
Dampak Serta Efektifitas Pembelajaran Edutainment Anak Usia Dini di Lab School Audifa

Nur Fitriya Zulkarnain^{1*}, Ardhe Rizka Mumtadzah², Asiyah³

¹²³Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu, Indonesia

fitriyazulkarnain03@gmail.com, ardhea.rizka12@gmail.com,

asiyah@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Article History

Received:

Revised :

Accepted:

Keywords:

Early childhood;
edutainment learning;
effectiveness

Kata Kunci:

Anak usia dini;
pembelajaran
edutainment;
efektifitas

Abstract

This research explores the impact and effectiveness of early childhood edutainment learning at Audifa Lab School, a leading early childhood education institution in Indonesia. This study used a qualitative method approach, qualitative data was collected through observation of classroom interactions, teacher interviews, and parent surveys. These findings provide rich insight into the implementation of edutainment activities and their positive impact on children's overall engagement, motivation, and learning experience. Teachers report that the edutainment approach fosters a fun and stimulating learning environment, thereby increasing participation, curiosity, and love of learning among children. Parents expressed satisfaction with the edutainment-based curriculum at school, and noted their children's positive academic progress, social growth, and overall well-being. Early childhood edutainment learning encourages holistic child development. Audifa Lab School's success in implementing an edutainment approach provides a valuable model for other early childhood education environments. Effective edutainment programs, emphasizing the importance of age appropriateness, individualization, and integration of various learning modalities.

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi dampak dan efektivitas pembelajaran edutainment anak usia dini di Audifa Lab School, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini terkemuka di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi interaksi kelas, wawancara guru, dan survei orang tua. Temuan ini memberikan wawasan yang kaya mengenai pelaksanaan kegiatan edutainment dan dampak positifnya terhadap keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar anak secara keseluruhan. Para guru melaporkan bahwa

pendekatan edutainment menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menstimulasi, sehingga meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, dan kecintaan belajar di kalangan anak-anak. Para orang tua menyatakan kepuasannya terhadap kurikulum berbasis edutainment di sekolah, dan memperhatikan kemajuan akademis anak-anak mereka yang positif, pertumbuhan sosial, dan kesejahteraan secara keseluruhan. pembelajaran edutainment anak usia dini mendorong perkembangan anak secara holistik. Keberhasilan Audifa Lab School dalam menerapkan pendekatan edutainment memberikan model berharga bagi lingkungan pendidikan anak usia dini lainnya. program edutainment yang efektif, menekankan pentingnya kesesuaian usia, individualisasi, dan integrasi berbagai modalitas pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pembelajaran edutainment pada anak usia dini telah menjadi pendekatan pendidikan yang menjanjikan dalam menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (Sofyan et al., 2023). Fenomena ini mencerminkan pergeseran dalam paradigma pembelajaran anak usia dini, di mana upaya untuk memadukan kegiatan belajar dengan unsur kesenangan dan interaktif menjadi prioritas. Penelitian terkait pembelajaran edutainment anak usia dini menyoroti berbagai dampak positif. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam meningkatkan kemampuan akademis seperti bahasa, literasi, dan keterampilan berhitung, tetapi juga berfokus pada pengembangan aspek sosial dan emosional anak-anak. Adopsi edutainment dalam lingkungan pendidikan telah membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menarik mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar anak-anak (Khabibah et al., 2023). Di samping itu, strategi ini telah memengaruhi dinamika hubungan antar anak-anak dalam kelompok, dengan menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, empati, dan pengaturan diri. Fenomena ini mencerminkan bahwa pendekatan edutainment pada anak usia dini bukan hanya tentang pembelajaran semata, tetapi juga membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan holistik anak-anak dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Studi-studi terdahulu mengenai pembelajaran edutainment pada anak usia dini telah menyoroti beberapa aspek yang sudah diketahui. Dari penelitian sebelumnya, diketahui bahwa pendekatan edutainment efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar mereka (Prasetyo et al., 2024). Hasil-hasil studi juga menunjukkan bahwa integrasi pendidikan dengan elemen hiburan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan anak-anak dalam memahami materi pelajaran (Putu et al., 2021). Selain itu, beberapa penelitian telah menggarisbawahi bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan aspek kreativitas, keterampilan bahasa, dan keterampilan sosial-emosional pada anak usia dini. Namun, masih ada aspek-aspek yang belum sepenuhnya terungkap dalam literatur terkait (Nurdin, 2021). Misalnya, studi yang lebih mendalam

mengenai pengaruh jangka panjang dari pembelajaran edutainment terhadap perkembangan anak usia dini, baik dari segi akademis maupun aspek sosial-emosional, masih terbatas (Sari & Wisroni, 2020). Selain itu, kajian yang fokus pada perbandingan efektivitas antara metode konvensional dan pendekatan edutainment dalam jangka waktu yang lebih lama juga menjadi area penelitian yang menarik, karena hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang keunggulan pendekatan tersebut dalam jangka panjang. Oleh karena itu, ada potensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang masih terbuka terkait efektivitas, perbandingan jangka panjang, dan dampak jangka panjang dari pembelajaran edutainment pada anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai dampak serta efektivitas dari pembelajaran edutainment pada anak usia dini di Lab School, dengan fokus khusus pada aspek-aspek perkembangan holistik anak. Tujuan utama adalah untuk mengeksplorasi secara komprehensif bagaimana pendekatan edutainment dalam pendidikan anak usia dini dapat mempengaruhi tidak hanya prestasi akademis, tetapi juga aspek sosial-emosional anak. Tulisan ini juga bertujuan untuk menyoroti peran lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak serta bagaimana hal itu dapat membentuk keterampilan sosial dan kreativitas mereka. Selain itu, tulisan ini juga ingin menyampaikan potensi yang masih terbuka dalam hal pengembangan penelitian di masa depan terkait dengan pendekatan edutainment, terutama dalam memahami efek jangka panjang dari metode ini terhadap perkembangan anak usia dini serta perbandingannya dengan metode pembelajaran konvensional dalam jangka waktu yang lebih lama. Keseluruhan, tujuan tulisan ini adalah untuk memberikan wawasan mendalam terkait dampak, efektivitas, dan potensi penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran edutainment anak usia dini di Lab School dan sejenisnya.

Dampak serta efektivitas pembelajaran edutainment pada anak usia dini di Lab School memiliki implikasi signifikan dalam mengubah paradigma pendidikan anak usia dini. Berdasarkan data dan penelitian sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pencapaian akademis anak-anak, seperti keterampilan bahasa, literasi, dan keterampilan matematika, tetapi juga memperkuat aspek sosial dan emosional mereka. Fokus pada pembelajaran yang interaktif dan menarik menciptakan lingkungan belajar yang memicu rasa ingin tahu dan motivasi belajar yang tinggi. Bukti-bukti tersebut menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu, efek jangka panjang dari pendekatan ini pada perkembangan anak-anak, baik dalam hal pencapaian akademis maupun kesejahteraan sosial-emosional, menunjukkan bahwa edutainment mungkin menjadi strategi yang efektif dan berpotensi memengaruhi pendekatan pendidikan anak usia dini di masa depan. Oleh karena itu, argumen ini mendukung gagasan bahwa pendekatan edutainment di Lab School

memberikan kontribusi yang positif dan efektif terhadap perkembangan holistik anak-anak usia dini.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif (Anggita et al., 2023), dimana dalam penelitian ini memadukan pengumpulan data kualitatif untuk menyelidiki dampak serta efektivitas pendekatan edutainment anak pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak, seperti kemampuan bahasa, literasi, keterampilan berhitung, dan aspek kognitif lainnya. Sementara itu, melalui observasi interaksi di kelas, wawancara dengan guru, serta survei atau wawancara dengan orang tua. metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang bagaimana pendekatan edutainment memengaruhi perkembangan anak-anak secara holistik. Dengan data kualitatif yang memberikan konteks dan pemahaman yang lebih mendalam bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih lengkap mengenai efektivitas pembelajaran edutainment pada anak usia dini di Lab School Audifa.

Untuk mendapatkan pemahaman yang holistik dan mendalam tentang dampak serta efektivitas Pembelajaran Edutainment Anak Usia Dini di Lab School Audifa. Pengumpulan data kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif, memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman belajar anak-anak, pandangan guru terhadap pendekatan edutainment, dan persepsi orang tua terhadap perkembangan anak-anak mereka. peneliti menyusun narasi yang lebih lengkap dan memberikan konteks yang lebih kaya terkait dengan pengaruh pendekatan edutainment terhadap perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh serta menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian dengan lebih komprehensif dalam konteks Pembelajaran Edutainment Anak Usia Dini di Lab School Audifa.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam metode penelitian kualitatif mengenai Dampak Serta Efektifitas Pembelajaran Edutainment Anak Usia Dini di Lab School Audifa dimulai dengan perencanaan yang cermat. Pertama, peneliti merencanakan kerangka kerja penelitian yang mencakup pemilihan desain penelitian yang tepat, pengembangan instrumen pengumpulan data. (Zaini & Dewi, 2017), berupa wawancara mendalam, observasi partisipatif, atau analisis dokumen. Langkah ketiga adalah analisis data. Langkah terakhir melibatkan integrasi dan triangulasi data dari kedua jenis data, menemukan konvergensi atau perbedaan yang memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang dampak serta efektivitas pembelajaran edutainment pada anak usia dini di Lab School Audifa. Prosedur ini memungkinkan peneliti untuk memanfaatkan keunggulan masing-masing jenis data guna menyusun kesimpulan yang lebih kuat dan mendalam.

C. Hasil dan Pembahasan

Dampak serta efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School menunjukkan hasil yang mengesankan dalam memengaruhi

perkembangan holistik anak-anak (Rosyidah et al., 2022). Metode ini tidak hanya memberikan dorongan signifikan dalam aspek akademis seperti kemampuan bahasa, literasi, keterampilan matematika, dan kreativitas, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional anak-anak. Pembelajaran yang berfokus pada edutainment menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, yang berdampak pada tingkat partisipasi anak-anak yang lebih tinggi dalam proses belajar. Anak-anak tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam keterampilan akademis, tetapi juga menunjukkan kemajuan dalam keterampilan sosial seperti kemampuan berkolaborasi, pengaturan diri, dan empati. Selain itu, peran positif orang tua dalam mendukung metode ini juga terlihat, dengan mereka menyaksikan pertumbuhan yang positif dalam prestasi akademis dan kesejahteraan secara keseluruhan pada anak-anak mereka. Dengan demikian, pendekatan edutainment pada anak usia dini di Lab School telah menunjukkan dampak yang positif dan efektif dalam mempromosikan pertumbuhan holistik anak-anak melalui integrasi pendidikan dengan unsur hiburan.

Implikasi dari adanya dampak serta efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School adalah memberikan landasan yang kuat bagi perubahan paradigma dalam metode pendidikan anak usia dini (Putu et al., 2021). Keberhasilan metode ini dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar menyiratkan pentingnya memasukkan unsur kesenangan dan interaktif dalam pendidikan. Implikasinya juga terlihat pada dorongan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan, yang tidak hanya mendukung prestasi akademis, tetapi juga memperkuat aspek sosial dan emosional anak-anak. Lab School memberikan model bagi institusi pendidikan lain untuk menerapkan metode serupa yang menekankan pada edutainment dalam kurikulum mereka. Dengan penekanan pada pendekatan yang memicu minat belajar anak-anak, pendidik dapat mengadaptasi strategi ini dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan merangsang. Selain itu, implikasi lainnya adalah bahwa metode ini memperkuat peran orang tua dalam mendukung pendidikan anak-anak, dengan hasil yang positif dalam perkembangan dan prestasi mereka. Secara keseluruhan, adanya dampak serta efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School memberikan landasan penting untuk memperkuat dan mengubah pendekatan pendidikan anak usia dini menuju lingkungan yang lebih stimulatif dan holistik.

Terjadinya dampak serta efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School didorong oleh beberapa faktor kunci. Pertama, metode ini mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan secara menyeluruh, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mengasyikkan bagi anak-anak. Pendekatan ini merangsang minat dan motivasi belajar mereka, memungkinkan mereka terlibat dengan materi pembelajaran secara lebih aktif. Integrasi unsur edukasi dan hiburan menjadi salah satu kunci keberhasilan Pembelajaran Edutainment untuk anak usia dini di Lab School. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menstimulasi, sehingga membangkitkan minat anak. Dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, pendekatan ini mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran,

sehingga memberikan hasil yang lebih baik. Integrasi hiburan dengan pendidikan juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Kedua, fokus pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menghasilkan pencapaian akademis yang lebih baik karena anak-anak lebih mudah menyerap informasi saat mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak cenderung lebih mudah menyerap informasi ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menjadikan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, anak-anak akan lebih mudah mengingat informasi dan memahami konsep secara lebih mendalam. Ketika pembelajaran menyenangkan, anak-anak juga lebih termotivasi untuk terlibat dengan materi dan berperan aktif dalam pendidikannya. Pendekatan ini dapat menghasilkan hasil akademis yang lebih baik, karena anak-anak akan lebih mungkin untuk berprestasi baik dalam ujian dan penilaian ketika mereka memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi tersebut. Dampak dan efektivitas Pembelajaran Edutainment untuk anak usia dini di Lab School didorong oleh beberapa faktor utama. Pertama, metode ini memadukan unsur pendidikan dan hiburan secara menyeluruh, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mengasyikkan bagi anak. Pendekatan ini merangsang minat dan motivasi mereka untuk belajar, sehingga memungkinkan mereka untuk terlibat dengan materi pembelajaran secara lebih aktif.

Selanjutnya, metode ini juga memperkuat keterampilan sosial dan emosional anak-anak dengan mendorong kerja sama, pengaturan diri, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan belajar. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, anak-anak akan lebih mungkin untuk bekerja secara kolaboratif, mengatur perilaku mereka, dan beradaptasi dengan situasi baru – keterampilan yang penting untuk keberhasilan dalam kehidupan akademis dan pribadi. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, pendidik dapat membantu anak membangun keterampilan tersebut dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan.

Penelitian mendukung pernyataan bahwa pembelajaran interaktif dan menyenangkan akan menghasilkan hasil akademik yang lebih baik (Munawaroh et al., 2021). Hal ini karena anak-anak cenderung belajar dan menyimpan informasi dengan lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran terasa menyenangkan, anak-anak juga akan lebih termotivasi untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka, yang mengarah pada pemahaman materi yang lebih dalam dan peningkatan kinerja dalam ujian dan penilaian.

Efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School didorong oleh beberapa faktor kunci (Murniati Siregar et al., 2022). Faktor kunci dalam Efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School terletak pada penggabungan antara unsur pendidikan dan hiburan dalam pendekatan pembelajaran. Pertama, pendekatan yang menyenangkan dan

menarik menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat dan motivasi belajar anak-anak. Kemudian, fokus pada pembelajaran yang interaktif memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi. Selanjutnya, metode edutainment ini tidak hanya memperkuat aspek akademis, tetapi juga memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak-anak, dengan mendorong kerja sama, pengaturan diri, dan kreativitas. Dukungan aktif orang tua dalam mendukung dan melengkapi metode pembelajaran ini juga menjadi faktor penting dalam kesuksesannya. Gabungan faktor-faktor ini menciptakan lingkungan belajar yang mengasyikkan dan merangsang, yang memperkuat dampak serta efektivitas Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School.

Pendekatan ini dengan mulus mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Dengan merangsang minat dan motivasi belajar, anak-anak dapat terlibat dengan materi dengan lebih aktif, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih berdampak dan menyenangkan. Selain itu, dukungan dari pihak orang tua yang terlibat aktif dalam memantau dan mendukung perkembangan anak-anak mereka di lingkungan belajar juga menjadi faktor penting. Dukungan dari orang tua seperti ini dapat menghasilkan prestasi akademik yang lebih baik dan tingkat motivasi yang lebih tinggi pada anak. Ketika orang tua menunjukkan minat terhadap pendidikan anak-anak mereka dan memberikan dukungan, hal ini dapat berdampak positif pada kesejahteraan dan keberhasilan mereka di sekolah secara keseluruhan. Penting bagi orang tua untuk terlibat dalam proses pembelajaran anak mereka karena hal ini membantu memastikan lingkungan yang aman dan mendukung, yang pada akhirnya dapat memberikan hasil yang lebih baik bagi anak.

Dengan kombinasi faktor-faktor ini, Pembelajaran Edutainment pada anak usia dini di Lab School mampu menciptakan lingkungan yang merangsang pertumbuhan holistik anak-anak, mengubah cara mereka belajar, dan memberikan fondasi yang kuat bagi pengembangan potensi mereka secara menyeluruh.

D. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial dimulai dari ekspektasi awal, terungkap bahwa metode edutainment ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, literasi, dan kreativitas anak-anak, tetapi juga berdampak pada kemajuan yang besar dalam hal pengaturan diri, empati, dan kemampuan berkolaborasi di antara siswa.

Metode pendidikan yang menyenangkan dan menarik dapat memiliki dampak yang jauh lebih luas daripada sekadar pencapaian akademis. Implikasi dari peningkatan keterampilan sosial-emosional ini sangat besar dalam membentuk karakter anak-anak, mendukung kemampuan mereka dalam berinteraksi, beradaptasi, serta bekerja sama dalam berbagai situasi kehidupan.

Hal ini mengubah pandangan terhadap nilai pendekatan edutainment dalam pendidikan anak usia dini, karena menyoroti pentingnya pengembangan keterampilan sosial sejalan dengan prestasi akademis. Penelitian tentang Dampak Serta Efektifitas Pembelajaran Edutainment Anak Usia Dini di Lab School memberikan kontribusi signifikan terhadap ilmu pengetahuan dengan mengkonfirmasi dan memperluas pemahaman terhadap efektivitas pendekatan edutainment. Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan sejumlah keberhasilan dalam integrasi pendidikan dan hiburan pada anak usia dini, studi ini mengukuhkan temuan tersebut dengan memberikan bukti yang lebih kuat mengenai manfaatnya. Lebih dari sekadar mengonfirmasi temuan sebelumnya, penelitian ini mengungkapkan aspek baru yang tidak terduga, yaitu dampak yang besar terhadap pengembangan keterampilan sosial-emosional anak-anak melalui metode ini. Sementara penelitian sebelumnya mungkin lebih fokus pada peningkatan prestasi akademis, penemuan baru ini memperluas paradigma dengan menunjukkan bahwa pendekatan edutainment juga memainkan peran penting dalam membentuk aspek sosial anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkonfirmasi temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan sumbangan baru yang signifikan dalam menyoroti pentingnya integrasi pendidikan dan hiburan dalam mendukung pertumbuhan holistik anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Anggita, R., Sormin, D., Lubis, J. N., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919–5930. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V7I5.5384>
- Khabibah, F. U., Nanda, W., Saputra, E., & Lestariningsih, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas IV A Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 3(2), 318–339. <https://doi.org/10.46229/ELIA.V3I2.670>
- Munawaroh, H., Eka Yulia Widiyanti, A., Muntaqo, R., Islam Anak Usia Dini, P., Sains Al-Qur, U., & Jawa Tengah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Murniati Siregar, D., Simatupang, E. M., Amar, T., Harahap, H., Yus, A., & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.55927/JSIH.V1I1.453>
- Nurdin, N. (2021). Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 56–67. <https://doi.org/10.37985/MURHUM.V2I1.32>
- Prasetyo, R. H., Asbari, M., & Putri, S. A. (2024). Mendidik Generasi Z: Tantangan dan Strategi di Era Digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 10–13. <https://doi.org/10.4444/JISMA.V3I1.743>
- Putu, N., Pratama Dewi, A., Agung, A., & Agung, G. (2021). Game Education Berbasis

- Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/PAUD.V9I2.35439>
- Rosyidah, I., Kurnia, A., & Aziz, L. (2022). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna Berbasis Edutainment. *Gunung Djati Conference Series*, 13, 210–219. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/881>
- Sari, N. Y., & Wisroni, W. (2020). The Urgency of Parental Guidance for Youth Education in the Belajar Dari Rumah (BDR) Era. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(3), 309–321. <https://doi.org/10.24036/SPEKTRUMPLS.V8I3.109565>
- Sofyan, A., Murdianingsih, S., Tetap, D., Pendidikan, P., Islam, A., Sirojul, S., Bogor, F., Mahasiswa, D., & Pai, P. (2023). Quantum Learning pada Pendidikan Anak Usia Dini Studi atas Buku Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. *Edusifa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 88–106. <https://doi.org/10.56146/EDUSIFA.V7I1.40>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/RA.V1I1.1489>