

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap yang sangat menentukan dalam perjalanan perkembangan seorang anak, di mana mereka mulai mempelajari berbagai konsep dasar yang menjadi fondasi bagi proses pembelajaran selanjutnya, salah satunya adalah pengenalan warna. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis di beberapa lembaga Kelompok Bermain (KB), teridentifikasi bahwa sebagian besar anak usia 3-4 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan membedakan warna dasar. Fenomena ini mencerminkan bahwa meskipun lingkungan pembelajaran telah dirancang untuk mendukung perkembangan anak, tantangan pada aspek dasar ini masih cukup signifikan. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa 75% dari anak-anak di lembaga tersebut belum mampu menyebutkan nama warna dasar secara benar. Ketidakmampuan ini tidak hanya berimplikasi pada keterlambatan kemampuan bahasa dan komunikasi, tetapi juga berpotensi menghambat keterlibatan anak dalam aktivitas seni dan kreativitas, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran usia dini. Realitas ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan, sehingga diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pengenalan warna dasar.

Di tingkat praktis, terdapat kebutuhan mendesak akan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Pendidik dan orang tua semakin mencari solusi inovatif untuk membantu anak-anak mengenal warna, tetapi sering kali terbatas oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menggali potensi metode edutainment berbasis *flipbook* digital sebagai

alternatif yang dapat menjawab tantangan ini. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky menjadi rujukan utama dalam penelitian ini. Piaget menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pemahaman anak, sementara Vygotsky menggarisbawahi peran interaksi sosial sebagai elemen penting dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media visual dan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis dalam mendukung kemampuan anak mengenali warna dasar.

Media digital seperti *flipbook* kini semakin mudah diakses dan menawarkan peluang besar sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun demikian, masih banyak pendidik yang merasa enggan atau belum percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat PAUD. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas metode edutainment berbasis *flipbook* digital dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak usia 3-4 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertumpu pada beberapa masalah utama yang memerlukan perhatian serius. Pertama, rendahnya kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal dan membedakan warna dasar menjadi salah satu isu mendasar dalam pendidikan anak usia dini. Hasil observasi

di KB Raudlatul Falah menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% anak yang mampu menyebutkan dan membedakan warna dengan benar, sementara sisanya menghadapi tantangan signifikan dalam aspek ini. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan perlunya intervensi yang lebih terarah dalam pembelajaran di usia dini.

Kedua, terdapat kesenjangan yang mencolok antara harapan dan kenyataan di lapangan. Para pendidik menginginkan anak-anak dapat mengenal warna dasar dengan mudah sebagai bagian dari perkembangan kognitif mereka, namun metode pembelajaran yang diterapkan saat ini sering kali tidak memadai untuk memenuhi harapan tersebut. Inefisiensi ini menuntut evaluasi dan perbaikan dalam desain strategi pembelajaran.

Ketiga, keterbatasan pada metode pembelajaran tradisional menjadi tantangan tersendiri. Metode yang kurang interaktif dan tidak menarik bagi anak-anak dapat memengaruhi tingkat motivasi dan minat mereka dalam belajar. Anak-anak pada usia dini membutuhkan pendekatan yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu mereka melalui kegiatan yang menyenangkan dan relevan. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis pada kebutuhan anak.

Keempat, kebutuhan akan metode yang lebih inovatif juga semakin mendesak. Baik pendidik maupun orang tua semakin menyadari perlunya pendekatan yang lebih efektif dalam mendukung proses belajar anak, terutama dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Media digital, seperti *flipbook*, telah menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, namun implementasinya masih terbatas.

Kelima, minimnya penelitian empiris terkait efektivitas media digital, khususnya *flipbook*, dalam pembelajaran pengenalan warna di tingkat anak usia dini memperkuat urgensi penelitian ini.

Sebagai alat bantu pembelajaran yang potensial, *flipbook* digital menawarkan berbagai keunggulan yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Namun, kurangnya studi yang mendalam mengenai media ini menciptakan celah pengetahuan yang perlu diisi melalui penelitian yang sistematis dan berbasis data.

Dengan identifikasi permasalahan ini, penelitian ini berupaya menjawab tantangan yang ada melalui pendekatan yang terintegrasi, berbasis pada teori pendidikan, serta inovasi teknologi untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas metode edutainment berbasis *flipbook* digital dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak kelompok usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain. Penelitian ini akan membatasi pada penggunaan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran dan pengukuran kemampuan mengenal warna dasar sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode edutainment berbasis *flipbook* digital dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak kelompok usia 3-4 tahun?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mengenal warna dasar sebelum dan sesudah penerapan metode edutainment berbasis *flipbook* digital?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode edutainment berbasis *flipbook* digital dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak kelompok usia 3-4 tahun.
2. Untuk menganalisis perbedaan kemampuan mengenal warna dasar pada anak sebelum dan sesudah penerapan metode edutainment berbasis *flipbook* digital.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik: Memberikan wawasan dan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pengenalan warna dasar pada anak usia dini.
2. Bagi Anak: Meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar yang dapat mendukung perkembangan kognitif dan motorik halus mereka.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Mengenal Warna Dasar

Kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal warna merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif mereka. Menurut Suryana (2023) dalam bukunya "Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak", pada usia ini anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan dan mengidentifikasi warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Kemampuan ini berkembang secara bertahap dan sangat individual, di mana beberapa anak mungkin menguasai lebih cepat dibandingkan yang lain.

Penelitian terbaru oleh Palmer & Roberts (2023) dalam jurnal "Early Childhood Education Journal" mengungkapkan bahwa pada usia 3 tahun, sebagian besar anak sudah mampu mencocokkan warna yang sama, meskipun belum tentu bisa menyebutkan nama warnanya dengan tepat. Mereka menyatakan, "Sekitar 75% anak usia 3 tahun dapat mengelompokkan objek berdasarkan warna yang sama, namun hanya 45% yang dapat menyebutkan nama warna dengan benar."

Wahyuni & Pusari (2023) dalam penelitian mereka di Jurnal Obsesi menemukan pola perkembangan yang menarik. Pada usia 3-3,5 tahun, anak-anak umumnya mulai dengan kemampuan mengenali dan menunjuk warna yang diminta, sebelum akhirnya mampu menyebutkan nama warna tersebut. "Kemampuan reseptif dalam mengenal warna berkembang lebih dulu dibandingkan kemampuan ekspresif," tulis mereka.

Chen & Liu (2024) dalam studinya di International Journal of Early Childhood Education mengamati bahwa anak usia 4 tahun umumnya sudah mampu mengidentifikasi dan menyebutkan tiga warna dasar dengan benar. Mereka mencatat, "Pada usia 4 tahun, 85% anak dapat mengidentifikasi warna merah, kuning, dan biru dengan tepat, serta mulai memahami konsep pencampuran warna dasar untuk menghasilkan warna sekunder."

Suyadi & Ulfah (2022) dalam "Konsep Dasar PAUD" menekankan bahwa kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun sangat dipengaruhi oleh stimulasi dan pengalaman yang mereka dapatkan. Mereka mengamati bahwa anak-anak yang sering diajak bermain dengan berbagai media berwarna dan diberi kesempatan untuk mengeksplorasi warna menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep warna.

Rahman & Wijaya (2023) menambahkan dimensi penting dalam bukunya "Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini" bahwa kemampuan anak mengenal warna juga berkaitan dengan perkembangan bahasa mereka. "Saat anak mampu mengidentifikasi dan menyebutkan nama warna dengan benar, hal ini juga menunjukkan perkembangan kosakata dan kemampuan berbahasa mereka," jelasnya.

Pedoman Pembelajaran PAUD Kemendikbudristek (2023) menetapkan bahwa pada akhir usia 4 tahun, anak diharapkan sudah mampu mengenal minimal tiga warna dasar dan dapat menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari. Dokumen tersebut menekankan pentingnya pembelajaran warna melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual, seperti melalui permainan, seni, dan eksplorasi lingkungan.

Pemahaman tentang kemampuan anak dalam mengenal warna ini penting bagi pendidik dan orang tua untuk merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Stimulasi yang tepat dan konsisten akan membantu anak mengembangkan kemampuan ini secara optimal.

2. Metode Edutainment

Konsep belajar berwawasan edutainment mulai diperkenalkan secara formal sejak tahun 1980-an dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di eramilenium ini. Konsep sendiri secara bahasa bisa diartikan sebagai pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Berdasarkan pengertian konsep tersebut, maka konsep edutainment bisa diartikan sebagai sejumlah

gagasan, pandangan, ide-ide, pemikiran tentang edutainment yang terdapat dalam teori-teori pembelajaran quantum.

Menurut Cambridge Dictionary edutainment ialah proses menghibur orang bersamaan dengan memberikan pengajaran akan suatu topic tertentu, contohnya program televisive atau *software*. Metode ini mampu mewadahi karakter milenial yang dinamis dan menyukai hiburan. Pada dasarnya edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi social kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acara tv, permainan dalam komputer, video game, film, music, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Disamping itu, edutainment juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur, berarti sebagai program pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga tiap-tiap peserta didik hamper tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai setiap individu.

Abdul Gani Jamora Nasution mengungkapkan bahwa pada hakikatnya, edutainment dikatakan sebagai model. Strategi, atau model pembelajaran, tetapi tujuan akhir dari pembelajaran edutainment merupakan konsepsi pembelajaran yang dalam tatanan praktisnya peserta didik merasa senang. Dan rasa ingin tahu tentang mata pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan (2017:79).

Merujuk pada pengertian edutainment tersebut, tujuan pendekatan edutainment dalam pembelajaran adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, dan enjoy. Edutainment sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode tepat, peserta didik bisa meraih prestasi belajar berlipat ganda. Ketiga, apabila setiap peserta didik dapat

dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar mereka, maka tercapai hasil belajar yang optimal.

Konsep pembelajaran edutainment mengarahkan pendekatan student center, yang tidak lagi menjadi sasaran pembelajaran tetapi sebagai pelaku pembelajaran. Dihiasi dengan menampilkan peserta didik aktif, senang, dan bergairah setiap jam pelajaran tanpa ada istilah membosankan atau pernyataan tidak sanggup lagi, dan evaluasi setiap materi hasilnya sangat memuaskan (Nasution, 2017: 70).

Belajar yang menyenangkan, menurut konsep edutainment bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (games) ke dalam proses pembelajaran, atau bisa juga dengan cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (roleplay), demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan.

Ada dua kualitas belajar yang harus dikembangkan dalam diri murid guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, yakni:

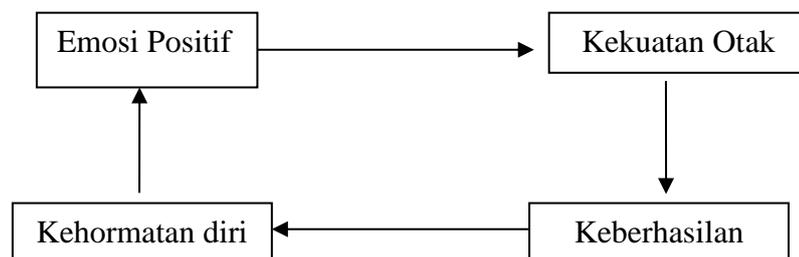
- a. Belajar dengan menjadi (learning to be) akan menghasilkan pribadi yang mandiri.
- b. Belajar untuk belajar (learning to learn) dengan terus-menerus secara aktif

Konsep edutainment berusaha membalik paradigma belajar pasif di atas. Di dalam konsep ini, muridlah yang lebih banyak aktif, sehingga konsekuensi belajar lebih besar. Konsep ini juga akan membantu murid untuk belajar tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat, mempertanyakan, dan mendiskusikan. Dengan demikian, guru lebih menekankan pada penciptaan suasana kelas yang aktif dan menggairahkan melalui berbagai strategi belajar daripada subyek yang otoritatif..

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep edutainment, yakni:

- a. Konsep edutainment adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antar proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.
- b. Konsep dasar edutainment berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni:
 - 1) Perasaan gembira. Suasana gembira akan memengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi dengan mudah. Dalam upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep edutainment mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.
 - 2) Mengembangkan emosi positif anak. Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas guru dan orang tua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.

Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan, dan kekuatan diri.



Tabel 2.1

Tabel skema peran emosi positif

Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

- 3) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda.

Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau style dan keinginan mereka), maka mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing.

Apabila dikontekskan dengan Pendidikan Anak Usia Dini, maka seorang pendidik harus dapat merangsang dan membangun munculnya seluruh potensi kecerdasan anak, bukan malah mematikan potensi tersebut. Oleh karena itu, pendidik anak usia dini perlu memahami karakteristik anak usia dini, yaitu:

- a) Anak bukanlah miniatur orang dewasa.
- b) Anak masih dalam tahap berkembang.
- c) Setiap anak itu unik.
- d) Dunia anak adalah dunia bermain.
- e) Anak belum tahu salah benar.
- f) Setiap karya anak berharga.
- g) Setiap anak butuh rasa aman.
- h) Setiap anak peneliti dan penemu..

3. Perbedaan antara Edutainment dan Pembelajaran Tradisional

- a. Metode Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran tradisional adalah metode pendidikan yang telah lama digunakan dalam sistem pendidikan formal. Metode ini biasanya ditandai dengan pendekatan yang lebih konvensional, di mana guru berperan sebagai sumber utama pengetahuan dan siswa berfungsi sebagai penerima

informasi. Berikut adalah beberapa karakteristik dan konsep utama dari pembelajaran tradisional.

Pembelajaran konvensional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat. Metode pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang terpusat pada guru, mengutamakan hasil bukan proses, siswa ditempatkan sebagai objek dan bukan subjek pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu metode yang digunakan tidak terlepas dari ceramah, pembagian tugas dan latihan sebagai bentuk pengulangan dan pendalaman materi ajar.

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang hingga saat ini masih digunakan dalam proses pembelajaran, hanya saja metode pembelajaran konvensional saat ini sudah mengalami berbagai perubahan-perubahan karena tuntutan zaman. Meskipun demikian tidak meninggalkan keasliannya, (Sasmita, 2018)

Karakteristik Pembelajaran Tradisional:

Dalam pembelajaran tradisional, guru mengontrol proses belajar mengajar. Siswa cenderung menjadi pendengar pasif yang menerima informasi tanpa banyak interaksi.

1. Pembelajaran sering dilakukan melalui ceramah di mana guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, dengan sedikit kesempatan untuk diskusi atau tanya jawab.
2. Evaluasi siswa umumnya dilakukan melalui ujian tertulis yang menilai pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sering kali dengan fokus pada penghafalan.
3. Pembelajaran berlangsung dalam lingkungan kelas yang terstruktur, dengan pengaturan tempat duduk yang biasanya menghadap ke arah guru.
4. Metode pengajaran cenderung monoton, dengan sedikit penggunaan alat bantu belajar atau teknologi modern.

Aspek	Pembelajaran Tradisional	Pembelajaran Modern
Peran Guru	Sumber utama pengetahuan	Fasilitator belajar
Metode Pengajaran	Ceramah	Interaktif dan kolaboratif
Penilaian	Ujian tertulis	Penilaian formatif dan proyek
Lingkungan Belajar	Kelas formal	Fleksibel dan kreatif
Keterlibatan Siswa	Pasif	Aktif dan partisipatif

b. Metode Pembelajaran Edutainment

Macam-macam Edutainment dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Ada berbagai macam bentuk strategi edutainment dalam pendidikan anak usia dini, adapun bentuk-bentuk ragam edutainment di antaranya:

1. Bermain

Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak, menurut Gordon & Browne dalam Moeslichatoen, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri.

2. Karya Wisata

Karya wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada dengan secara langsung yang meliputi manusia hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya, dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya.

3. Bercakap-cakap

Dalam kegiatan bercakap-cakap tiap anak yang terlibat dalam kegiatan itu ingin membicarakan segala sesuatu yang diketahui, dimiliki dan dialami kepada anak lain atau gurunya. Bercakap-cakap mengandung arti belajar mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif, anak akan mengembangkan bermacam kosa kata dalam berbagai tema yang akan mengacu pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

4. Demonstrasi

Yang dimaksud dengan Metode Demonstrasi Eksperimen ialah suatu upaya atau praktik dengan menggunakan peragaan yang ditujukan pada peserta didik yang tujuannya ialah agar semua siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktikkan dari apa yang telah diperolehnya dan dapat mengatasi suatu permasalahan apabila terdapat perbedaan.

5. Bercerita

Metode bercerita merupakan pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan, cerita yang dibawakan guru harus menarik, mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan anak usia dini.

6. Proyek

Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan-persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok, metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep *learning by doing* yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penugasan anak tentang bagaimana melakukan pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan misalnya melipat kertas, memasang tali sepatu, menganyam, membentuk model binatang atau bangunan dan sebagainya.

7. Pemanfaatan Komputer

Komputer kini tengah menjadi salah satu tren media pembelajaran alternatif untuk anak usia dini. Saat ini kian berkembangnya

software dengan program tertentu dalam bentuk CD interaktif untuk membantu pembelajaran anak usia dini (Pangastuti, 2014).

Pengertian Metode Edutainment Edutainment merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis. Hamid (2021) mendefinisikan edutainment sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi kegiatan belajar.

Prinsip-prinsip Metode Edutainment Menurut Rahman (2019), prinsip-prinsip edutainment meliputi:

- a. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar.
- b. Pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Menempatkan anak sebagai pusat aktivitas.
- d. Pembelajaran yang interaktif.

Karakteristik Pembelajaran Edutainment:

- a. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada anak.
- c. Melibatkan semua indera dan aktivitas fisik.
- d. Menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik

4. Media *Flipbook* Digital

Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen yang mendukung keberhasilan pembelajaran (Wandini et al., 2020). Sebab, media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan Pendidikan. Hal terpenting dalam sebuah kegiatan pembelajaran yaitu terjadinya proses belajar (*learning process*). Hasil belajar diperoleh dari sebuah proses interaksi dengan berbagai sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa guru, instruktur, pelatih, buku, bahan ajar, dan modul.

Hakikat pembelajaran yaitu proses komunikasi yang intensif dan didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (Hamzah, et al, 2018). Penggunaan media dalam proses

pembelajaran bertujuan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Media dimaknai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran. Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Sebab, pemilihan media perlu memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar dalam menarik perhatian peserta didik serta kejelasan objek yang diamati (Hasan, 2021).

Memanfaatkan teknologi dapat menciptakan media – media pembelajaran yang lebih bervariasi (Nasution et al., 2024) Dengan adanya media pembelajaran di sekolah, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari topik-topik tertentu, meningkatkan minat dan pengalaman belajar mereka (Inayah et al., 2024).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang dapat merangsang seseorang untuk belajar, media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun audiovisual dan peralatannya, maka media dapat dilihat, didengar, atau dibaca (Azhari, 2015).

Pengembangan media pembelajaran yang menarik bisa diwujudkan dengan pembuatan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu, dengan penggunaan bahan ajar teknologi audio visual atau salah satunya buku digital dengan mengintegrasikan konten multimedia kedalam buku digital tersebut atau bisa disebut dengan *Multimedia Flipbook*.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu, dengan penggunaan bahan ajar teknologi audio visual. Menurut Wina Sanjaya (2014) media audio visual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, ukuran film, dan slide

suara. Media audio visual memberikan pengalaman yang berbeda karena penerima informasi akan memperoleh tanggapan yang jelas dan mudah diingat, antara melihat dan mendengar dikombinasikan menjadi satu. *Flipbook* menjadi salah satu jenis media pembelajaran audio visual yang dapat menarik minat baca peserta didik. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai flashcard yang berukuran 9 cm x 14cm. *Flipbook* memiliki kelebihan meliputi: menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Selain itu, *flipbook* juga memiliki kekurangan yaitu hanya dapat digunakan dalam kelompok kecil, membutuhkan fasilitas yang memadai dan membutuhkan keterampilan penggunaan teknologi (Rahmawati, Wahyuni & Yushardi, 2017).

Flipbook menurut (Mulyaningsih & Saraswati, 2017) merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. Menurut (Rusnilawati & Gustiana, 2017) penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahanajar elektronik yang lebih menarik, karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya.

Menurut (Wibowo & Pratiwi, 2018) *flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Melalui penelitian terdahulu tentang penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempengaruhi hasil belajarnya, siswa menjadi lebih mudah memahami materi sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar (Hidayatullah & Rakhmawati 2016).

Flipbook juga disusun untuk memungkinkan siswa untuk membaca, melihat gambar, mendengar, dan melihat video, serta dapat mempraktikkan

prosedur yang terdapat dalam media tersebut (Maf'ula, dkk 2017). Kelebihan media ini adalah dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, animasi, dan memiliki desain template, fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan backsound sehingga *flipbook* yang dibuat lebih menarik. *Flipbook* dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andarini, dkk 2013).

Media *flipbook* digital merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan masih banyak tampilan yang menarik. *Flipbook* digital juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar, dan animasi dapat dilengkapi dengan warna-warna. Sehingga lebih menarik perhatian anak. Kemudian efisien, *flipbook* dapat digunakan di luar atau di dalam ruangan. Serta dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar anak, efektivitas pembelajaran dapat meningkat jika kondisi kelas menyenangkan dan beragam (Fitri, 2020).

5. Pola Belajar Anak Usia 3-4 tahun

Anak usia 3-4 tahun berada pada tahap perkembangan yang kritis dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan pemahaman konseptual dasar. Pada masa ini, anak belajar terutama melalui pengalaman sensorimotor dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Menurut Suyadi & Ulfah (2022) dalam bukunya "Konsep Dasar PAUD", anak pada usia ini memiliki karakteristik belajar yang bersifat holistik dan terintegrasi, dimana mereka tidak memisahkan antara bermain dan belajar.

Pola belajar anak usia 3-4 tahun sangat dipengaruhi oleh perkembangan neurologis mereka. Suryana (2023) menegaskan bahwa pada usia ini, otak anak mengalami pertumbuhan yang pesat terutama dalam pembentukan koneksi neural yang mendukung proses pembelajaran. "Anak usia 3-4 tahun memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dengan

sangat cepat, namun memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, sekitar 10-15 menit untuk satu aktivitas," jelasnya dalam "Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak."

Penelitian terbaru oleh Palmer & Roberts (2023) dalam "Early Childhood Development: A Comprehensive Study" menunjukkan bahwa anak usia 3-4 tahun belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan repetitif. Mereka menemukan bahwa "82% informasi yang diingat anak berasal dari pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik." Hal ini memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis bermain dan eksplorasi aktif.

Aspek sosial juga memainkan peran penting dalam pola belajar anak usia ini. Chen & Liu (2024) dalam studinya di *International Journal of Early Childhood Education* mengungkapkan bahwa "interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa merupakan katalis penting dalam proses pembelajaran anak usia 3-4 tahun." Mereka mencatat bahwa anak-anak pada usia ini mulai mengembangkan kemampuan untuk belajar melalui imitasi dan observasi sosial.

Rahman & Wijaya (2023) dalam "Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini" menambahkan dimensi penting tentang pola belajar anak usia 3-4 tahun yaitu aspek emosional. Mereka menyatakan bahwa "keberhasilan pembelajaran pada usia ini sangat bergantung pada kondisi emosional anak dan hubungan yang terjalin dengan pengasuh atau pendidik." Anak-anak pada usia ini membutuhkan lingkungan yang aman dan mendukung untuk dapat mengeksplorasi dan belajar secara optimal.

Pedoman Pembelajaran PAUD yang dikeluarkan Kemendikbudristek (2023) menekankan pentingnya pembelajaran yang bersifat tematik dan kontekstual untuk anak usia 3-4 tahun. Dokumen tersebut menyatakan bahwa "pembelajaran harus diintegrasikan dengan pengalaman sehari-hari anak dan disajikan dalam konteks yang bermakna." Pendekatan ini membantu anak membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang dipelajari.

Wahyuni & Pusari (2023) dalam penelitian mereka di Jurnal Obsesi menemukan bahwa anak usia 3-4 tahun memiliki gaya belajar yang beragam. "Sebagian anak lebih mudah belajar melalui visual, sementara yang lain lebih responsif terhadap pendekatan kinestetik atau auditori," tulis mereka. Hal ini menekankan pentingnya menyediakan berbagai modalitas pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan belajar yang berbeda-beda.

B. Kajian Penelitian yang relevan

Peneliti	Judul Penelitian	Subjek	Metode	Hasil Utama	Kelebihan dan Kekurangan
Wedya Puspita (2024)	<i>Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak KB Islamiyah Probolinggo</i>	Anak usia 4-5 tahun	Kuasi-eksperimen	Peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen (dari 45 ke 85), lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol (dari 47 ke 60).	Kelebihan: Desain kuasi-eksperimen memperkuat validitas hasil. Kekurangan: Tidak ada eksplorasi penggunaan media digital sebagai alat bantu pembelajaran.
Rokyal Harjanty (2018)	<i>Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Arni Puyung</i>	Anak usia 3-4 tahun	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif	Peningkatan kemampuan mengenal warna dari 49,41% (pratindakan) menjadi 83,68% (Siklus II). Metode eksperimen sederhana melibatkan anak secara langsung.	Kelebihan: Pendekatan kolaboratif meningkatkan kepraktisan metode. Kekurangan: Tidak ada eksplorasi terhadap penggunaan media digital seperti <i>flipbook</i> .

Riskal Fitri (2021)	<i>Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B)</i>	Anak usia 5-6 tahun	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Peningkatan kemampuan dari 41,66% (pratindakan) menjadi 84,06% (siklus II) setelah penerapan metode eksperimen yang menarik dan interaktif.	Kelebihan: Pendekatan siklus memberikan perbaikan bertahap. Kekurangan: Metode pembelajaran berbasis digital tidak digunakan atau dieksplorasi.
Eka Meiliawati (2015)	<i>Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Melati Putih</i>	Anak usia 3-4 tahun	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Peningkatan kemampuan mengenal warna dari 49,41% (pratindakan) ke 83,68% (siklus II) melalui eksperimen sederhana yang menarik.	Kelebihan: Fokus pada anak usia 3-4 tahun. Kekurangan: Masih menggunakan metode tradisional tanpa inovasi teknologi digital.
Irna Anjasari (2021)	<i>Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Menggunakan Metode MEKAR dengan Media Batu Alam</i>	Anak usia 3-4 tahun	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Peningkatan kemampuan mengenal warna dari 59% (siklus I) ke 86,6% (siklus II). Media batu alam membuat pembelajaran lebih menarik bagi anak.	Kelebihan: Memperkenalkan metode kreatif (MEKAR). Kekurangan: Tidak menyoroti potensi integrasi teknologi seperti media digital dalam pembelajaran.

Penelitian yang dirancang bertujuan untuk mengisi sejumlah celah yang ditemukan dalam kajian pustaka sebelumnya. Salah satu perbedaan utama adalah fokus penelitian yang diarahkan pada penggunaan media digital seperti *flipbook*, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian, seperti yang dilakukan oleh Rokyal Harjanty (2018) dan Riskal Fitri (2021), hanya menggunakan metode eksperimen sederhana tanpa memanfaatkan teknologi.

C. Kerangka Berpikir

Kondisi Awal: Saat ini, kemampuan siswa dalam mengenal warna dasar masih tergolong rendah, dengan hanya 25% siswa yang mampu mengenali warna dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang interaktif, di mana siswa tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang konvensional tidak mampu menarik perhatian siswa, dan metode pengajaran yang digunakan saat ini tidak cukup menarik untuk memotivasi siswa.

Tindakan: Untuk mengatasi masalah ini, tindakan yang diambil meliputi penerapan metode *edutainment* yang menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan. Fokus utama dari tindakan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal warna dasar melalui kegiatan yang menyenangkan. Penggunaan media *flipbook* digital diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Selain itu, integrasi pembelajaran digital dengan aktivitas fisik akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil yang Diharapkan: Dengan penerapan metode ini, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengenal warna dasar. Pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, serta mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

D. Hipotesis

1. Hipotesis Tindakan: "Penerapan metode edutainment berbasis kartu warna digital dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada siswa KB Raudlatul Falah."

H0: Tidak ada peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal warna dasar setelah penerapan metode edutainment berbasis kartu warna digital.

H1: Terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal warna dasar setelah penerapan metode edutainment berbasis kartu warna digital.