



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DAN
TEMATIK BAGI PERKEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK DI KELOMPOK BERMAIN AISYIAH
MUTIARA UMMI KALASAN YOGYAKARTA**

Maulida¹ & Nadiyah²

¹UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

²STAI Al Falah

Maulida.1208@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *edutainment* dan tematik bagi perkembangan kreativitas. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru, kepala sekolah, dan pengelola sekolah atau ketua yayasan kelompok bermain Aisyiah Mutiara Ummi Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Tahapan pengumpulan data adalah tahap reduksi data, display data, dan simpulan analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran tematik dan *edutainment* di kelompok bermain Mutiara Ummi Kalasan dapat memberikan hasil yang efektif dan menciptakan suasana yang kondusif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak usia dini. Anak merasa nyaman, aman, dan senang selama proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Tematik, *Eduitainment*, Kreativitas Anak



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

Abstract

This study aims to describe how teachers apply edutainment and thematic learning models to develop creativity. This type of research is descriptive qualitative research. Subjects in this study were teachers, school principals, school administrators or chairpersons of the Aisyiah Mutiara Ummi Yogyakarta play group foundation. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. The technique used in data analysis was an interactive model from Miles and Huberman. The stages of data collection were the data reduction stage, the data display stage, and the conclusion of the analysis phase. The results of this study indicate that the implementation of thematic learning models and edutainment in Mutiara Ummi Kalasan play group can provide effective and conducive learning processes. The learning process can develop aspects of the development of early childhood creativity. This needs a predicate to be a sentence. Children feel comfortable, safe, and happy during learning process in the classroom and outside the classroom.

Keywords: Learning Model, Thematic, edutainment, Children's Creativity

Pendahuluan

Implementasi atau penerapan model pembelajaran di ruang lingkup pendidikan anak usia dini memiliki perbedaan dengan jenjang pendidikan yang lainnya. Model pembelajaran yang diterapkan pada setiap sekolah tentu memiliki tujuan. Tujuan yang paling utama berkaitan dengan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perkembangan dan pertumbuhan anak sangat berkaitan dengan tingkat pengembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini.

Peran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, tidak hanya dari peran orangtua saja. Akan tetapi, peran



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

seorang guru atau pendidikan menjadi bagian penting dan utama dalam pemberian stimulus dan pengembangan kreativitas anak. Saat ini zaman semakin canggih dan dunia pendidikan mengalami tahapan perkembangan yang sangat signifikan. Terutama dalam bidang teknologi sebuah pendidikan, tentu seorang pendidik perlu mengasah dan mengembangkan tingkat kreativitasnya dalam memberikan stimulus kepada setiap anak didiknya.

Guru atau pendidik dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang kreatif, unik, dan inovasi bagi anak usia dini. Guru atau pendidik perlu memahami setiap perkembangan dan pertumbuhan anak yang holistik dan tentunya setiap anak itu unik. Kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru dapat memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Selain itu, menurut Monika L. Louws *"Teachers must prepare, the result show different learning goals, related to communication and oragnisation, curriculum and instruction, innovation, responsibilities, and themselves as professional. Teachers are expected to develop professionally throughout their career, due to constant changes in teachers everyday contexts and changing policies and innovations in the field of education"* (Louws, 2017: 487).

Guru harus mempersiapkan diri, hasil penelitian menunjukkan perbedaan tujuan belajar, berkaitan dengan komunikasi dan organisasi, kurikulum dan pembelajaran, inovasi, tanggungjawab, dan diri mereka sendiri sebagai seorang profesional. Guru diharapkan untuk dapat berkembang secara profesional melalui karir mereka, sehubungan dengan perubahan yang konstan dalam konteks sehari-hari guru dan perubahan kebijakan dan inovasi dalam bidang pendidikan.



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

Permasalahan saat ini, kurangnya tingkat kreativitas anak usia dini dalam mengikuti proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, peran guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran masih kurang kreatif dan kurang menyenangkan. Hal ini menyebabkan mereka hanya menerapkan proses pembelajaran yang konvensional. Sebaiknya guru mengimplementasikan proses pembelajaran tematik karena mereka sudah sangat paham tentang pembelajaran yang sesuai dengan tema dan selalu aktif dalam membuat RPPH serta selalu membuat penilaian kepada peserta didik di akhir pembelajaran. Ini dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari ke hari (Nasution et al., 2018: 11).

Proses pendidikan tentu tidak akan terpisahkan dengan proses belajar mengajar atau proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses pembelajaran merupakan proses adanya interaksi antara guru dan anak didik. Proses tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak di lembaga pendidikan anak usia dini, selalu berkaitan dengan guru atau pendidik dalam memberikan stimulus untuk pertumbuhan dan perkembangan anak didiknya. Proses yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini (Hasan, 2013: 15).

Proses pemberian stimulus terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak bagian terpenting. Karena proses ini memiliki sifat yang dinamis dan tidak akan terulang kembali jika sudah terlewatkan pada tahapannya. Sekolah atau madrasah merupakan bagian dari salah satu tempat untuk anak mengembangkan bakat dan kreativitas yang dimiliki anak. Sekolah atau madrasah merupakan tempat kedua bagi anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan menjadi tempat



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

dalam mengembangkan kreativitas serta dapat menstimulus bakat yang dimiliki setiap anak.

Upaya yang dilakukan untuk pemenuhan kebutuhan anak terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan, yaitu melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Konsep belajar tersebut merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan di PAUD. Pendekatan pembelajaran ini bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidik PAUD selalu melakukan inovasi atau pembaharuan pembelajaran secara berkesinambungan sehingga pembelajaran kepada anak akan selalu menarik dan anak terangsang untuk bereksplorasi untuk menemukan pengetahuan (Santoso, 2018: 61). Kemampuan kreativitas dapat dikembangkan oleh guru melalui empat tahap, yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Luluk, 2017: 149).

Berdasarkan uraian di atas dilakukanlah penelitian tentang implementasi model pembelajaran *edutainment* dan tematik bagi perkembangan kreativitas anak. Model pembelajaran *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sehingga pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan melalui *education games* (Purnamasari, 2013: 03).

Pada penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas anak didik. Hasil pembahasannya tentang anak didik dapat mencapai peningkatan dalam indikator, seperti keaktifan anak, keberanian anak, ketangkasan anak, dan kecekatan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Barkah Rizka.,dkk. 2017: 43). Berdasarkan dari jurnal di atas keterbaruan dan perbedaan dari penelitian ini adalah 1)



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

menerapkan model pembelajaran tematik yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *edutainment*; 2) proses perkembangan fokus terhadap pengembangan kreativitas anak; 3) lokasi tempat penelitian yang berbeda, terutama dalam lingkup programnya, yaitu kelompok bermain Mutiara Ummi Yogyakarta. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses implementasi model pembelajaran tematik dan *edutainment* di Kelompok Bermain Mutiara Ummi Kalasan Yogyakarta, mengetahui proses kegiatan belajar mengajar atau kegiatan bermain anak yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran tematik dan *edutainment*, dan mengetahui ragam kegiatan main dan media-media yang unik dan kreatif yang diterapkan oleh guru.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan selama proses pengumpulan data berlangsung dengan mengacu pada analisis data model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2010: 244).

Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran di kelompok bermain Mutiara Ummi menerapkan proses pembelajaran tematik dan *edutainment*. Proses pembelajaran yang diterapkan memiliki prinsip dasar untuk anak usia dini. Prinsip yang diterapkan adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

(PAIKEM). Aktif berarti dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana yang beragam. Seperti kegiatan gerak dan lagu serta media-media yang unik dan kreatif. Sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik dapat aktif bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) stimulasi seluruh aspek perkembangan. Pada awalnya pembelajaran yang bersifat kaku, instruksi dari pendidik di ubah menjadi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik, serta menyesuaikan dengan kemampuannya agar berperilaku langsung dalam menerima pengalaman peserta didik (Rusman, 2010: 40).

Hasil wawancara dengan guru di Kelompok Bermain Ummi tentang penerapan model pembelajaran tematik adalah sebagai berikut. Proses penerapan model pembelajaran tematik tentu memiliki acuan dan landasan dalam setiap memilih tema yang akan diberikan guru atau pendidik terhadap anak didik. Hal ini didukung dari hasil wawancara dengan guru sebagai berikut:

"Tema besar ada 3-4 tema per semester dan juga dipecah lagi dalam penerapannya, tema itu bebas sesuai dengan kedekatannya dengan lembaga masing-masing sederhana, kedekatan, tentunya sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan tema".

Berdasarkan penjelasan dari hasil wawancara di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pemilihan tema yang dilakukan di kelompok bermain Mutiara Ummi mengacu pada prinsip-prinsip menentukan tema. Hal ini dapat dilihat dari hal yang sederhana, kedekatan dengan anak, dan lain sebagainya.



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

Guru berperan menyiapkan tema pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan guru sebagai berikut:

“Seperti ngambil tema pasar, tanamaan yaang dekat dengan anak seperti tanamaan yang terdapat di sekolah. Tema buah-buahan dan subtema buah sirsak. Tema hewan atau binatang, sub temanya ayam, sapi, kambing, ikan, bebek, kucing, dan lain-lain. Menirukan jalannya ayam dan kambing, selain itu mengenalkan buah dan sayur agar memberikan rasa suka dan keinginan untuk anak memakan buah dan sayur. Makanan tersebut juga dimodifikasi oleh guru seperti sate buah”.

Berdasarkan penjelasan dari hasil wawancara di atas peneliti dapat simpulkan bahwa proses penerapan model pembelajaran tematik sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan tema, selain itu juga menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan unik dalam melaksanakan kegiatan bermain untuk anak didik.

Proses alur pembelajaran yang terdapat di Kelompok Bermain Mutiara Ummi tentu memiliki kesamaan dengan lembaga yang menerapkan kurikulum PAUD 2013. Hal ini dicontohkan dengan membuat RPPH, RPPM, dan PROSEM. Semuanya itu berlandaskan pada peraturan pemerintah. Hanya saja terdapat sedikit perbedaan dalam hal mengembangkan sebuah tema dan pemilihan kegiatan ini atau kegiatan bermain untuk anak didik.

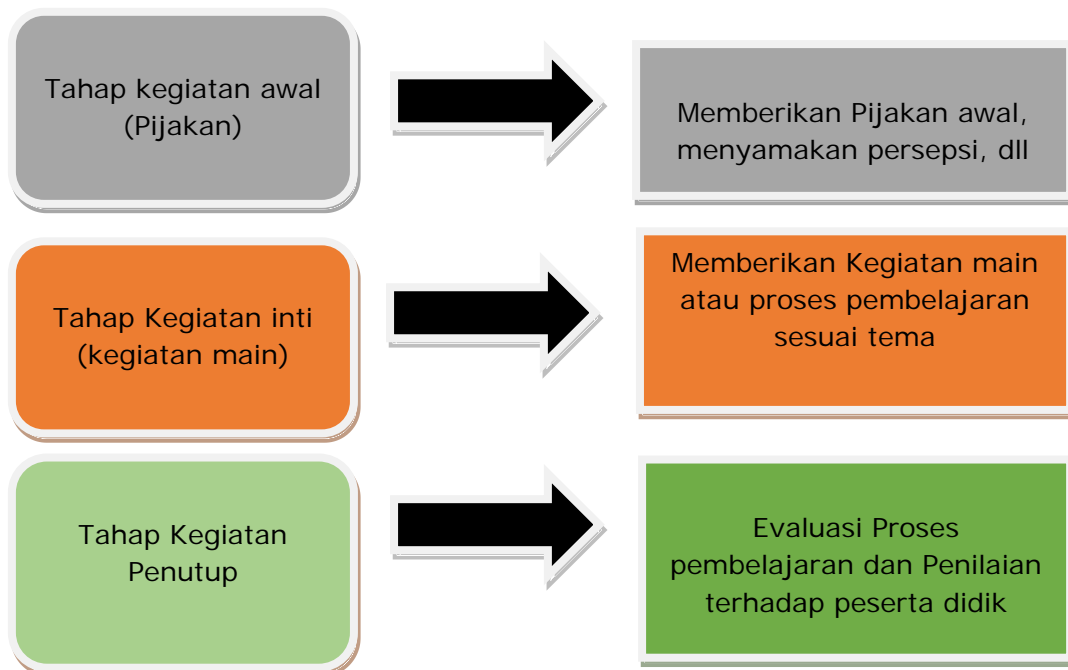
Hasil observasi pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa anak didik tidak merasa ditekan atau dikekang, bahkan tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran tersebut. Berikut contoh penerapan model pembelajaran di kelas awal lembaga pendidikan anak usia dini.



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

Guru memberikan suatu pembelajaran sesuai dengan tema dan menggunakan gerakan anggota tubuh peserta didik. Contoh konkrit seperti bernyanyi lagu yang berkaitan dengan hewan atau binatang, khususnya berkaitan dengan hewan sapi. Guru mengenalkan kepada anak didik dengan nama-nama atau ciri-ciri hewan sapi dengan menggunakan sebuah permainan dan media pembelajaran.

Proses lainnya yang diterapkan oleh guru adalah berkisah atau bercerita sesuai dengan tema. Guru berkisah atau bercerita dengan menggunakan media dan suara-suara yang unik dan khas, sehingga membuat anak antusias dan senang selama mengikuti proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.



Gambar 1. Tahapan-Tahapan Membuka Kelas Awal Anak Usia 3-4 di KB Mutiara Ummi, Kalasan Yogyakarta

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menggunakan tema-tema dengan melibatkan beberapa mata pelajaran agar anak dapat mengetahui, belajar untuk



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

melakukan, belajar untuk menjadi, dan belajar untuk hidup bersama. Dengan demikian, anak dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dan menghubungkan dengan konsep yang lainnya melalui aktivitas pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru dapat mengembangkan proses pembelajaran tematik yakni dengan mengkombinasikan dengan pembelajaran *edutainment* agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Deskriptif dari bagan atau gambar di atas sebagai berikut. Proses kegiatan awal tentu berkaitan dengan proses pijakan awal seperti doa sebelum belajar, hafalan surah-surah pendek, doa sehari-hari, bernyanyi bersama, menyamakan persepsi anak sesuai dengan tema yang diterapkan oleh pihak lembaga.

Pada proses kegiatan inti atau kegiatan main sebagai berikut. Hasil pengamatan terdapat 6 kegiatan main di kelas sentra bahan alam, seperti sebelum memulai kegiatan main berdoa bersama, guru menjelaskan aturan main atau kegiatan main kepada anak, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan main yang anak inginkan, kegiatan main yang diterapkan di kelas sentra bahan alam yaitu mencap gambar sapi, bermain pasir warna-warni, memasukkan biji-bijian ke dalam botol, menempel, kolase, dan lain sebagainya, Berdoa setelah berkegiatan, kemudian istirahat makan *snack*.

Adapun kegiatan penutup yaitu guru menanyakan suasana hati anak didik, selama mengikuti kegiatan bermain sambil belajar di sekolah. Guru memberikan gambaran kegiatan di esok hari, membagikan hasil karya anak didik, berdoa bersama, pulang sekolah. Sebelum anak didik ke luar dari kelas, anak didik menerapkan model pembelajaran *edutainment* yakni dengan gerak dan lagu. Contohnya anak didik bernyanyi



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

bersama sambil menggerakkan tangan, kemudian bersalaman dengan guru.

Hasil temuan proses kegiatan kelas awal di Kelompok Bermain sebagian besar berkaitan dengan model pembelajaran *edutainment* dan tematik. Hal ini dibuktikan ketika anak tiba di sekolah tentu menerapkan tiga S, yaitu salam, senyum, dan sapa dengan para guru yang ada di lembaga tersebut. Selain itu, proses penyambutan yang dilakukan oleh guru merupakan bagian dari prinsip *edutainment*. Menurut Santoso (2018: 63) mengatakan berpijak dari konsep dasar pembelajaran *edutainment* adalah menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut juga berkaitan dengan prinsip-prinsip *edutainment* menurut Suyadi (2010: 228) sebagai berikut: 1) menjembatani proses belajar dan proses mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar; 2) perasaan gembira pada anak didik akan mempercepat pembelajaran; 3) menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan; 4) pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak didik; 5) pembelajaran yang diterapkan lebih humanis.

Proses awal yang biasa disebut dengan peraturan baris-berbaris untuk anak yakni guru ingin memstimulus tumbuh kembang anak dengan menggunakan lagu dan gerak. Hasil temuan berkaitan dengan model pembelajaran *edutainment*. Adapun contoh dari hasil gerak dan lagu yang diimplementasikan pada lembaga kelompok bermain Mutiara Ummi sebagai berikut:

"Tepuk tangan direntangkan silangkan di dadamu, ayun kanan, ayun kiri, berputar melompat, hopp. Gerakan pesawat terbang, gerakan kupu-kupu terbang, gerakan katak melompat".

Berdasarkan contoh implementasi di atas, penulis dapat simpulkan bahwa proses penerapan model pembelajaran tematik



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

dan *edutainment* di Kelompok Bermain Mutiara Ummi Yogyakarta telah terlaksana dengan baik, dan sesuai dengan prinsip-prinsip, serta langkah-langkah yang sistematis. Selain itu tingkat kreativitas anak didik dapat berkembang dengan baik. Menurut Dubeturu & Lanny (2019: 239) mengatakan bahwa kreativitas membantu anak untuk menemukan ide-ide dan berimajinasi untuk membuat suatu hal yang baru. Selain itu menurut pendapat lain mengatakan bahwa terdapat beberapa strategi yang berkaitan dengan indikator kreativitas anak didik yaitu: 1) pengembangan kreativitas dengan menciptakan produk. Seperti guru mengajak anak untuk membuat karya sesuai dengan tema pembelajaran; 2) guru mengajak anak untuk bereksplorasi agar dapat mengembangkan kreativitas anak; 3) melibatkan indra pendengar dan alat-alat musik, anak diajak untuk berkreasi dengan musik, serta menerapkan gerakan-gerakan yang unik dan kreatif. Sehingga terkolaborasi proses pembelajaran gerak dan lagu yang menyenangkan untuk anak didik (Rachmawati & Kurniati. 2017: 35).

Berdasarkan teori di atas, contoh kegiatan yang diterapkan di lembaga seperti anak didik diminta untuk memperagakan gerakan imajinasi, selain itu anak didik dapat menyanyikan dengan lagu adanya kombinasi antara gerak dan lagu untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Kegiatan lainnya guru mengajak anak didik untuk membuat hasil karya dengan menggunakan media-media yang unik dan warna-warni.

Simpulan

Implementasi model pembelajaran tematik dan *edutainment* di Kelompok Bermain Mutiara Ummi Kalasan memberikan hasil pembelajaran yang efektif dan menciptakan



suasana yang kondusif untuk anak didik. Proses ini diterapkan dengan menggunakan alat dan media yang beragam dan unik. Selain itu, dapat mengembangkan kreativitas anak didik. Hal tersebut didukung dengan kegiatan-kegiatan gerak dan lagu yang diterapkan oleh guru. Proses ini juga membuat anak didik dapat merasa nyaman, aman, dan tenang. Proses pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat berperan penting dan saling berkaitan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak terutama di kelompok pembelajaran awal.

Daftar Pustaka

- Barkah, Rizka Yuliatul., dkk. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kreatif di TK Islam Al Husna Jatiuwang Kecamatan Cibodas Kota Tangerang. *Ceria Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 05(02), 31-38.
- Dubeturu dan Lanny. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Magic Puffer Ball*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 03(01), 233-240. Diakses pada: <http://10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Hasan, M. (2013). *Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Divapress.
- Luluk, A. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164.
- Monika Louws., dkk. (2017). Teachers' professional learning goals in relation to teaching experience. *European Journal of Teacher Education*, 40(4), 487.
- Nasution., dkk. (2018). Implementasi pembelajaran tematik dalam perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini Kelompok B di TK IT Nurul 'Ilmi Medan. *Jurnal Raudhah*, 6(1), 1-11.
- Purnamasari, T. (2013). Pengaruh metode edutainment terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini Kelompok B di TK Pancasila Karangpilang Surabaya. *Jurnal UNESA*, 3.
- Rachmawati. Y & Kurniati Euis. (2017). *Strategi Pengembangan pada Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran: mengembangkan*



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
JEA Volume 5 No. 2 Desember 2019**

- profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santoso. (2018). Penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61-68.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.