

Penerapan Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5- 6 Tahun di TKIT Darul Qur'an Madani Kota Parepare

Astiara Amaliasari^{1*}, Tri Ayu Lestari Natsir², Syarifah Halifah³, Tien Asmara Palintan⁴

¹⁻⁴ Insitut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia

Penulis Korespondensi: astiaraamalia@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve the interpersonal intelligence of children aged 5–6 years through the implementation of the edutainment method at TKIT Darul Qur'an Madani, Parepare. The research employed Classroom Action Research (CAR) with Kurt Lewin's model, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 14 children from group B who initially showed low social interaction, cooperation, and empathy with peers. Data were collected through observation, interviews, documentation, and anecdotal notes, then analyzed descriptively using qualitative and quantitative approaches. The findings revealed a significant improvement in children's interpersonal intelligence. In the first cycle, most children were categorized as Beginning to Develop and Developing as Expected. However, in the second cycle, through edutainment activities based on role playing with professional themes, 85% of the children achieved the Very Well Developed category. These results indicate that the edutainment method is effective in creating enjoyable, interactive, and meaningful learning experiences, which encourage children to communicate, collaborate, understand emotions, and develop empathy.*

Keywords: *Children's Collaboration; Early Childhood Education; Edutainment; Empathy; Interpersonal Intelligence*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun melalui penerapan metode *edutainment* di TKIT Darul Qur'an Madani Kota Parepare. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengikuti model Kurt Lewin, yang dilaksanakan melalui dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 14 anak kelompok B yang awalnya menunjukkan interaksi, kolaborasi, dan empati yang terbatas terhadap teman sekelasnya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan anekdot, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan interpersonal anak-anak. Selama siklus pertama, sebagian besar peserta dikategorikan sebagai Mulai Berkembang dan Berkembang Sesuai Harapan. Namun, setelah siklus II melalui kegiatan *edutainment* berbasis bermain peran bertema profesi, sebanyak 85% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Temuan ini membuktikan bahwa metode *edutainment* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga mampu merangsang anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, memahami emosi, serta menumbuhkan empati.

Kata kunci: *Edutainment; Empati; Kecerdasan Interpersonal; Kolaborasi Anak; PAUD*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian penting dalam menumbuh kembangkan anak didik bangsa Indonesia. In order to improve education in Indonesia, establishing a baseline is essential. The lone exception is the aforementioned penddikan anak dini. Dimana untuk menjadikan anak didik tumbuh menjadi yang di banggakan karena pendidikannya yang di langsungkan sejak usia dini. UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi, keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistematis. Artinya, pendidikan harus dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini

(PAUD). PAUD di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar.. (Imam Mahdi, 2021)

Pendekatan *edutainment* merupakan metode pengajaran yang menggabungkan unsur hiburan dengan konten pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan bermakna. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman peserta didik dengan menghadirkan materi pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain, bernyanyi, bercerita, drama, permainan edukatif, dan media visual atau audio. Metode *edutainment* menekankan pentingnya suasana emosional yang positif dalam proses belajar, sehingga anak-anak, khususnya pada usia dini, dapat belajar dengan lebih efektif karena mereka merasa nyaman dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. (Fashlah, 2024)

Konsep edutainment, yang dirancang untuk menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung, didasarkan pada dua asumsi utama: pertama, bahwa emosi positif seperti kebahagiaan dan kegembiraan dapat mempercepat proses pembelajaran; dan kedua, bahwa ketika individu secara efektif memanfaatkan kemampuan emosional dan kognitif mereka, mereka dapat mencapai tingkat prestasi belajar yang luar biasa. (Nisaa, 2017)

Mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5–6 tahun sangat penting karena pada usia ini anak sedang aktif belajar bersosialisasi. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak untuk memahami dan berhubungan baik dengan orang lain, seperti mengenali perasaan, bekerja sama, berbagi, berbicara dengan baik, dan menyelesaikan masalah. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik akan lebih mudah bergaul di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Kemampuan ini juga membantu anak tumbuh menjadi pribadi yang peduli, menghargai orang lain, dan mudah bekerja sama. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal perlu dikembangkan sejak dini agar anak siap menjalani kehidupan sosial dengan baik. (Tri, 2021)

Kecerdasan interpersonal mengacu pada kemampuan untuk memahami emosi diri sendiri, membedakan berbagai keadaan emosi, dan mengenali kekuatan serta kelemahan pribadi. Sementara itu, para filsuf dan psikolog menggunakan istilah kecerdasan spiritual untuk menekankan bahwa kecerdasan intelektual dan emosional sama pentingnya untuk mencapai kesuksesan pribadi. Kecerdasan spiritual muncul dari integrasi kapasitas emosional dan intelektual. (Pendidikan Dan Pengajaran, 2023) Pada anak usia dini, perkembangan kecerdasan sangat bermanfaat tidak hanya bagi individu tetapi juga bagi pertumbuhan sosial mereka, karena anak-anak yang cerdas cenderung lebih mampu berinovasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

Dilihat pada hasil observasi awal yang dilakukan di TKIT Darul Qur'an Madani Kota Parepare menunjukkan bahwa anak cenderung memilih- milih teman yang ingin di ajaknya bermain sehingga kurangnya interaksi dan kerjasama anak dengan teman- temannya. Dilihat dari hasil wawancara pertama dengan guru, diketahui bahwa di sekolah tersebut belum diterapkan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan anak-anak cenderung merasa mudah bosan dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian pertama oleh Susanti L dkk berjudul “Penerapan *Edutainment* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa *edutainment* efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak seperti berbagi dan menyelesaikan konflik, yang berkaitan erat dengan kecerdasan interpersonal.

Penelitian kedua oleh Erma Sari Saputri dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Krajan II” membuktikan bahwa metode proyek dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal, dengan hasil meningkat dari 36% di pra-siklus menjadi 85% di siklus II.

Penelitian ketiga oleh Widya S dkk berjudul “*Edutainment* sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” menemukan bahwa aktivitas *edutainment* meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain dan bekerja sama dalam kelompok, yang merupakan indikator kecerdasan interpersonal. (Hidayat, 2025)

Berikut beberapa perbedaan dan persamaan yang terletak pada titik fokus penelitian:

Tabel 1 Perbedaan Dan Persamaan Yang Terletak Pada Titik Fokus Penelitian.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan <i>Edutainment</i> untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini	Persamaannya adalah sama-sama menerapkan <i>edutainment</i>	Sedangkan perbedaanya dari penelitian Susanti L,dkk menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, dan menyelesaikan konflik, yang merupakan bagian dari kecerdasan interpersonal

2.	Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Pada Anak kelompok A Tk Pertiwi Krajan II	Persamaannya adalah sama untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal.	Perbedaannya terletak pada penggunaan analisis data deskriptif komparatif, alih-alih analisis kritis. Hasil observasi penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang stabil dalam perkembangan kecerdasan interpersonal anak, dimulai dengan 36% pada pra-siklus, meningkat menjadi 75% pada siklus pertama, dan mencapai 85% pada siklus kedua.
3.	<i>Edutainment</i> sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan emosional dan sosial anak usia 5-6 tahun	Persamaannya adalah menggunakan metode <i>Edutainment</i> .	terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ialah sama-sama membahas tentang Penerapan <i>Edutainment</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada Anak.

3. METODE PENELITIAN

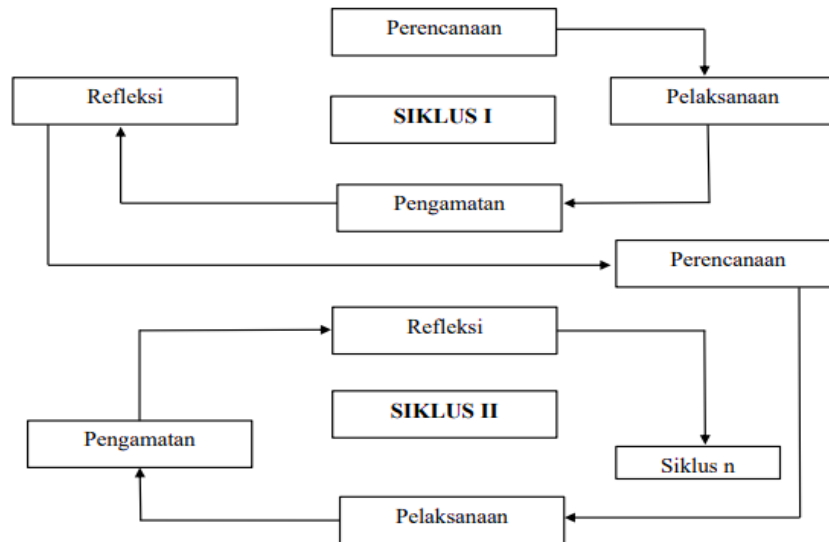
Mengevaluasi kredibilitas ilmiah suatu makalah penelitian memerlukan landasan teori yang kuat dan didukung oleh beragam referensi relevan yang konsisten dengan tujuan penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka yang ekstensif mengenai penerapan metode *edutainment*, beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan erat dengan penelitian ini dirangkum sebagai berikut:

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Darul Qur'an Madani (TKIT) Kota Parepare selama tiga bulan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun melalui pendekatan *edutainment*, khususnya dengan menerapkan kegiatan bermain peran. Partisipan penelitian adalah anak-anak Kelompok B yang awalnya menunjukkan tingkat interaksi sosial dan kerja sama yang rendah dengan teman sebayanya. (Rusnawati, 2021)

Penelitian ini berlangsung melalui dua siklus, yang masing-masing mencakup empat tahap sebagaimana diuraikan dalam model Kurt Lewin: (Machali, 2022) Pada setiap siklus, guru memfasilitasi proses pembelajaran berdasarkan konsep *edutainment*, sementara peneliti berperan sebagai pengamat. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara

mendalam, dokumentasi komprehensif, dan catatan anekdot untuk menilai perkembangan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan empati anak.

Dalam konteks penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kurt Lewin, prosesnya mengikuti siklus berkelanjutan yang mencakup empat tahap penting: perencanaan, tindakan (implementasi), observasi, dan refleksi. (Oktafiana, 2023)



Gambar 1 Perencanaan, Tindakan (Implementasi), Observasi, Dan Refleksi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan menghitung persentase anak yang mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) dan "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% anak menunjukkan peningkatan dalam kecerdasan interpersonal. ((Tukly, 2025)

Penelitian ini dilakukan di TKIT Darul Qur'an Madani Kota Parepare dengan fokus pada anak usia 5–6 tahun yang berada di kelompok B. Anak-anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mereka yang masih kurang dalam kecerdasan interpersonal, seperti belum bisa bekerja sama dengan teman, suka memilih-milih teman saat bermain, dan jarang berinteraksi. Pemilihan sampel dilakukan secara sengaja (*purposive*), karena anak-anak tersebut sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah metode *edutainment* melalui bermain peran (*role playing*) dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam bergaul dan bekerja sama dengan teman. (Tarbiyah, 2017)

Dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) teknik pengumpulan data sangat penting untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh dapat menggambarkan perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. (Firdaus, 2023) Berikut adalah beberapa Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK):

a. Observasi

Teknik ini dilakukan dengan cara mengamati langsung kegiatan anak-anak saat pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk melihat bagaimana anak-anak berinteraksi, bekerja sama, dan menunjukkan kecerdasan interpersonal selama penerapan metode *edutainment*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas atau pihak yang terlibat untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai perkembangan anak, tanggapan terhadap metode yang digunakan, serta perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran.

c. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dari dokumen atau bukti-bukti fisik seperti foto kegiatan, hasil karya anak, catatan guru, serta rencana pembelajaran yang digunakan selama penelitian.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui observasi, catatan anekdot, dan alat lainnya akan dianalisis untuk melihat sejauh mana metode *edutainment* bisa meningkatkan kerja sama anak. Analisis data dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu (Arobiah, 2023):

1) Mengurangi atau Menyaring Data (Reduksi Data)

Langkah pertama adalah memilih dan menyaring data yang penting saja. Data yang tidak relevan atau tidak dibutuhkan akan disingkirkan. Tujuannya agar data yang dipakai benar-benar sesuai dengan fokus penelitian.

2) Menyajikan Data

Setelah disaring, data kemudian disusun dan ditampilkan dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau uraian singkat. Ini membantu peneliti melihat pola dan memudahkan dalam membuat kesimpulan.

3) Menarik Kesimpulan Data Verifikasi

Di tahap akhir, peneliti mengambil kesimpulan dari data yang sudah disusun. Setelah itu, peneliti memeriksa kembali apakah kesimpulan tersebut sudah benar dan sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan metode *edutainment* melalui kegiatan bermain peran (*role playing*). Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B usia 5–6 tahun di TKIT Darul Qur'an Madani Kota Parepare yang menunjukkan rendahnya kecerdasan interpersonal, seperti memilih-milih teman, kurang bekerja sama, dan kurang empati.

a. Kondisi Awal

Sebelum dilakukan tindakan, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa mayoritas anak belum mampu menunjukkan sikap prososial dan kesadaran diri yang baik. Anak cenderung bermain dengan kelompok tertentu saja dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan kelompok. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga membuat anak cepat bosan dan kurang aktif secara sosial.

b. Siklus I

Pada siklus pertama, pembelajaran menggunakan metode *edutainment* dengan bermain peran bertema keluarga. Anak-anak diberi peran sebagai ayah, ibu, anak, dan anggota keluarga lainnya. Dalam pelaksanaannya

No	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Anak				Persentase
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Sikap Prososial	a. Anak mampu bekerja sama dalam satu tim	0	8	6	0	14
			0	50%	40%	0	100%
		b. Anak mampu berbagi tugas dengan tim	0	7	7	0	14
			0	50%	50%	0	100%
		c. Anak mampu berbagi tugas dengan tim	0	9	5	0	14
			0	64%	36%	0	100%
		d. Anak mampu bersikap adil saat bermain	0	10	4	0	14
			0	70%	30%	0	100%
		e. Anak mampu bersikap adil saat bermain	0	8	6	0	14
			0	57%	42%	0	100%

2	Kesadaran diri	a. Anak mampu merapikan kembali permainan yang telah dimainkan	0	8	6	0	14
			0	57%	42%	0	100%
		b. Anak mampu mengikuti aturan saat bermain	0	10	4	0	14
			0	70%	30%	0	100%
		c. Anak mampu menjalankan tugasnya saat bermain	0	9	5	0	14
			0	64%	36%	0	100%

Sumber: Hasil persentase siklus 1

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data siklus 1 kecerdasan interpersonal anak di kelompok B TKIT Darul Qur'an Madani tersebut bahwa:

- 1) Sebanyak 14 anak berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, menunjukkan tingkat inklusivitas yang patut dipuji. Dari jumlah tersebut, 8 anak (50%) berada dalam kategori Mulai Berkembang, sementara 6 anak (40%) menunjukkan kemajuan Berkembang Sesuai Harapan.
- 2) Dalam hal kerja sama tim dan pembagian tugas, 7 anak (50%) belum mencapai tonggak perkembangan, sementara 7 anak lainnya (50%) menunjukkan kemajuan yang konsisten dengan tingkat perkembangan yang diharapkan.
- 3) Saat membantu teman sebaya yang mengalami kesulitan, 9 anak (64%) dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan, sementara 5 anak (36%) berada dalam tahap Mulai Berkembang.
- 4) Mengenai keadilan saat bermain (indikator pertama), 10 anak (70%) diamati Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak (30%) Mulai Berkembang.
- 5) Pada indikator kedua keadilan saat bermain, 8 anak (57%) menunjukkan kemajuan Berkembang Sesuai Harapan, sementara 6 anak (42%) Mulai Berkembang.
- 6) Mengenai kemampuan mengorganisir permainan yang telah dimainkan sebelumnya, 8 anak (57%) teridentifikasi Berkembang Sesuai Harapan, sementara 6 anak (42%) masih dalam tahap Mulai Berkembang.

- 7) Selain itu, selama bermain, 10 anak (70%) menunjukkan peningkatan kesadaran untuk mematuhi aturan, sementara 4 anak (30%) menunjukkan perkembangan yang konsisten dengan norma yang diharapkan.
- 8) Dalam hal partisipasi melalui kegiatan bermain, 9 anak (64%) terkategori Mulai Berkembang, sementara 5 anak (36%) teridentifikasi Berkembang Sesuai Harapan. Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan arahan lebih lanjut dan perlu peningkatan strategi guru dalam membangun interaksi sosial anak.

c. Siklus II

Pada siklus kedua, metode *edutainment* dilanjutkan dengan bermain peran bertema profesi, seperti dokter, guru, polisi, dan pedagang. Anak-anak diberi kesempatan untuk memilih dan memainkan peran masing-masing.

- 1) Anak terlihat lebih antusias dan mulai memahami alur cerita serta peran yang dimainkan.
- 2) Interaksi sosial anak meningkat, mereka lebih mudah berbagi alat bermain dan bekerja sama menyusun alur cerita.
- 3) Hasil observasi menunjukkan bahwa 12 dari 14 anak (85%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) 6 anak dan Berkembang Sangat Baik (*BSB*) 6 anak.

Dengan demikian, indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini ($\geq 80\%$ anak menunjukkan peningkatan) telah tercapai pada akhir siklus II.

No	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Anak				Persentase
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Sikap Prososial	a. Anak mampu bekerja sama dalam satu tim	0	0	0	7	14
			0	0	0	50%	100%
		b. Anak mampu berbagi tugas dengan tim	0	0	0	9	14
			0	0	0	64%	100%
		c. Anak mampu berbagi tugas dengan tim	0	0	0	8	14
			0	0	0	57%	100%
		d. Anak mampu bersikap adil saat bermain	0	0	0	8	14
			0	0	0	57%	100%
			0	0	0	10	14

		e. Anak mampu bersikap adil saat bermain	0	0	71%	100%
2	Kesadaran diri	d. Anak mampu merapikan kembali permainan yang telah dimainkan	0	0	9	14
			0	0	64%	100%
		e. Anak mampu mengikuti aturan saat bermain	0	0	8	14
			0	0	57%	100%
		f. Anak mampu menjalankan tugasnya saat bermain	0	0	9	14
			0	0	64%	100%

Sumber: Hasil persentase siklus II

Berdasarkan data siklus II kecerdasan interpersonal anak di kelompok B TKIT Darul Qur'an Madani diperoleh bahwa:

- 1) Anak mampu bekerja sama dalam satu tim, terdapat 7 anak (Berkembang Sangat Baik, 50%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH, sehingga semua anak sudah mencapai kategori yang diharapkan.
- 2) Anak mampu berbagi tugas dengan tim, terdapat 9 anak (Berkembang Sangat Baik, 64%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.
- 3) Anak mampu membantu teman yang mengalami kesulitan, terdapat 8 anak (Berkembang Sangat Baik, 57%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.
- 4) Anak mampu bersikap adil saat bermain (indikator pertama), terdapat 8 anak (Berkembang Sangat Baik, 57%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.
- 5) Anak mampu bersikap adil saat bermain (indikator kedua), terdapat 10 anak (Berkembang Sangat Baik, 71%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.
- 6) Anak mampu merapikan kembali permainan yang telah dimainkan, terdapat 9 anak (Berkembang Sangat Baik, 64%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.
- 7) Anak mampu mengikuti aturan saat bermain, terdapat 8 anak (Berkembang Sangat Baik, 57%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.

- 8) Anak mampu menjalankan tugasnya saat bermain, terdapat 9 anak (Berkembang Sangat Baik, 64%) dan tidak ada anak pada kategori BB, MB, maupun BSH.

Dengan demikian, pada siklus II seluruh anak sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, dengan persentase capaian pada setiap indikator berada di atas 50%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I, dan indikator keberhasilan penelitian ($\geq 85\%$ anak mengalami peningkatan) telah tercapai secara optimal

Pembahasan

Peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* berpengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Kegiatan *edutainment* yang dikombinasikan dengan bermain peran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh makna. Anak terlibat aktif, bebas berekspresi, serta memperoleh pengalaman sosial secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa *edutainment* menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan emosional anak karena pembelajaran disajikan dalam bentuk hiburan edukatif. (Bahri, Husnul, Pascasarjana, Dosen, Bengkulu)

Keterlibatan emosional dan sosial anak tampak meningkat melalui kegiatan kelompok. Ketika anak berperan sebagai dokter, guru, atau pedagang, mereka belajar mengenali tanggung jawab, empati, serta pentingnya komunikasi dua arah. Menurut Gardner dalam teori *Multiple Intelligences*, kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan merespons perasaan orang lain secara efektif. Hal ini terlihat pada anak-anak yang mulai mampu menenangkan teman yang sedih, berbagi alat bermain, dan mematuhi giliran. (Maitrianti, Cut, 2021)

Penelitian pertama oleh Susanti L dkk berjudul “Penerapan *Edutainment* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa *edutainment* efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak seperti berbagi dan menyelesaikan konflik, yang berkaitan erat dengan kecerdasan interpersonal.

Penelitian kedua oleh Erma Sari Saputri dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Krajan II” membuktikan bahwa metode proyek dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal, dengan hasil meningkat dari 36% di pra-siklus menjadi 85% di siklus II.

Penelitian ketiga oleh Widya S dkk berjudul “*Edutainment* sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” menemukan bahwa aktivitas *edutainment* meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain dan bekerja sama dalam kelompok, yang merupakan indikator kecerdasan interpersonal.

5. KESIMPULAN

Penerapan metode *edutainment*, khususnya melalui teknik bermain peran (role playing), terbukti memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun. Anak-anak yang sebelumnya menunjukkan sikap memilih teman, kurang kerja sama, dan pasif dalam interaksi sosial mengalami perubahan positif melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Kegiatan *edutainment* seperti bermain peran mampu merangsang anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, memahami emosi, serta membangun empati terhadap teman sebayanya. Melalui pelaksanaan dua siklus pembelajaran dengan pendekatan ini, anak-anak menunjukkan perkembangan dalam aspek prososial dan kesadaran diri yang merupakan bagian penting dari kecerdasan interpersonal.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, N., & Farida, S. (2022). The Impact of Interactive Learning on Early Childhood Education: A Study on Edutainment Approaches. *Journal of Early Childhood Education*, 15(2), 45-59. <https://doi.org/10.1016/jece.2022.45>
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas.
- Bahri, H., Pascasarjana, D., & Bengkulu, I. (n.d.). Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (n.d.). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.
- Fun Education. (2024). Penerapan Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Imam Mahdi, N., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Penyelenggaraan Paud Formal, Non Formal Dan Informal Di Kb Tk Ik Keluarga Ceria (Vol. 1, Issue 1).
- Ismail, M., & Nur, A. (2023). Development of Interpersonal Intelligence in Early Childhood Education: Integrating Edutainment in Classroom Activities. *International Journal of Educational Development*, 48, 112-123. <https://doi.org/10.1016/ijed.2023.112>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 2022.

- Natsir, P., & Natsir, A. L. (n.d.). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik).
- Padila, M. N., Komalasari, N., Hidayat, A. N., & Ratnawulan, T. (2025). Implementasi Layanan Bimbingan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Di Tk Plus Wanaba. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 877–889. <https://doi.org/10.1234/edukasiana.2025.889>
- Pendidikan Dan Pengajaran, J., & Issn, E. (n.d.). Perkembangan Kecerdasan Intelektual, Emosional Dan Spiritual Anak (Vol. 2, Issue 1).
- Pendidikan Islam, J., Nisaa, A., & Zaaifrah, K. (n.d.). Preschool: Konsep Multiple Intelegences Perspektif Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini. In *Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 2).
- Rina, F., & Haris, H. (2021). The Role of Emotional Intelligence in Early Childhood Learning: The Use of Edutainment Method in Fostering Social Skills. *Journal of Child Development and Education*, 8(1), 76-89. <https://doi.org/10.1080/jcde.2021.076>
- Syaeful Millah, A., Arobiah, D., Selvia Febriani, E., & Ramdhani, E. (n.d.). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.
- Tarbiyah, J., Dewi Andraini, F., Fitria, A., Tarbiyah Dan Keguruan, F., & Pendidikan Matematika Iain Antasari Banjarmasin, J. (2017). Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Metode Edutainment Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Tarbiyah*, 6(1), 2017.