidikan terdapat sedikit perbedaan dengan dunia ekonomi bisnis. Jika manajemen dalam dunia pendidikan objeknya ialah manusia dengan seluruh kompetensi yang dimilikinya. Akan tetapi tujuan didalam manajemen pendidikan ialah mengatur efektivitas dan efisiensi suatu perputaran dalam ilmu pengetahuan agar dapat ditransformasikan kepada peserta didik secara maksimal. Karena dengan adanya suatu pengaturan dan pengelolaan tersebut, diharapkan setiap instansi ataupun lembaga yang di dalamnya juga termasuk lembaga pendidikan anak usia dini dapat berjalan secara efisien dan efektif (Thorik, 2019).

Sedangkan pembelajaran memiliki makna yaitu suatu upaya dalam memberikan pembelajaran kepada para peserta didik agar potensi yang ada dalam dirinya bisa berkembang dengan lebih baik lagi. Suatu proses di dalam pembelajaran tentu terjadi adanya suatu komunikasi secara dua arah yakni antara pendidik sebagai pihak yang mengajar dan peserta didik sebagai pihak yang sedang belajar atau menerima bahan ajar (Erwinsyah, 2017:73).

Sedangkan manajemen pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik selaku pimpinan di kelas untuk mengatur dan mengembangkan aspek tingkah laku, intelektual, potensi para peserta didik yang ada didalamnya. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Erwinsyah, 2017:73).

Manajemen pembelajaran juga dapat berarti suatu proses yang didalamnya terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut ini penjelasannya yaitu:

- a. Perencanaan pembelajaran ialah suatu kerangka sistematis yang dapat menjadi suatu bahan acuan ataupun penentu terhadap sesuatu yang akan dilakukan.

- b. Pelaksanaan pembelajaran ialah proses kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk nyata dari apa yang telah direncanakan. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran didalamnya terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan seperti, pengelolaan ruang kelas, menyampaikan materi dengan sistematis, menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat, serta menggunakan suatu media sebagai sarana untuk penyampaian pembelajaran.
- c. Evaluasi pembelajaran ialah suatu proses untuk menilai atau mengevaluasi kompetensi ataupun perkembangan peserta didik dengan cara mengumpulkan data dan informasi. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan saat melakukan evaluasi yaitu, melakukan penilaian terhadap pembelajaran yang telah terlaksana, dan hasil dari penilaian kompetensi ataupun perkembangan tersebut bisa dibukukan dalam bentuk raport (Lilianti., dkk, 2021).

Berdasarkan beberapa paparan di atas tentang definisi manajemen pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses belajar mengajar diperlukan adanya suatu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang mengatur, mengelola dan mengendalikan proses pembelajaran, yang dinamakan dengan manajemen pembelajaran. Sehingga sistem belajar mengajar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

2. Teori Pembelajaran Edutainment

Definisi *edutainment* sendiri berasal dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* yang memiliki arti pendidikan, sedangkan kata *entertainment* yang memiliki arti hiburan. Secara bahasa, *edutainment* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, suatu proses pembelajaran dilakukan dengan cara menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan malah membuat anak dalam kondisi tertekan. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut tentunya tidak lepas dari berbagai unsur-unsur didalam *edutainment*. Beberapa unsur-unsur dari *edutainment* yaitu meliputi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan juga menyenangkan (Fadlillah, 2018).

Model pembelajaran *edutainment* merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya memadukan antara pendidikan dan hiburan sehingga dapat tercipta suatu proses belajar mengajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran *edutainment* ini lebih menekankan kepada keterlibatan peserta didik dalam mengikuti suatu rangkaian proses pembelajaran. Yang mana peserta didik diposisikan sebagai subjek pendidikan bukan hanya sekedar objek saja, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator (Fadlillah, 2018).

Didalam jurnalnya (Albab, 2018) menyimpulkan bahwa pembelajaran *edutainment* adalah suatu inovasi baru dari perkembangan teori pembelajaran yang sebelumnya sudah pernah dilakukan. Dalam pembelajarannya anak dapat lebih leluasa dalam bereksplorasi, serta mampu menanamkan potensi aktif dan kreatif pada diri peserta didik. Karena yang menjadi sasaran *edutainment* ini adalah peserta didik.

Teori diatas relevan dengan jurnal (Santoso, 2018) ia menyimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak, baik itu pembelajaran yang dilakukan secara *indoor* atau *outdoor*. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak bisa berkembang dengan baik.

Model pembelajaran *edutainment* ini juga merupakan suatu model yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, karena pembelajarannya yang menyenangkan serta mengandung unsur edukatif. Hal tersebut juga relevan dengan penelitian (Veronica, 2018) ia mengatakan bahwa dalam pengembangan kognitif juga dapat dilakukan melalui suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti pemberian permainan edukatif, baik itu permainan edukatif modern ataupun permainan edukatif tradisional.

Penelitian diatas juga relevan dengan penelitian (Fardiah, dkk., 2020) yang mengatakan suatu pembelajaran yang dilakukan melalui bermain sensorimotorik efektif dalam meningkatkan kognitif anak. Terdapat penelitian yang serupa juga yakni penelitian dari (Gustina & Khadijah, 2020) yaitu dengan menerapkan metode bermain, seperti bermain atitmatika dan bermain geometri dapat mengembangkan kogntitif anak usia 4-5 tahun.

Penelitian diatas juga relevan dengan penelitian (Pahrul & Amalia, 2021) yang menyimpulkan bahwa metode bermain dalam lingkaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Terdapat penelitian relevan juga yakni dari penelitian (Wiresti & Suyadi, 2019) mereka menyimpulkan bahwa permainan *Jump Count* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Ternyata model pembelajaran *edutainment* tidak hanya dapat mengembangkan kognitif anak, seperti dalam penelitian tesis oleh (Utami, 2019) bahwa pembelajaran *edutainment* juga dapat mengembangkan perilaku adaptif pada anak yang mengalami kebutuhan khusus. Karena kegiatan pembelajarannya yang menyenangkan bagi anak.

Penelitian diatas juga relevan seperti dalam penelitian skripsi (Nada, 2020) bahwa implementasi dari model pembelajaran *edutainment* yang didalamnya mencakup berbagai kegiatan seperti bermain puzzle, *finger painting*, kapilaritas sawi, bermain bakiak, membuat kreasi dari kulit telur, berdongeng, bernyanyi, kartin *kids* dan ekstrakurikuler bahasa, juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Dari penelitian skripsi oleh (Nada, 2020) tersebut juga relevan dengan penelitian dari (Srianis, dkk., 2014) mereka menyimpulkan bahwa terjadi adanya suatu peningkatan perkembangan kognitif pada anak kelompok A dalam mengenal bentuk setelah dilakukan penerapan metode bermain *Puzzle Geometri*.

3. Teori Perkembangan Kognitif Anaka Usia Dini

Salah satu aspek perkembangan penting yang ada pada anak usia dini ialah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif ialah suatu keterkaitan cara berpikir oleh setiap individu, yang mana hal tersebut mampu dipengaruhi oleh berbagai macam tingkat kematangan otak setiap individu. Karena setiap kematangan otak individu ini berbeda-beda sesuai bagaimana stimulus yang mereka dapatkan sebelumnya (Dahlia, 2018:60).

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak, karena jika perkembangan kognitif bisa berkembang dengan baik, maka anak akan dapat bereksplorasi dengan alam sekitarnya melalui pengetahuan yang mereka dapatkan melalui panca inderanya. Pengembangan kognitif sendiri juga masih diklasifikan lagi ke dalam

beberapa bagian yaitu: pengembangan auditory, pengembangan visual spasial, pengembangan taktik, pengembangan kinestetik/gerak, pengembangan aritmatika, pengembangan geometri dan sains permulaan bagi anak (Susanto, 2014:60).

Berikut ini terdapat tokoh-tokoh yang berperan penting dalam perkembangan kognitif anak, yaitu:

a. Jean Piaget

Pada perkembangan kognitif anak, menurut Jean Piaget dalam buku (Sujiono, 2009:80-82) membagi beberapa tahapan kognitif sesuai dengan usianya yaitu:

- a) Tahap sensorimotor (mulai dari lahir sampai usia 2 tahun), yaitu tahapan yang ditandai dengan adanya suatu interaksi otot-otot anak dengan lingkungan sekitarnya.
- b) Tahap pra-operational (usia 2 - 7 tahun), yaitu tahapan yang ditandai dengan kemampuan dalam menghadirkan suatu objek.
- c) Tahap operational konkret (usia 7 - 11 atau 12 tahun), yaitu tahapan yang ditandai dengan anak mulai belajar menyelesaikan masalah serta mampu menggambarkan pemikiran orang dewasa.
- d) Tahap operational formal (12 tahun sampai dewasa), yaitu tahapan yang ditandai dengan anak sudah benar-benar mampu menyelesaikan masalahnya sendiri.

Piaget menggunakan pendekatan konstruktivis kognitif (*cognitive constructivis*). Dalam (Santrock, 2010:172-173) bahwa Piaget mendeskripsikan perkembangan kognitif terbentuk dari beberapa aspek berikut yaitu:

1. Skema (*Schemes*) ialah suatu perilaku atau tindakan yang berkembang didalam otak untuk mengatur suatu pengetahuan yang berdasarkan pada pengalaman setiap anak. Skema tersebut berkaitan dengan berbagai aspek aktivitas fisik atau perilaku, aktivitas kognitif atau skema mental.
2. Asimilasi (*Assimilation*), yaitu memasukkan atau meletakkan suatu informasi yang didapatkan kedalam skema yang sebelumnya sudah ada.

3. Akomodasi (*Accommodation*), ialah apabila suatu proses asimilasi yang didapat tidak sesuai dengan skema kemudian ada proses untuk memunculkan skema baru dalam otak anak dalam mengakomodasi informasi tersebut.
 4. Ekuilibrium (*Equilibrium*), adalah suatu proses pergeseran atau perpindahan tahapan berpikir ketahap berpikir selanjutnya.
- b. Lev Vygotsky

Vygotsky menggunakan pendekatan konstruktivis sosial (*social constructivis*). Anak mampu membangun pengetahuannya secara mandiri dan aktif melalui berbagai interaksi sosial baik itu dengan keluarga, pengasuh, dan masyarakat di lingkungan sekitar (Brewer, 2007:15). Elemen penting dalam perkembangan kognitif menurut Vygotsky yaitu *Zone of Proximal Development* (ZPD) ialah suatu batasan dimana anak-anak bisa mengerjakan suatu kegiatan secara mandiri dan apa yang tidak bisa anak lakukan secara mandiri sehingga membutuhkan bantuan orang lain seperti temannya yang dirasa lebih mampu atau orang dewasa seperti guru dan orang tua (Brewer, 2007:16).

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Suatu hal yang dapat mengembangkan kognitif anak adalah memberikan suatu kesempatan pada anak untuk melakukan suatu kegiatan secara langsung (*hands on activity*), atau dengan kata lain pendidik atau orang tua dapat memberikan suatu peluang ataupun kesempatan bagi anak untuk mampu mendapatkan pengalaman yang ia lakukan secara mandiri. Karena ketika ketika anak mendapatkan kesempatan untuk mengetahui suatu hal baru yang tentunya tetap dalam arahan dan bimbingan orang tua, maka hal tersebut akan terekam lebih lama dalam *memory* anak (Halimah, 2016:95).

Tentunya tidak hanya dengan memberikan kesempatan ataupun peluang saja bagi anak untuk mereka dapat bereksplorasi, akan tetapi peran beberapa elemen seperti peran guru juga penting untuk mendukung perkembangan anak, karena guru adalah orang yang berinteraksi dengan anak selama berada di sekolah. Selain itu, ada peran terpenting bagi anak yakni orang tua atau keluarga terdekat anak karena waktu anak lebih banyak dihabiskan pada saat mereka berada di

rumah masing-masing, yang mana hal itu sangat erat kaitannya dengan bagaimana peran orang tua di rumah. Kerjasama antara pendidik dan orang tua tentunya sangat diperlukan dalam memajukan perkembangan anak salah satunya perkembangan kognitif. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan agar bisa menjalin kerjasama atau sinergitas yang baik antara pendidik dan orang tua yaitu:

- a) pendidik melakukan *home visit* atau berkunjung pada setiap rumah anak-anak didik.
- b) pendidik dapat mengajak orang tua untuk terlibat langsung dalam penilaian serta kemajuan perkembangan anak selama anak berada di rumah (Halimah, 2016).

Therefore, the surrounding environment should be able to act as an adequate stimulant for early childhood" (Novitasari, 2017). Didalam prosidingnya (Novitasari, 2017) berpendapat bahwa anak sangat membutuhkan stimulus yang tepat, baik itu yang dilakukan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan seperti bermain yang mengedukasi.

Selain adanya kesempatan atau peluang, stimulasi, dan dukungan dari orang terdekat yang diberikan dalam mendukung perkembangan kognitif anak, ada beberapa hal penting yang juga diperlukan bagi anak yaitu nutrisi, dengan pemberian nutrisi yang lengkap dan seimbang maka akan semakin banyak sel-sel otak anak. Karena jika semakin bagus kualitas sel-sel otak anak, maka akan semakin bagus pula fungsi hubungan *sinaps* (pertemuan antara dua sel saraf yang ujung serabutnya hampir menyentuh sel lain), *sinaps* ini berfungsi untuk memberikan sinyal ke otak. Dan jika otak anak berkembang dengan baik, tentunya hal ini akan berdampak baik pula pada perkembangan kognitif anak. Berikut ini beberapa nutrisi yang penting untuk menunjang *intelengenci* anak, yaitu:

- a. Asam amino, yang dapat membentuk struktur otak dan sebagai zat penghantar rangsang (zat neurotransmitter) di dalam sambungan sel saraf. Tirosin dan triptofan merupakan jenis asam amino yang sangat penting dan menjadi suatu bahan baku dalam membuat zat neurotransmitter, hal itu yang akan mempengaruhi pengendalian diri, pemusatan perhatian, emosi, dan perilaku pada anak.

- b. Vitamin B6, merupakan vitamin yang sangat penting untuk enzim otak sehingga berfungsi dengan baik. Selain itu juga dapat memperbaiki suasana hati.
- c. Zat besi dan yodium, sangat penting untuk meningkatkan intelegensi anak, karena zat besi dan yodium berperan untuk pembentukan darah serta pembawa oksigen ke otak. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan otak lebih maksimal.
- d. Seng atau Zinc, suatu mineral yang dibutuhkan untuk pembelahan dan kemampuan membran sel-sel otak. Sehingga dapat menjaga kesehatan otak, serta dapat meningkatkan daya berpikir. (Hasan, 2009:117-118).

KESIMPULAN

Dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD), pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah pembelajaran berbasis edutainment, yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan. Dengan mengedepankan rasa senang dan kebahagiaan dalam belajar, anak-anak dapat menyerap pengetahuan secara lebih alami dan membekas dalam ingatan jangka panjang mereka. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengembangkan kreativitas, keaktifan, dan keterampilan sosial. Manajemen pembelajaran edutainment mencakup perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang inovatif, serta evaluasi yang berorientasi pada perkembangan anak. Pendekatan ini juga didukung oleh teori-teori perkembangan kognitif dari tokoh seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar anak.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti puzzle, finger painting, atau permainan geometri tidak hanya menyenangkan tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu, keberhasilan pembelajaran edutainment juga sangat dipengaruhi oleh kolaborasi antara guru dan orang tua, serta pemenuhan nutrisi yang menunjang perkembangan otak anak. Dengan demikian, pembelajaran edutainment merupakan strategi yang tidak hanya relevan, tetapi juga sangat potensial dalam mewujudkan pendidikan anak

usia dini yang holistik dan berdaya guna dalam membentuk generasi masa depan yang cerdas, kreatif, dan siap menghadapi tantangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, Ulil. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *eL-Tarbawi Jurnal Pendidikan Islam*, XI(1), 51-56.
- Brewer, J. (2007). *Introduction Of Early Childhood Education Preschool Primary Grades Sixth Edition*. New York: Pearson.
- Dahlia. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erwinsyah, Alfian. (2017). Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69-84.
- Fadlillah. (2018). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fardiah., dkk. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), Pages 133-140.
- Gustina., dkk. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Ibnu Qoyyim Medan Selayang. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 35-49. P-Issn: 2541-4658 E-Issn: 2528-7427.
- Hasan, Maimunah. (2009). *PAUD*. Yogyakarta: Diva Press.
- Halimah, Leli. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Latif, Mukhtar., dkk. (2019). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*.
- Lilianti., dkk. (2021). Manajemen Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2191-2200.
- Nada, Zulfa Qutrotin. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ulul Albab Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Novitasari, Y. (2017). Development Of Child Activity Sheet By Using The Scientific Approach At Ethnic Subtheme To Introduce Indonesian Cultural Variety. *In Proceeding The 1st International Conference On Education Innovation*, 1(1), Pp. 116-120.
- Pahrul, Yolanda & Rizki Amalia. (2021). Metode Bermain Dalam Lingkaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), Pages 1464-1471. ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print).
- Santrock, J. (2010). *Child Development (Thirteenth Edition)*. New York: McGrawHill.
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61-68. ISSN 2615-5443.
- Srianis, Komang., dkk. (2014). Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Thorik, Aziz. (2019). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Madura: Duta Media.
- Utami, Amalia. (2019). Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Studi Kasus Di Sekolah Inklusif SD Muhammadiyah 16 Kreatif Surabaya). *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

- Veronica, Nina. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X.
- Wiresti, Ririn Dwi & Suyadi. (2019). Implementasi Permainan *Jump Count* Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 6(2), 129-140.