Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 17310-17322

IMPLEMENTASI NILAI NILAI BUDAYA DALAM STRATEGI EDUTAINMENT PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (STUDI PADA TK PUTRA 2 SERANG PROVINSI BANTEN DAN TK AISIYAH CURUP KABUPATEN REJANG LEBONG PROVINSI BENGKULU)

Husnul Bahri[1], Buyung Surahman[2], Helen Delpita[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini , Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Corresponding Author : **Helen Delpita** „ e-mail: hdelpita@gmail.com

Published: Maret , 2026

ABSTRAK

Dalam konteks degradasi moral anak akibat globalisasi dan teknologi, penelitian ini mengkaji implementasi nilai budaya dalam strategi edutainment pada PAUD. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan, menganalisis, dan mengidentifikasi keterbaruan strategi edutainment berbasis nilai budaya di TK Putra 2 Serang, Banten, dan TK Aisyiyah Curup, Bengkulu. Penelitian kualitatif deskriptif dengan analisis interaktif Miles dan Huberman digunakan. Populasi mencakup guru, kepala sekolah, dan dokumen di kedua TK, dengan sampel purposif dari responden kunci. Instrumen meliputi pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis melalui reduksi data, penyajian, verifikasi triangulasi, dan kesimpulan. Hasil menunjukkan integrasi nilai gotong royong, toleransi, hormat, tanggung jawab, spiritualitas, dan pelestarian lingkungan melalui model klasikal, kelompok, area, sudut, sentra, STEAM, dan demonstrasi. Kesimpulan menyatakan edutainment berbasis budaya memperkuat karakter anak holistik melawan degradasi moral era digital.

Kata Kunci: Culture, Early Childhood Education, Edutainment, Local Wisdom, Values

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Berbagai fenomena kekinian menunjukkan penurunan nilai moral pada anak bangsa, terutama di lingkungan pendidikan dan pergaulan remaja, seperti meningkatnya kasus bullying, tawuran, dan perilaku menyimpang akibat pengaruh teknologi serta globalisasi. Hal ini tidak lepas dari pola pendidikan dasar, khususnya di pendidikan anak usia dini (PAUD), yang seharusnya meletakkan fondasi karakter berbasis nilai budaya luhur Indonesia. Lembaga PAUD berperan krusial dalam memberikan stimulasi melalui permainan yang menekankan budaya lokal, sehingga memupuk cinta terhadap budaya sendiri sejak dini.

Fenomena degradasi moral ini semakin mengkhawatirkan di tengah arus budaya asing via teknologi, yang mengancam identitas bangsa dan amanat pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan berlandaskan nilai Pancasila. Beberapa penelitian mendukung pentingnya integrasi nilai budaya, seperti Euis Karwati yang menyimpulkan bahwa rangsangan permainan berbasis budaya lokal di PAUD memupuk rasa cinta budaya (Karwati, 2016). Senada, Rusmiati menekankan penanaman toleransi membentuk sikap inklusif di tengah keberagaman (Rusmiati, 2023).

Permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah deskripsi penerapan nilai-nilai budaya dalam strategi edutainment pada lembaga PAUD? (2) Bagaimanakah analisis penerapan nilai-nilai budaya dalam strategi edutainment pada lembaga PAUD? (3) Bagaimanakah keterbaruan strategi edutainment yang menerapkan nilai-nilai budaya pada PAUD? Rumusan ini didasari temuan bahwa pendidikan karakter memerlukan dukungan keluarga dan masyarakat berbasis budaya, sebagaimana disimpulkan Rusdian Noor Darmawan dkk. (meskipun publikasi tepat belum terverifikasi luas, konsepnya selaras dengan studi terkini). Selain itu, strategi pengasuhan seperti nasihat, keteladanan, pembiasaan, dan hukuman efektif menanamkan nilai budaya, sesuai Fransiska dan Suparno (Fransiska & Suparno, 2019).

Penelitian ini mengambil lokasi di TK Putra 2 Kota Serang, Banten, dan TK Aisyiyah Kota Curup, Rejang Lebong, Bengkulu, karena kekentalan budaya lokal yang diterapkan. Pendekatan edutainment (belajar sambil bermain menyenangkan) menjadi kontribusi kuat untuk merangsang perkembangan anak, sebagaimana dibuktikan dalam pembelajaran inovatif PAUD (Najibah et al., 2021). Inrawati dan Muthmainnah juga menyimpulkan gaya pengasuhan autoritatif lintas budaya melatih kemandirian dan disiplin sejak dini (Inrawati & Muthmainnah, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan nilai-nilai budaya dalam strategi edutainment di PAUD daerah penelitian; (2) menganalisis penerapan tersebut; serta (3) mendeskripsikan keterbaruan/novelty strategi edutainment berbasis nilai budaya. Urgensinya terletak pada kebutuhan melawan degradasi moral anak di era digital dengan fondasi PAUD yang kuat, sejalan dengan penguatan karakter berbasis budaya (Sari et al., 2025). Kebaruan penelitian adalah deskripsi lengkap implementasi edutainment budaya di PAUD spesifik Banten-Bengkulu, berkontribusi pada kurikulum Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk profesionalisme berbasis visi misi program studi.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis dan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis interaktif model Miles dan Huberman, yang sesuai untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena implementasi nilai-nilai budaya dalam strategi edutainment pada PAUD secara mendalam dan kontekstual.[Sugiyono, 2022][Creswell & Poth, 2022] Pendekatan ini memungkinkan peneliti terlibat langsung di lapangan untuk menggali makna dari data primer melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sebagaimana direkomendasikan untuk studi kasus di lembaga pendidikan anak usia dini.[Emzir, 2021] Metode ini juga selaras dengan karakteristik PAUD yang menekankan pengamatan alami terhadap proses pembelajaran menyenangkan berbasis budaya lokal.

Instrumen penelitian mencakup pedoman observasi, wawancara mendalam, dan lembar dokumentasi sebagai kunci utama, dengan peneliti sebagai instrumen manusia sentral untuk menangkap nuansa implementasi edutainment. Teknik analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman melalui empat tahap: reduksi data (pemilihan dan penyederhanaan), penyajian data (matriks dan narasi), verifikasi (triangulasi sumber dan metode), serta penarikan kesimpulan untuk validasi content dan construct.[Sugiyono, 2022] Pendekatan ini memastikan keabsahan data dengan triangulasi, sebagaimana dijelaskan dalam metodologi kualitatif pendidikan.[Emzir, 2021][Sudaryono, 2021]

Populasi penelitian adalah seluruh guru, kepala sekolah, dan dokumen relevan di TK Putra 2 Serang, Banten, serta TK Aisyiyah Curup, Rejang Lebong, Bengkulu, yang dipilih karena kekentalan budaya lokal dalam praktik edutainment. Sampel ditentukan secara purposif dengan teknik field study dan magang dari program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, difokuskan pada responden kunci seperti guru dan pengelola untuk data primer yang representatif.[Creswell & Poth, 2022] Teknik sampling ini memastikan saturasi data mendalam tanpa generalisasi luas, sesuai prinsip kualitatif deskriptif di PAUD.[Sudaryono, 2021]

Prosedur penelitian dilaksanakan dari Januari hingga Juni 2013, dimulai dengan studi literatur (library research) untuk kerangka teori, dilanjutkan pengumpulan data lapangan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi di dua lokasi. Data primer dari responden dan sekunder dari jurnal serta dokumen lembaga dianalisis secara induktif untuk menghasilkan deskripsi, analisis, dan

novelty strategi edutainment berbasis budaya.[Sugiyono, 2022] Proses diakhiri dengan validasi ahli materi dan uji keabsahan untuk masukan kurikulum Prodi PI-AUD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.[Emzir, 2021]

HASIL

Studi pada Taman Kanak kanak Putra 2 Kota Serang Provinsi Banten

TK PUTRA II Serang adalah salah satu sekolah pada jenjang Taman kanak kanak yang berstatus Swasta berada di wilayah Kec. Serang, Kota Serang, Provinsi Banten. Didirikan pada tanggal 10 Februari 1987 dengan Nomor SK Pendirian 180/TK/JB/II/1987 dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kepala Sekolah TKS PUTRA II saat ini adalah Siti Nurasiah. Sekolah ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 123/BAN PAUD DAN PNF/AKR/2019 pada tanggal 6 September 2019.

Visi misi TK Putra 2 Serang ini adalah terbentuknya peserta didik yang beriman, bertaqwa, tangguh, mandiri dan bergotongroyong, untuk mencapainya disusunlah dalam misinya yakni (1) membangun dan meningkatakan kebiasaan tertib sejak dini, (2) menabamkan sikap tangguh untuk mewujudkan budaya mutu sekolah yang cerdas , empati, ramah, disiplin, indah, kreatif (CERDIK) (3) menyiapkan bimbingan dan latihan kemandirian dalam berbagai aktifitas sehari-hari. (4) membiasakan diri dalam budi pekerti yangn baik dalam bertingkan dan bertuturkata, sopan, santun. (5) mendorong semangat bergotongroyong baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

Sumber daya yang dimiliki lembaga paud ini 1 orang kepala sekolah, 11 orang guru dan 1 orang keamanan serta 2 orang tenaga kebersihan. Sarana prasarana yang sangat baik dan mencukupi yakni ruang belajar 6 kelas, ruang bermain terbuka cukup luas dan lengkap dengan berbagai alat permainan serta memili ruang pentas seni terbuka yang refrestatif. Selain itu juga memiliki ruang kepala sekolag dan ruang guru serta ruang UKS / P3K, fasilitas lain seperti area cuci tangan, kamar mandi / wc yang telah dibuat sangat baik.

Kegiatan pembelajaraan berlangsung senin sampai jumat dari jam 07.00 sampai dengan jam 11.00. namun masih ada beberapa anak yang belum di jemput orantuanya, guru guru nya tetap bersama anak di sekolah. Penerapan berbagai strategi pembelajaran yang dilaksanakan sudah mengindikasikan pendekatan edutainment dimana proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi ruangan dan suasana yang diciptakan menyenangkan bagi anak, dan dengan berbagai perlengkapan atau sarana pembelajaran yang tersedia lengkap di setiap ruang kelas masing masing. Ruangan yang dapat dirubah setiap saat sesuai dengan tema tema yang akan diajarkan oleh gurunya.

Dalam penerapan kegiatan pembelajaran dengan strategi edutainment telah mengidikasikan tata nilai budaya seperti yang ditemukan peneliti dalam pengamatan proses pembelajaran di beberapa kelas dengan menerapkan model model pembelajaran diantaranya ;

1. Pembelajaran klasikal

Penerapan strategi edutainment dalam model pembelajaran klasikal terlihat anak merasakan senang pada saat didalam kelas melakukan kegiatan secara bersamaan seperti mendengarkan guru bercerita, atau bernyanyi bersama.

2. Pembelajaran Kelompok

Penerapan strategi edutainment terlihat anak bahagia dalam kelompok kelompok kecil, bekerja bersama dengan rasa tanggungjawab bersama untuk menyelesaikan suatu tugas pembelejarannya

3. Pembelajaran area

Model area yang diterapkan di setiap aea yang sudah di setting oleh gurunya sehingga mendorong sifat kemandirian anak karena anak diberikan peluang untuk memilih area yang sesuai dengan minat anak masing masing.

4. Pembelajaran sudut

Setiap sudut telah di atur sedemikian rupa yang disesuaikan dengan tema yang spesifik sehingga dapat mendorong anak untuk memilih sendiri dalam mengeksplorai yang sesuai dengan minatnya

masing masing, seperti pada sentra balok, sentra seni, sentra drama, sentra alam, membaca, berhitung, sains.

5. Pembelajaran sentra

Sentra sentra yang dipersiapkan guru seperti sentra balok, sentra seni, sentra bahan alam dan sentra bermain peran. Ini semua mendorong anak unruk lebih aktif dalam mengembangkan berbagai kecerdasan anak dan membangun kemandirian

6. Pembelajaran steam

Model steam ini dikembangkan untuk memberikan stimulant anak untuk mengembangkan keterampilan anak berfikir kritis melalui pengamatan,menganalisa dan mencari solusi untuk berbagai masalah yang nyata dan sesuai dengan kondisi tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pada setiap pembelajaran dengan pendekatan strategi edutainment telah terimplikasikan semua nilai nilai budaya didalamnya, yakni ;

1. Nilai budaya gotongroyong
   Semangat anak untuk menyelesaikan tugasnya secara dalam kebersamaan
2. Nilai budaya toleransi
   Kebiasaaan yang terbentu pada masing anak untuk dapat saling menhargai diantara sesame baik dalam penyelesaian tuga bersaama maun dalam kegiatan bermain bersama.
3. Nilai budaya saling menghormati tertutama kepada orang yang lebih tua Membiasakan anak untuk memili sikap menghamati keberadaan orang lain didekatnya terutama kepada orang yang lebuh tua darinya, dengan menerapkan perilaku yang mencerminkan rasa hormatnya.
4. Nilai budaya dalam kearifan sumber daya alam seperti menjaga kebersihan, keindahan lingkungan. Terdapat dalam kebiasaan anak yang memang dibiasakan untuk berperilaku baik terhadap lingkan seperti menjaga kebersihan ruangan dan alam sekitarnya, memperindah taman, dan menjaga, memelihara tanaman.
5. Nilai budaya spiritualitas dalam kegiatan permainan, pembelajaran terhadap praktek praktek keagamaan, upacara adat dan sehjenisnya
6. Nilai budaya tanggungjawab.
   Ada kebiasaan yang dikondisikan oleh gurunya agar anak memiliki rasa tanggungjawab, terutama dalam menyelesaikan suatu proyek dan kegiatan lain yang menuntut anak untuk bertanggungjawab.

Studi pada Taman Kanak Kanak Aisiyah Curup Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 yang lebih dikenal dengan TK Aisyiyah Kota Curup merupakan lembaga pendidikan pada jenjang Taman Kanak Kanak yang berstatus swasta terletak di Kecamatan Curup.Legalitas TK SK Pendirian AHU- 88.AH.01.07 Tahun 2010 Tanggal SK Pendirian 23 juni 2010 sk operaasional 421.9/704/Bid.I/Dikbud/2013 tanggal 25 m3y 2023 beralamat di Jalan KH Ahmad Dahlan Kecamatan Curup Tengan Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. NSPN 69803782, kepla sekolah Annisa Eka Fitri, menggunakan kurikulum merdeka belajar 5 hari pagi, luas tanah 4.554.m2.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 memiliki 9 orang guru aktif dan 1 orang kepala sekolah yaitu Annisa Eka Fitri. Memilii sarana prasarana 4 buah ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 toilet guru dan 2 toilet untuk siswa , serta arena bermain di luar kelas yang cukup refresentatif. Saat ini AISYIYAH Bustanul Atfhal I yang memiliki akreditasi B.

Proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran dengan strategi edutainment, terindikasi telah mengimplementasikan nilai bilai budaya banga seperti dalam pembiasaan untuk selalu bergotongroyong, memiliki rata tanggungjaawab dan toleransi terhadap sesame, taata nilai spiritualias keagaamaan dan adat local, serta membiasakan untuk saling menghormati terkhusus kepada orangtua, guru dan masyarakat yang lebih tua, serta selalu menjaga kebersihak, keindahan lingkungan seperti membiasan memelihara tanaman, menjaga kebersihan disekitarnya.

Model pembelajaran yang diterapkan seperti yang di uraikan oleh gurunya yaitu :

1. Model Pembelajaran Klasikal

Model ini adalah metode tradisional di mana guru mengajar seluruh anak dalam satu ruangan

secara bersamaan. Kegiatan yang dilakukan bersifat seragam dan terpusat pada guru (*teacher-centered*).

2. Model Pembelajaran Kelompok

Dalam model ini, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas atau kegiatan yang berbeda-beda. Setelah menyelesaikan satu kegiatan, kelompok dapat berganti ke kegiatan lain.

3. Model Pembelajaran Area

Model ini membagi ruangan kelas menjadi beberapa "area" atau pusat kegiatan. Setiap area memiliki tema dan alat permainan edukatif yang berbeda, misalnya area seni, area bahasa, area matematika, dan area pasir- air. Anak diberikan kebebasan untuk memilih area mana yang ingin mereka kunjungi sesuai dengan minatnya.

4. Model Pembelajaran Sudut

Model pembelajaran sudut membagi ruangan kelas menjadi beberapa area atau "sudut" kegiatan. Setiap sudut memiliki tema dan materi pembelajaran yang spesifik, yang mendorong anak untuk memilih dan mengeksplorasi sesuai minat mereka.

A. Sudut Balok

Sudut ini berfokus pada kegiatan konstruksi dan pembangunan. Anak- anak menggunakan berbagai jenis balok (kayu, plastik, dll.) untuk membuat bangunan, jembatan, atau bentuk-bentuk lainnya.

B. Sudut Seni

Sudut ini dirancang untuk menstimulasi kreativitas dan ekspresi diri anak.

C. Sudut Drama

Sudut ini sering disebut juga sebagai sudut bermain peran. Anak-anak bisa bermain peran sebagai anggota keluarga, dokter, guru, atau profesi lainnya.

D. Sudut Alam

Sudut ini fokus pada eksplorasi dan pemahaman tentang alam dan konsep sains dasar.

E. Sudut Membaca

Sudut ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik agar anak gemar membaca.

F. Sudut Berhitung (Matematika)

Sudut ini memperkenalkan konsep-konsep matematika dasar melalui permainan yang menyenangkan.

G. Sudut Sains

Sudut ini biasanya fokus pada kegiatan eksperimen sains yang sederhana dan aman.

5. Model Pembelajaran Sentra.

Model ini berfokus pada bermain di berbagai "sentra" atau pusat minat. Pembelajaran dimulai dan diakhiri dengan kegiatan lingkaran (*circle time*). Sentra-sentra ini dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak melalui kegiatan yang terstruktur dan terarah.

A. Sentra Bahan Alam dan Sains

Fokus sentra ini adalah eksplorasi dan pemahaman tentang alam dan konsep sains dasar. Anak belajar melalui pengalaman langsung menggunakan bahan- bahan alami.

B. Sentra Balok

Sentra balok berfokus pada pembangunan dan konstruksi menggunakan berbagai jenis balok dan bahan pendukung.

C. Sentra Seni

Fokus sentra ini adalah pengembangan ekspresi diri dan kreativitas melalui kegiatan seni.

D. Sentra Peran

Sentra peran dibagi menjadi dua: peran makro (seperti rumah tangga, pasar, atau rumah sakit) dan peran mikro (menggunakan boneka atau figur kecil).

E. Sentra Persiapan

Sentra ini berfokus pada pengenalan dasar-dasar literasi dan numerasi yang akan dibutuhkan anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

F. Sentra Musik

Fokus sentra ini adalah eksplorasi suara, ritme, dan melodi.

Selain beberapa model tersebut diatas, juga diterapkan beberapa bentuk kegiatan pembelajaran dalam bentuk demonstrasi sebagai berikut ;

Kegiatan **demonstrasi** adalah salah satu metode mengajar di mana guru atau pendidik memperlihatkan secara langsung suatu proses, cara kerja, atau keterampilan kepada anak-anak. Tujuannya adalah agar anak dapat melihat, mengamati, dan memahami suatu konsep atau langkah-langkah secara nyata dan konkret, bukan hanya melalui penjelasan lisan.

Maksud dan Tujuan Demonstrasi dalam PAUD

1. **Membantu Pemahaman Konsep Abstrak:**

Bagi anak usia dini, banyak konsep yang masih abstrak. Misalnya, menjelaskan bagaimana proses es mencair. Dengan demonstrasi, guru bisa menaruh es di dalam wadah dan membiarkan anak melihat sendiri bagaimana es berubah menjadi air. Hal ini membuat konsep fisika sederhana menjadi nyata dan mudah dipahami.

2. **Mengembangkan Keterampilan Praktis:**

Demonstrasi sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan motorik halus dan kasar. Contohnya, guru mendemonstrasikan cara mencuci tangan yang benar, menggunting kertas dengan aman, atau cara menyiram tanaman. Anak- anak akan mengamati langkah demi langkah sebelum mereka mencobanya sendiri.

3. **Meningkatkan Minat dan Perhatian Anak:**

Kegiatan demonstrasi sering kali menarik dan interaktif. Anak-anak cenderung lebih fokus dan antusias ketika mereka melihat sesuatu yang bergerak, berubah, atau menghasilkan suara, daripada hanya mendengarkan ceramah.

4. **Menjadi Model Perilaku:**

Guru dapat mendemonstrasikan perilaku atau sikap yang baik, seperti cara berbagi mainan, meminta maaf, atau menolong teman. Ini menjadi contoh nyata yang dapat ditiru oleh anak-anak.

Penerapan metode pembelajaran demonstrasi dalam beberapa bentuk yaiantaranya yang telah diterapkan di TK ini **:**

1. **Sains Sederhana:**
   A. Demonstrasi meletusnya "gunung berapi" menggunakan cuka dan soda kue.
   B. Menunjukkan cara magnet menarik benda-benda logam.
   C. Menanam biji kacang hijau dan menunjukkan perkembangannya dari hari ke hari.
2. **Kegiatan Keterampilan:**
   A. Mendemonstrasikan cara melipat kertas untuk membuat pesawat.
   B. Menunjukkan cara mengikat tali sepatu.
   C. Memperagakan cara menyikat gigi yang benar.
3. **Keterampilan Sosial:**
   A. Mendemonstrasikan cara bermain peran (misalnya, menjadi dokter dan pasien) untuk mengajarkan empati.

PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran merupakan suatu pola tau model perlakuan dari seorang guru dan peserta belajar dalam mewujudkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan demikian dalam strategi pebelajaran akan tampak berbagai aktifitas guru dan aktifitas pebelajar atau murid dalam proses pembelajaran. Demikian juga disampaikan oleh Fadlillah (2012) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan merencanakan pembelajaran yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilakukan guru dan murid, termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Metode pembelajaran yang merupakan suatu cara tertentu yang dilakukan untuk dapat mengimplementasikan rancangan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan secara optimal, cara

yang dimaksud dapat berupa perlakuan antara guru dan murid atau pebelajar seperti ceramah, tanya jawab, menyanyi, bercerita, mendongeng, bermain peran,demonstrasi, diskusi ,dan sebagainya. Yang lebih dikenal dengan strategi pembelajaran. Untuk itulah diperlukan adanya beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan oleh seorang guru dalam menentukan strategi pembelajaran seperti dikemukakan oleh Anita Yus , 2011. "beberapa pertimbangan guru dalam memilih strategi pembelejaran ; Karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak sebagai peseta didik, karakteristik tempat dan lingkungan pembelajaran, karakteristik tema dan pola bahan ajar."

Dari susut pandang bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru yakni tujuan pembelajaran yang sudah tersusun baik dalam rencana pembelajaran dalam tema dan polanya. Hal yang sangat tak kalah pentinya adalah memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, khususnya pada level atai tingkanan pendidikan anak usia dini. Perhatian dalam menentukan perlakuan atau memilih bentuk perlakuan pembelajaran harus memperhatikan keunikan anak usia dini yang selalu disesuaikan dengan tingkatan pertumbuhan dan perkembangan serta kelompok usia dari anak usia dini.

Keunikan anak usia dini yang membuatnya menjadi istimewa dan berbeda satu sama lain. Keunikan ini tercermin dalam berbagai aspek perkembangan mereka, baik itu kognitif, emosional, sosial, maupun fisik. Seorang guru atau pendidikan atau orang deawasa yang berada disekitar anak usia dini sangatlah penting untuk memahami keunikan agar dapat memberikan dukungan respon pertumbuhan dan perkembangan yang tepat untuk setiap anak. Setiap anak usia dini adalah individu yang unik dengan memiliki kelebihan dan potensinya masing-masing. Memahami dan menghargai keunikan anak usia dini adalah sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal. Pendekatan yang tepat, anak-anak dapat tumbuh berkembang menjadi pribadi yang percaya diri, kreatif, dan memiliki keterampilan sosial yang baik. Bagi pendidik dan orang tua, tantangan dan kebahagiaan terbesar adalah menemukan dan mengembangkan potensi unik setiap anak.

Keunikan yang umumnya ditemukan pada anak usia dini adalah terindikasi pada ;

1. Perbedaan dalam Perkembangan Kognitif
2. Perkembangan emosional
3. Variasi dalam berinteraksi social
4. Fisik dan motorik
5. Kreativitas dan imajinasi yang beragam
6. Kebutuhan belajar
7. Latar belakang keluarga dan latar budaya

Setiap anak memiliki kecepatan dan cara yang berbeda dalam menyerap dan memahami informasi. Beberapa anak mungkin menunjukkan minat yang besar pada angka dan huruf sejak dini, sementara yang lain lebih tertarik pada aktivitas fisik atau seni. Cara anak berpikir dan memecahkan masalah juga bervariasi. Penting untuk menghargai dan mendukung minat unik mereka untuk mengembangkan potensi penuh mereka.

Keunikan anak usia dini didalam aspek Perkembangan Emosional juga menampakkan adanya perbedaan dalam perkembangannya, akan ditemukan adanya beberapa anak lebih ekspresif dan mudah mengekspresikan perasaannya, namun akan terdapat juga anak lebih pendiam dan membutuhkan waktu lebih lama untuk merasa nyaman mengungkapkan perasaannya. Sehingga dalam memberikan bantuan respon terhadap perkembangan emosiaonal anak usia dini, perlu untuk memperhatikan dan membuat kondisi yang dapat disesuaikan dengan adanya perbedaan yang mendasari kondisi emosional anak masing masing. Dmikian pula hal nya dalam Interaksi Sosial juga menampakkan adanya perbedasaan dari anak usia dini terutama dalam menerimda dan berperilaku social seperti dalam kegiatan berteman dengan teman sebayanya, terlihat bahwaa ada beberapa anak yang dengan cepat dapat menyesuaikan diri dalam kelompoknya, senamun terdapat pula sebagian anak mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menyesuaikan diri dalam kelompoknya, dalam aktivitasnya membangun hubungan social diantara anak anak itu sendiri.

Dari aspek Fisik dan Motorik anak usia dini perlu juga mendapaatkan perhatian yang

khusus, karena aka nada perbedaan kemapuan atau potensi fisik motorrik pada diri setiap anak didik. Respon motoric halis dan motoric kasar anak usia dini tentulah tidak akan sama, ada yang dengan cepat dan lincah dalam melakukan sesuatu proyek, namun ada yang begitu lambannya respon motoriknya, sehingga seorang dewasa ataupun guru pendidikan anak usia dini dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menciptakan kondisi yang menyenangkana dan memberikan ruang kepada anak masing masing untuk dapat mengembang keterampilan motoriknya, bak motoric kasar maupun motoric halus.

Disisi lain terdapat aspek kreativitas dan imajinasi anak yang beragam dan tidak terbatas dan dengan berbagai cara yang unik dalam mengekspresikan kreativitasnya, bisa dalam bentuk sebuah coretan bermakna gambar, atau mungkin dalam bentuk rangkaian kata dalam sebuah cerita, bahkan dalam melakukaan permainan akan sering ditemui sebuah loncatan lreativitas yang menuncul dalam perilaku anak yang terkadang tak terduga sebelumnya, dan itulah sebuah loncatan kreatifitas dengan imajinaasinya. Potensi ini harus terus dikembangkan karena akan mengikuti perkembangan kognitif dan perkembangan emosional anak. Terhubung dengan ini ada motivasi yang menjadi dorongan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang secara unik karena cara yang diharapkan anak akan menjunjukkan peerbedaan, ada anak yang lebih menyukai belajar dengan mendengarkan cerita cerita, ada anak yang focus belajar dengan bermain dan berbagai bentuk respon yang disesuaikan dengan tingkatan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.

Setiap anak unik dan memiliki perbedaan yang dibentuk dari potensi yang berbeda, oleh karenanya dengan memahami keunikan anak usia dini dengan relevansi terhadadap kondisi anak yang sesuai dengan tingkatan pertumbuhan dan perkembangannya. Diperlukan suatu pendekatan yang tepat untuk dapat memebrikan respon yang optimal dalam perkembangannya untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang memiliki kepercayaan diri, memiliki kreativitas dan memiliki keterampilan dalam sosialitasnya dengan baik dan optimal.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru untuk medapatkan haasil dalam pencapaian tujuan pembelajaran perlu mempertimbangkan berberapa aspek yaitu; tujuan pembelajaran yang utamanya adalah mengembangkan domain domain aspek perkembangan yakni nilai agama dan moral / etika. Aspek fisik motoric, kognitif, social emosional, bahasa dan estetika. Disisi lain ada aspek anak usia dini yang memiliki kareakteristik dan kemampuan yang berbeda beda, dan aspek tempat dan kondisi ruangan dan bahan atau alat yang akan diperguanakan selama proses pembelajaran dan permainan. Lingkungan yang menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini berperan penting dalam membentuk fondasi pembelajaran yang baik. Dengan memperhatikan karakteristik dan manfaat lingkungan yang menyenangkan, serta mengimplementasikan pedoman yang tepat untuk menciptakannya, pendidik dapat mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan memacu perkembangan holistik anak usia dini.

Untuk mencapai tujian pembelajaran guru atau pendidik akan menerapkan berbagai metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan karateristik, kemampuan, keinginan, dan minat anak serta memanfaatkan Potensi lingkungan di sekitar anak belajar dimanfaatkan untuk menetapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Model atau metode pembelajaran yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini, seperti model pembelajaran kelompok, model area, model sudut, ataupun model sentra, dalam pelaksanaannya menggunakan strategi edutainment. Masing-masing model atau metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan. Penerapan beberapa model atau metode pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik untuk pencapaian tujuan pembelajaran, apabila ada dukungan penguatan kemampuan guru dalam berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Terkait dengan pemikiran tersebut, mengharuskan guru menyediakan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, nyaman, dan menyenangkan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman fisik, sosial, dan mampu merefleksikannya. Pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan merupakan konsep pembelajaran edutainment, sebagaimana konsep dasar edutainment adalah upaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan.

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu education dan entertainment. Education artinya

pendidikan dan entertainment artinya hiburan. Dilihat dari segi bahasa, edutainment artinya pendidikan yang menyenangkan. Atau proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Hamruni, 2009). Menurut Setiawan (2010), pengertian edutainment secara terminology adalah edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational. Pengertian tersebut juga dapat diartikan bahwa edutainment allows children to learn through play. Sedangkan secara epistemologis, edutainment dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis. Merujuk pengertian edutainment tersebut di atas, maka tujuan pendekatan edutainment dalam pembelajaran tidak lain adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, enjoy, santai, dan kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, atau tertekan. 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. Konsep dan metode edutainment adalah menciptakan suasana pembelajaran di mana anak didik dibuat senyaman mungkin dan senang terhadap apa yang diajarkan oleh sang pendidik.

Prinsip edutainment mendasarkan pada konsep edutainment adalah menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan terhadap apa yang diajarkan oleh pendidik, memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Penerapan terhadap strategi edutainment maka pendidik harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran edutainment. Prinsip-prinsip strategi pembelajaran edutainment adalah pertama, menghubungkan antara proses belajar dan mengajar; kedua, berlangsung dalam suasana dan kondisi yang kondusif dan menyenangkan; ketiga, mendasarkan pada kebutuhan anak karena anak sebagai pusat dan subjek pendidikan, serta humanis.

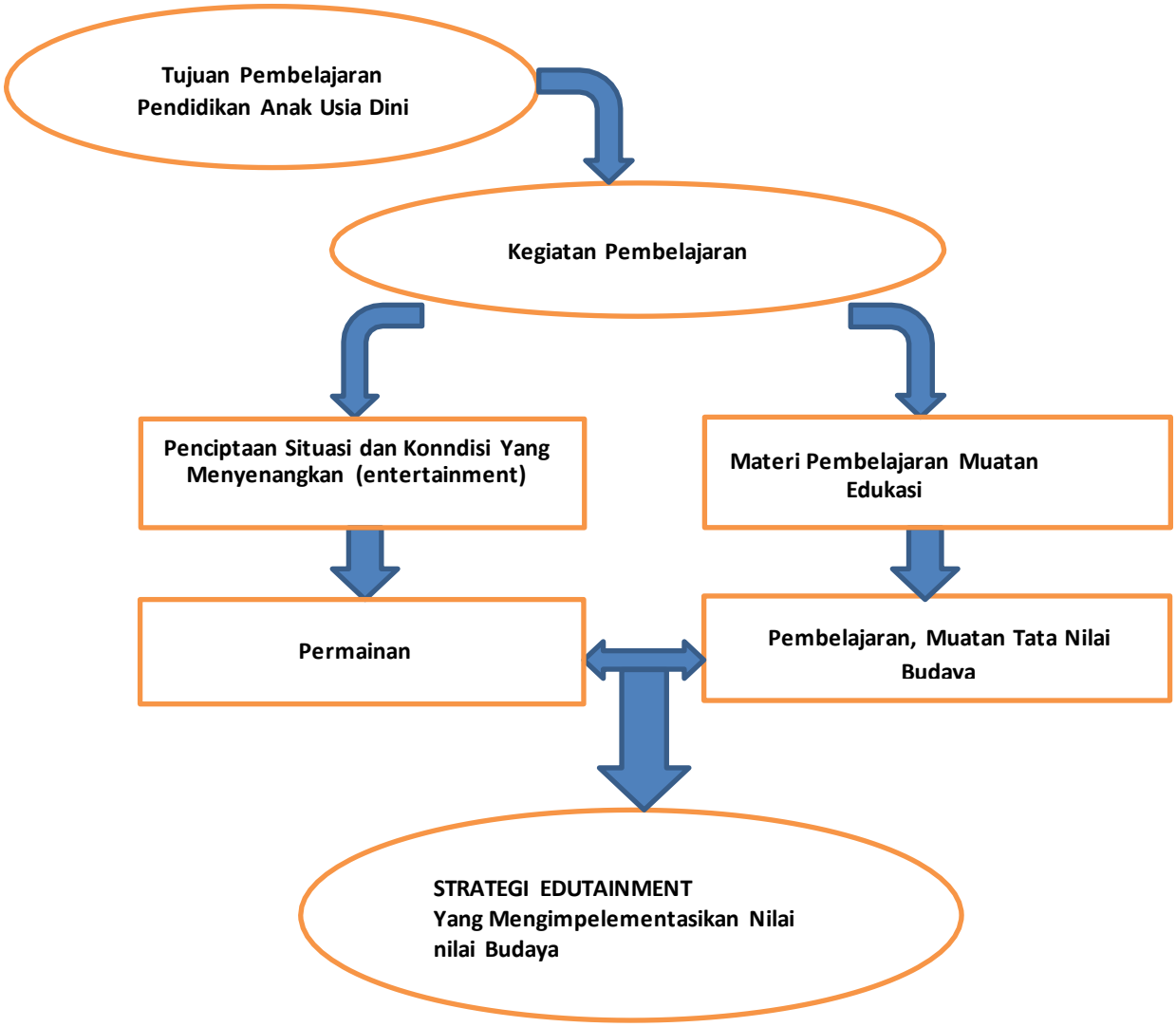
Pembelajaran harus berlangsung dalam suasana dan kondisi yang kondusif dan menyenangkan anak didasarkan pada asumsi bahwa perasaan senang dan gembira pada diri anak akan dapat mempercepat penyerapan materi pembelajaran, sedangkan sebaliknya bila anak dalam kondisi yang tidak kondusif dan masih ada perasaan kurang senang, hati kurang gembira, merasa takut akan hukuman, ataupun merasa sedih karena merasa tidak mampu melakukan sesuatu akan menjadi penghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi bahwa loncatan prestasi akan terjadi ketika potensi nalar dan emosi bekerja tanpa gangguan emosi, dalam arti anak dalam kondisi bahagia, senang, dan prima.

Unsur-unsur budaya lokal yang dikembangkan pada pembelajaran anak usia dini terdiri dari nilai agama dan moral, nilai budaya, yang diintegrasikan dalam berbagai permainan baik permainan tradisional maupun permainan yang telah dikembangkan, termasuk kegiatan menari dan menyanyi. Seperti telah dipaparkan dalam data hasil penelitian bahwa berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran dengan strategi edutainment telah memasukkan atau mengimplementasikan tata nilai budaya bangsa kita, bangsa Indonesia, yang bersumber dan berakar dari nilai-nilai budaya lokal yang terdiri dari beragam budaya dan suku yang ada di Indonesia. Implementasi nilai budaya ini dapat dengan jelas dilihat dari kegiatan pembelajaran yang nyata di lapangan, di antaranya adalah nilai agama dan moral pada kegiatan anak belajar sholat, belajar doa-doa sehari-hari, mengenal nama-nama surat, dan mengenal nama-nama Allah SWT. Nilai budaya yaitu anak belajar tentang tata krama, bahasa daerah, permainan- permainan yang sarat dengan tata nilai kerjasama atau toleransi, gotong royong, saling menghargai.

Berbagai strategi edutainment yang diterapkan dalam pemebalajaran anak usia dini secara keseluruhan menyoroti pentingnya pendidikan berbasis kearifan budaya lokal dalam membentuk karakter anak. Sehingga pengimplementasian kearifan budaya local menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan sikap positif, moralitas, etika, kerjasama, dan tanggung jawab pada anak yang dalam masa emasnya perkembangan anak usia dini. Dalam tinjauan beberapa penelitian

terdahulu yang telah memaparkan bahwa tata nilai yang diimplementasikan dalam kegiatan pendidikan karakter pada anak usia dini memiliki peran sentral yang signifikan dalam memperkuat karakter anak usia dini dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Penelitian tentang karakter anak usia dini menekankan pentingnya penerapan pendekatan kearifan budaya lokal sebagai sarana untuk membentuk karakter anak usia dini dan terbukti efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam. Dalam konteks Kurikulum Merdeka dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang menekankan karakter Kepemimpinan, Demokrasi, dan Gotong Royong, keseluruhannya sejalan dengan pendekatan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal. Guru memiliki peran kunci dalam mengembangkan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif. Penelitian ini memberikan kontribusi berharga dalam pemahaman pendidikan karakter, dan kearifan budaya lokal, serta menjadi sumber yang menambah kekayaan intelektual yang penting untuk bahan kajian penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini selanjutnya.

Nilai kearifan local yang terimplementasikan dalam strategi pembelajaran edutainment pada pendidikan anak usia dini adalah : Nilai religi yakni nilainilai yang berhubungan dengan dasar keimanan dalam agama yang dianutnya, Tata nilai estetika yang menenamkan dasar tata nilai yang mengacu pada seni baik yangbtersirat dalam ide, tindangan maupun produk seni. Tata nilai gotongroyong adalah menanmkan dasar pola hidup dalam kebersamaan untuk mencapai suatu tujuan bersama, sehingga anak akan lebih memahami dasar dasar nilai yang terkandung dalam kebersamaan. Kemudian Tata nilai Moral yang menanamkan dasar prinsip akan kebenaran dan dapat memahami dan memberdaakan berbagi hal yang memiliki maknda baikdan tidak baik. Kemudian adalah tata nilai Toleransi yang menanamkan dasar karakter anak untuk dapat memiliki sikap yang positip, terbuka, dan memiliki prinsik sukarela untuk menghargai bahwa disetiap anak adala memiliki perbedaan, sehingga anak dapat damai dalam kebersamaan di perbedaaan.



Gambar 1. Format Model Strategi Edutainment

Format model Strategi Edutainmen yang mengimplementasikan tata nilai budaya dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini peneliti mengembangkan model dalam 7 (tujuh) langkah dengan memertimbangkan berbagai aspek lapangan pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini diperjelas sebagai berikut.

1. Memperjelas Tujuan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

Tujuan ideal dlam pendidikan anak usia dini adalah membantu anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkatan usia. Yang selanjutnya diarahkan untuk mempersiapkan anak dalam emmasuki dunia pendidikan selanjutnya.

2. Memahami tentang Kegiatan Pembelajaran

Dengan menjadikan acuan utama adalah tujuan pendidikan pendidikan anak usia dini, maka perlu untuk difahami dengan benar apa yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Dengan mempertimbangan semua aspek, karakteristik anak usia dini dengan segala keunikannya.

3. Penciptaan situasi dan Kondisi Yang Menyenangkan

Menciptakan situasi dan konndisi dengan memperhatikan semua item yang ada dalam lingkungan yang akan digunakan untuk kegiatan pembebelajaran. Semua item yang akan bersentuhan dengan anak perlu dikondisikan sesuai dengan kondisi anak, usia anak, dan semua keunikan anak. Seperti ruangan yang disenangi oleh anak, lingkungan yang sengaja diciptakan atau dikondisi agar anak merasaskan senang berada didalamnya.

4. Materi Pembelajaran atau Muatan Edukasi

Materi pembelajarn yang berupa muatan edukasi yang akan disampaikan pada anak sesua dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai,harus benar benar diperhitungkan dengan tingkatan usia dan perkembangan anak usia dini. Dalam artian tidak memasukkan materi pembelajaran yang melebihi kemampuan anak.

5. Permainan

Pencipataan permainan merupakan lanjutan dari pengkondisian yang akan dilakukan anak, permainan adalah disesuaikan dengan keunikan anak yang memang padanya masa usianya adalah bermain dan bermain.

6. Muatan Tata Nilai Budaya

Memahami dengan benar tentang muatan nilai budaya yang akan dimasukkan dalam berbagai permainan ataupun kegiatan yang akan dihadapkan kepada anak seperti bermain, bernyanyi, menari dan sebagainya, pada setiap kegiatan di fahami betul bahwa ada unsur tata nilai yang sengaja disisipkan dalam kegiatan yang dilakukan anak. Seperti diantaranya dalam bermain ada tata nilai gotong royong, ada tata nilai saling menghargai atau toleransi dan sebagainya. Kegiatan bernyanyi dengan memasukkan unsur nilai agama dan moral seperti mengaja anak untuk bernyanyi dengan nilai sarat dengan nuansa agama dan moral.

7. Strategi Edutainment yang mengimplementasikan Nilai Nilai Budaya

Strategi edutainment adalah strategi yang diciptakan oleh pendidik dalam pendidikan anak usia dini dengan memadukan antara kegiatan dan situasi kondisi yang menyenangkan bagi anak dengan muatan pendidikan yang memasukkan unsur unsur tata nilai budaya didalam berbagai kegiatan anak suai dini seperti dalam berbagai permainan, bernyanyi dengan berbagai syair yang sengaja disusun untuk membuat anak senang namun sarat dengan nilai nilai agama dan moral, demikian halnya dengan menari yang sarat dengan tata nilai buday diantaranya saling mengharga dalam kebersamaan untuk dapat menampilkan produk tarian yang indah memiliki nilai estetika dan kebersamaan yang terwujud dengan saling menghargai.

Format model yang disusun berdasarkan hasil analisis data primer dari lapangan dan data sekunder dari literatur disusun dalam konsep design dan dikembangkan dalam format model Strategi edutainment yang emngimpelementasikan nilai nilai budaya, budaya dalam nilai agama dan moral, nilai gotongroyong, nilai estetika, nilai toleransi yang dapat memicu pertumbuuhan dan perkembangan anak usia dini dengan optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa strategi edutainment di TK Putra 2 Serang, Banten, dan TK Aisyiyah Curup, Bengkulu, berhasil mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal seperti gotong royong, toleransi, saling menghormati, tanggung jawab, spiritualitas, dan pelestarian lingkungan melalui model pembelajaran klasikal, kelompok, area, sudut, sentra, serta STEAM dan demonstra si. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yang mendukung perkembangan holistik anak usia dini, sejalan dengan karakteristik unik mereka dalam aspek kognitif, emosional, sosial, dan motorik, serta memperkuat fondasi karakter berbasis kearifan lokal melawan degradasi moral di era digital.

Meskipun demikian, keterbatasan penelitian terletak pada fokus deskriptif kualitatif di dua lokasi spesifik dengan sampel purposif, sehingga hasilnya kurang generalisasi luas dan bergantung pada data primer 2013 yang mungkin tidak mencerminkan dinamika terkini Kurikulum Merdeka. Saran untuk penelitian mendatang mencakup studi komparatif multi-daerah dengan pendekatan mixed-methods untuk mengukur dampak jangka panjang, serta evaluasi efektivitas model edutainment berbasis budaya dalam mengurangi perilaku menyimpang. Secara praktis, implikasi penelitian ini mendorong guru PAUD mengadopsi format model 7 langkah edutainment untuk kurikulum Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, memperkaya pelatihan kepala sekolah, dan mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui permainan budaya lokal.

REFERENCES

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2022). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Emzir. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif: Analisis data*. Rajawali Pers.
Fadlillah, M. (2012). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoretik dan praktik*. Ar-Ruzz Media.
Fransiska, & Suparno. (2019). Strategi pengasuhan dalam penanaman nilai karakter pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 120–129.
Hamruni. (2009). *Edutainment dalam pendidikan Islam dan teori-teori pembelajaran quantum*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
Inrawati, & Muthmainnah. (2022). Pola pengasuhan autoritatif dalam pembentukan kemandirian anak usia dini pada masyarakat multikultural. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–54.
Karwati, E. (2016). Permainan berbasis budaya lokal dalam pengembangan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–10.
Najibah, S., et al. (2021). Implementasi pembelajaran inovatif berbasis edutainment pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1250–1260.
Rusmiati. (2023). Penanaman nilai toleransi pada anak usia dini dalam konteks pendidikan multikultural. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 88–97.
Sari, R., et al. (2025). Penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal pada anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 15–27.
Setiawan, A. (2010). Konsep edutainment dalam pembelajaran kreatif dan menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(4), 403–412.
Sudaryono. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Kencana.
Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.