

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rokhmawanto, 2020). Pendidikan dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan pendidikan yang mendasar dan strategis, karena masa usia dini adalah masa emas dan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menentukan kualitas anak dimasa depan. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal maupun informal. Pada jalur pendidikan formal PAUD berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA). Sedangkan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang bertujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Tanu, 2019). Untuk itu diperlukan berbagai stimulasi dari lingkungan. Lingkungan yang kondusif memberi peran yang sangat besar dalam pembentukan sikap, kepribadian dan perkembangan kemampuan anak usia dini. Dalam hal ini Lembaga PAUD sangat diperlukan oleh masyarakat khususnya orang tua

untuk membantu memberikan stimulus bagi pertumbuhan dan perkembangan untuk anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting karena merupakan tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi. Menurut Benyamin S, Bloom dkk dalam (Huliyah, 2016) berdasarkan hasil penelitian mereka mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak, kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Pentingnya pendidikan sejak usia dini sudah mewabah ke seluruh pelosok dengan terciptanya lembaga-lembaga formal maupun non formal yang berhasil didirikan.

Dalam pandangan islam pun pendidikan memiliki tempat yang sangat penting, karena Allah memberikan kedudukan yang tinggi bagi orang-orang yang berilmu, sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah: 11).

Dalam ayat diatas disebutkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu, oleh karena itu sejak dari usia dini kita harus mengajarkan anak-anak untuk belajar. Namun, pada beberapa lembaga masih belum tercapainya tujuan sesungguhnya, karena ada beberapa hal diantaranya fasilitas yang belum memadai, guru yang bukan basicnya dan juga pengelolaan pembelajaran yang kurang sesuai dengan strategi pembelajarannya.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana untuk melakukan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. *Edutainment* merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran. Karena *edutainment* sendiri ialah salah satu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara pendidikan dengan hiburan secara bersamaan, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan bukan lagi menjadi sesuatu yang ditakutkan oleh anak. Kemudian akan timbul motivasi dalam diri anak karena proses pembelajaran kreatif dan lebih menarik bahkan menjadi pusat perhatian yang menarik bagi anak didik (Rahmanita, 2017).

Edutainment dapat diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting karena merupakan tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi. Bermain adalah metode belajar yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini karena anak-anak belajar dari segala kegiatan yang mereka lakukan. Ketika anak-anak merasa senang dan nyaman, ia akan mampu belajar dengan baik, karena anak bisa melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Dalam konsep *edutainment* terdapat teori-teori belajar tentang pemikiran, sejumlah gagasan, pandangan, dan ide-ide. Demikian konsep *edutainment* sebagai upaya menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan

dengan penggabungan dua kegiatan yakni “Pendidikan” dan “hiburan” (Sitorus & Suryana, 2023).

Dalam pandangan islam pun pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik dan tepat terdapat dalam surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”(QS. An-Nahl: 125).

Berdasarkan pandangan dalam ayat tersebut berkaitan karena Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Siapa pun yang ingin berilmu raihlah pendidikan dengan benar, bijak dan pengajaran yang baik. Itulah mengapa ayat tersebut dapat berkaitan dengan *edutainment* karena *edutainment* merupakan konsep pembelajaran yang baik yang dapat mengembangkan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan dapat memfasilitasi perkembangan dan kebutuhan anak. Pembelajaran tersebut akan mendukung terciptanya kelas yang lebih berpusat pada anak (Prasetyo & Pusari, 2013).

Istilah *edutainment* lebih dikenal dengan pendidikan yang menyenangkan dengan demikian perasaan positif, menggembirakan bagi anak akan dapat memicu daya pikir dan emosi positif anak yang kemudian loncatan prestasi belajar anak diduga oleh pendidik dari perasaan yang gembira dan senang. Sehingga pada akhirnya *edutainment* ini akan dimanfaatkan oleh pendidik dalam memotivasi anak dan mengeksplorasi eksistensi anak sesuatu potensi agar siap untuk berkembang dengan

selayaknya. Berdasarkan fakta bahwa salah satu ciri khas *edutainment* adalah keserentakan belajar dan kepuasan rasa ingin tahu anak, maka dapat diasumsikan bahwa *edutainment* banyak digunakan dalam proses pembelajaran secara umum (Andrioza, 2016).

Dalam prosesnya akan tampak pada pemilihan metodologi yang sesuai dengan perkembangan anak dimana kegiatan-kegiatan mengacu pada minat anak dan tingkat perkembangannya. Kegiatan-kegiatan yang demikian akan mendorong rasa ingin tahu alamiah yang dimiliki oleh anak, kegembiraan terhadap pengalaman-pengalaman panca indera dan keinginan untuk menjelajahi gagasan-gagasan baru mereka sendiri. Melalui kegiatan yang sesuai perkembangan, para guru pun dapat mencapai keseimbangan yang dapat memuaskan dan meningkatkan situasi belajar, dengan meningkatnya layanan kualitas belajar maka dapat mengembangkan pembelajaran tersebut (Aziz, 2017).

Dalam prosesnya siapapun yang bergerak dalam dunia pendidikan harus mewujudkan suasana kegiatan pembelajaran yang baik, tepat dan menyenangkan. Menyenangkan dalam arti bagaimana agar dalam kegiatan pendidikan anak didik dapat berkembang tanpa ada tekanan-tekanan fisik maupun mental sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajarannya dapat dilakukan dengan kondisi tidak tegang, senang, pikiran jernih dan terciptanya suasana yang mendorong berkembangnya berbagai kecerdasan, tumbuh kembang fisik serta mental anak didik. Namun demikian dalam pelaksanaan pembelajarannya harus tetap dilakukan dengan pasti yaitu dengan keseriusan, kesungguhan, kejujuran, kedisiplinan dan lainnya.

Pada kenyataan secara umum sering ditemui pembelajaran yang masih menerapkan dan lebih mengedepankan konsep pendidikan yang menegangkan dan tidak menyenangkan, bahkan disertai dengan sikap otoriter pada anak didik, jika dilihat dari hasil yang dicapai konsep ini sudah tidak efektif lagi. Dengan penggunaan strategi dan metode yang demikian justru akan membuat anak didik menjadi generasi yang penuh dengan ketegangan sehingga menjadi mudah stress dan tidak mampu

memecahkan masalah dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil observasi dari berbagai RA dan TK salah satunya di Kota Kuningan dalam konsep pembelajarannya masih sering menggunakan metode-metode yang kurang bervariasi dan inovatif, sebagai contoh yang lebih sering digunakan yaitu metode pemberian tugas. Sedangkan masih banyak sekali metode-metode pembelajaran yang lebih menyenangkan yang dapat membuat anak berkembang sesuai dengan perkembangannya (Shofa, 2020).

Metode dan strategi pembelajaran yang monoton membuat anak cepat bosan dan bahkan enggan untuk belajar karena tidak membuat anak senang. Terbukti dengan banyak anak didik yang cerdas secara intelektual, namun mereka tidak bisa mengendalikan sisi emosionalitasnya sehingga kesempatan untuk hidup lebih menyenangkan dan bahagia akan hilang. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran kebahagiaan menjadi unsur yang penting agar anak bahagia dalam proses pembelajarannya dan dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme dalam diri anak didik dan pembelajaran pun dapat berlangsung dengan lebih efektif. Kegiatan pembelajaran pun akan menjadi menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kreativitas dan tercapainya kompetensi inti (KI) yang diharapkan oleh kurikulum. Strategi *edutainment* merupakan strategi yang cocok dengan karakteristik pembelajaran di atas, karena di dalamnya terdapat konsep pembelajaran menarik yang memadukan secara bersamaan antara pendidikan dengan hiburan yang sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Dalam prosesnya yaitu menyenangkan karena menyelipkan permainan dan humor dalam materi pembelajaran yang diberikan (Setiawati et al., 2022).

Dalam mengetahui keberhasilan pembelajaran perlu diadakannya evaluasi. Evaluasi itu sendiri berasal dari kata *evaluation*, *al-taqdir*, dan penilaian. Secara istilah, evaluasi merupakan suatu aktivitas, cara, atau metode dalam menentukan nilai dari sesuatu. Evaluasi merupakan tindakan dalam mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu dalam pencarian tersebut termasuk mencari informasi yang bermanfaat dalam

menilai eksistensi suatu program, penerapan, proses, serta pilihan rencana yang diajukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Jatmiko & Hadiati, 2020).

Dalam pembelajaran *edutainment* pun perlu adanya evaluasi untuk mengetahui atau mengukur sejauh mana kegiatan tersebut dilaksanakan. Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Ralph Tyler dalam (Maliki & Erwinsyah, 2020) menyatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Dari beberapa definisi evaluasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi merupakan komponen yang tidak bisa dihilangkan dalam setiap pelaksanaan program apapun, sebab evaluasi menentukan pengambilan kebijakan dimasa mendatang.

Edutainment juga merupakan metode pendidikan yang menarik untuk dipelajari, sebab mengingat problematika pendidikan saat ini. Berangkat dari hal itu peneliti tertarik dengan program *edutainment*, karena dianggap bahwa pendidikan dengan metode *edutainment* mampu menciptakan pendidikan yang diharapkan. *Edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Konsep *edutainment* menawarkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Abdusofii, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan evaluasi pembelajaran *edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan yang mencakup *context*, *input*, *process* dan *product*. Harapannya adalah supaya dapat mengetahui apakah program yang telah diterapkan di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan telah sesuai dengan semestinya. Peneliti berharap penelitian ini mampu menambah pengetahuan mengenai pembelajaran *edutainment* dan dapat membantu kesuksesan kegiatan pembelajaran di RA Dewi Sartika Kabupaten

Kuningan. Judul penelitian yang akan dilakukan adalah “**Evaluasi Pembelajaran *Edutainment* Di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas penelitian ini akan lebih berfokus pada evaluasi pembelajaran *edutainment* dengan menggunakan metode CIPP (*context, input, process, product*) sebagai upaya penilaian pembelajaran *edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana evaluasi *context* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan?
2. Bagaimana evaluasi *input* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan?
3. Bagaimana evaluasi *process* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan?
4. Bagaimana evaluasi *product* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui hasil evaluasi *context* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan.
2. Mengetahui hasil evaluasi *input* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan.
3. Mengetahui hasil evaluasi *process* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan.
4. Mengetahui hasil evaluasi *product* pada Pembelajaran *Edutainment* di RA Dewi Sartika Kabupaten Kuningan.

E. Manfaat Penelitian

a. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini lainnya untuk menjadikan strategi *edutainment* sebagai landasan dalam proses pembelajaran.

b. Guru

Dengan penelitian ini guru dapat terus belajar untuk mengembangkan kreativitasnya, sehingga dapat terus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

c. Siswa

Dapat menumbuhkan minat belajar anak dan membantu mereka untuk memahami isi dari pembelajaran tersebut.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang masalah yang diteliti, sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kesesuaian fakta di lapangan dengan teori yang ada.

