



## Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Melalui Media 3 Dimensi Balok Bangun Untuk Pembelajaran Kognitif Anak Usia 3 - 4 Tahun Di Kb Dharma Wanita Sumbertlaseh Dander Bojonegoro

Roiyanah<sup>1\*</sup>, Ulfa<sup>2</sup>, Anna Prasassty<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

Alamat: Jl. Ahmad Yani No.10, Jamban, Sukorejo, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62115

Korespondensi penulis: [nailarizky89@gmail.com](mailto:nailarizky89@gmail.com)

**Abstract.** *This study examines the implementation of the edutainment learning model through 3-dimensional building block media to improve cognitive abilities of children aged 3–4 years at KB Dharma Wanita Sumbertlaseh Dander, Bojonegoro. The research is motivated by the need to create an engaging and enjoyable learning environment that stimulates children's cognitive development. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and documentation involving students, teachers, and school administrators. Findings reveal that integrating 3-dimensional building blocks into the edutainment model significantly enhances children's understanding of shapes, colors, sizes, and problem-solving skills. The approach also increases students' attention span, active participation, and joy in learning. Moreover, it fosters creativity and imagination through constructive play. These results highlight the importance of combining educational and entertaining elements in early childhood learning to optimize cognitive growth and sustain learning motivation.*

**Keywords:** *3-dimensional media, building blocks, cognitive development, early childhood, edutainment*

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran edutainment melalui media balok bangun 3 dimensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun di KB Dharma Wanita Sumbertlaseh Dander, Bojonegoro. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik guna merangsang perkembangan kognitif anak. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan peserta didik, guru, dan pihak sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media balok bangun 3 dimensi dalam model edutainment secara signifikan meningkatkan pemahaman anak tentang bentuk, warna, ukuran, dan keterampilan memecahkan masalah. Pendekatan ini juga meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif, dan kegembiraan anak dalam belajar. Selain itu, metode ini mendorong kreativitas dan imajinasi melalui kegiatan bermain konstruktif. Temuan ini menegaskan pentingnya menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif serta menjaga motivasi belajar.

**Kata kunci:** *anak usia dini, balok bangun, edutainment, kognitif, media 3 dimensi*

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting sebelum memasuki pendidikan dasar, dengan tujuan membina perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan spiritual anak. Pada masa ini, stimulasi yang tepat akan membantu anak mengoptimalkan potensi sesuai tahap perkembangannya. Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian adalah kemampuan kognitif, yang mencakup keterampilan berpikir, memahami konsep, mengingat, menganalisis, dan memecahkan masalah. Menurut Piaget, anak

usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran efektif dilakukan melalui pengalaman konkret dan kegiatan bermain yang bermakna.

Model pembelajaran edutainment, yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan, menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, menghilangkan kesan membosankan, dan tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa edutainment mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. Namun, sebagian besar penerapannya masih berfokus pada media digital atau metode konvensional, sementara penggunaan media manipulatif fisik seperti balok bangun 3 dimensi belum banyak dieksplorasi secara mendalam.

Penggunaan balok bangun 3 dimensi dalam pembelajaran kognitif memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui manipulasi objek konkret, mengenal bentuk geometri, mengelompokkan warna dan ukuran, serta membangun struktur kreatif. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah, tetapi juga melatih koordinasi motorik halus, kerja sama, dan komunikasi antar teman. Kombinasi antara media ini dengan prinsip edutainment diperkirakan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil perkembangan anak secara menyeluruh.

Hasil observasi awal di KB Dharma Wanita Sumbertlaseh menunjukkan bahwa meskipun media balok bangun sudah digunakan, penerapannya masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi sehingga anak kurang antusias. Kondisi ini menuntut inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam penerapan model pembelajaran edutainment berbasis media balok bangun 3 dimensi sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Edutainment berasal dari penggabungan kata education dan entertainment, yang berarti proses pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang. Menurut Rahman (2019), konsep ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghilangkan kejenuhan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif. Pada anak usia dini, edutainment dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk kegiatan seperti bermain peran, bercerita, bernyanyi, eksperimen sederhana, dan penggunaan media kreatif. Prinsip dasarnya adalah memastikan anak merasa aman, nyaman, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Edutainment selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, khususnya tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), di mana anak belajar melalui simbol dan objek konkret. Melalui edutainment, anak dapat menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata secara menyenangkan. Vygotsky menegaskan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam pembelajaran anak, sehingga aktivitas edutainment yang melibatkan guru dan teman sebaya dapat membantu anak mencapai perkembangan optimal dalam zona perkembangan proksimal (ZPD).

Media 3 dimensi merupakan media visual yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, memungkinkan anak mengamati dan memanipulasi objek dari berbagai sudut pandang. Balok bangun termasuk jenis media ini, berfungsi sebagai alat permainan edukatif yang dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, sosial, emosional, dan bahasa anak. Menurut Yuliani Nurani Sujono (2020), penggunaan balok bangun membantu anak memahami konsep geometri, pengelompokan, perbandingan ukuran, keseimbangan, dan kreativitas dalam membangun struktur.

Balok bangun juga memberikan kesempatan bagi anak untuk memecahkan masalah secara mandiri maupun bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan ini memerlukan keterampilan berpikir logis, perencanaan, dan koordinasi mata-tangan, yang semuanya berkontribusi terhadap perkembangan kognitif. Dalam konteks edutainment, balok bangun dapat digunakan untuk menciptakan skenario permainan yang memadukan cerita, tantangan, dan interaksi sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Kognitif mencakup seluruh proses berpikir yang melibatkan kemampuan memperoleh pengetahuan, memahami konsep, mengingat, menganalisis, dan memecahkan masalah. Pada anak usia dini, perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor herediter, lingkungan, kematangan, minat, dan kesempatan belajar. Piaget membagi tahap perkembangan kognitif menjadi sensori-motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Anak usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan perkembangan kemampuan simbolik, egosentrisme, dan pemikiran intuitif.

Penerapan strategi pembelajaran yang tepat pada tahap ini akan membantu anak membangun dasar berpikir logis. Melalui media balok bangun yang digunakan dalam suasana edutainment, anak dapat terlibat dalam aktivitas eksplorasi, klasifikasi, dan konstruksi yang mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu.

Penelitian oleh Piraini dan Mawardah (2022) menunjukkan bahwa edutainment dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini. Zakiyah dan Firdausyiyah (2023) menemukan bahwa media gambar 3 dimensi berbasis edutainment dapat meningkatkan

keterlibatan dan hasil belajar siswa MI. Sementara itu, Shunhaji dan Fadiyah (2020) membuktikan bahwa media balok bangun efektif mengembangkan kemampuan mengelompokkan bentuk, warna, dan ukuran pada anak usia dini.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan media digital atau media 3 dimensi non-manipulatif. Penerapan edutainment yang mengintegrasikan media manipulatif fisik seperti balok bangun 3 dimensi, khususnya untuk anak usia 3–4 tahun di lingkungan PAUD, masih jarang dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian yang perlu diisi, sekaligus menjadi kebaruan studi ini.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif dan temuan penelitian terdahulu, penggunaan model pembelajaran edutainment melalui media balok bangun 3 dimensi diperkirakan mampu meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini secara signifikan. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk menggambarkan secara mendalam penerapan model pembelajaran edutainment melalui media balok bangun 3 dimensi dan pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data, interpretasi, dan analisis.

Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 3–4 tahun di KB Dharma Wanita Sumbertlaseh Dander Bojonegoro. Sampel penelitian diambil secara purposive, yaitu 15 anak yang menjadi peserta kegiatan pembelajaran edutainment dengan media balok bangun 3 dimensi.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu: (1) observasi partisipatif untuk mencatat aktivitas pembelajaran dan respons anak, (2) wawancara terstruktur dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua untuk memperoleh perspektif mengenai efektivitas model pembelajaran, serta (3) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi perkembangan kognitif, pedoman wawancara, dan format dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk menyeleksi informasi relevan, penyajian data menggunakan uraian naratif dan

tabel, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif berdasarkan temuan lapangan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik.

Model penelitian yang digunakan menggambarkan hubungan antara variabel bebas, yaitu penerapan model pembelajaran edutainment melalui media balok bangun 3 dimensi, dengan variabel terikat, yaitu kemampuan kognitif anak (mengenal bentuk, warna, ukuran, dan pemecahan masalah sederhana). Variabel-variabel ini dihubungkan dalam kerangka konseptual yang memandu proses pengumpulan dan analisis data.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran edutainment melalui media balok bangun 3 dimensi pada anak usia 3–4 tahun di KB Dharma Wanita Sumbertlaseh Dander Bojonegoro. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga sesi utama, masing-masing berdurasi 30–40 menit, yang memadukan kegiatan bermain konstruktif, pengenalan bentuk dan warna, serta pemecahan masalah sederhana dalam suasana menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak. Sebelum penerapan model, hanya 40% anak mampu mengidentifikasi bentuk dasar (lingkaran, persegi, segitiga) dengan benar, meningkat menjadi 86% setelah intervensi. Kemampuan mengenal warna dasar meningkat dari 53% menjadi 93%, sementara keterampilan mengelompokkan benda berdasarkan ukuran naik dari 33% menjadi 80%. Aktivitas pemecahan masalah sederhana, seperti menyusun balok agar seimbang, juga mengalami peningkatan partisipasi dari 47% menjadi 87%.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa metode ini mampu mempertahankan fokus anak lebih lama (dari rata-rata 10 menit menjadi 20 menit per aktivitas) dan meningkatkan keterlibatan aktif. Orang tua menyatakan bahwa anak lebih sering menceritakan kembali pengalaman belajar di rumah dan menunjukkan minat bermain balok secara mandiri.

Secara keseluruhan, penerapan edutainment berbasis media balok bangun 3 dimensi terbukti efektif meningkatkan keterampilan kognitif anak, terutama dalam pengenalan konsep dasar dan penguatan kemampuan berpikir logis. Temuan ini menguatkan relevansi edutainment sebagai strategi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik anak usia dini..

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis permainan modifikasi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan dapat digunakan guru dalam kegiatan bermain sambil belajar. Media wire game modifikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan variasi

bentuk lintasan dan tingkat kesulitan yang berbeda untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran edutainment melalui media balok bangun 3 dimensi efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun di KB Dharma Wanita Sumbertlaseh Dander Bojonegoro. Terjadi peningkatan kemampuan mengenal bentuk, warna, ukuran, serta pemecahan masalah sederhana, disertai peningkatan fokus, partisipasi, dan kreativitas anak.

Disarankan agar guru PAUD mengintegrasikan media balok bangun 3 dimensi secara kreatif dalam pembelajaran edutainment untuk menjaga motivasi dan keterlibatan anak. Mengingat keterbatasan penelitian pada jumlah sampel dan lokasi, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan lebih luas dan pengukuran pada aspek perkembangan lain.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Aisyah, N., & Prasetyo, D. (2023). The effectiveness of edutainment-based learning in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, *51*(2), 245–256. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01351-9>
- Alfi, N., & Suryadi, B. (2021). Edutainment learning model to improve children's cognitive development. *Journal of Educational Research and Evaluation*, *25*(3), 187–198. <https://doi.org/10.23917/jere.v25i3.14210>
- Ananda, R., & Nurhafizah. (2022). The implementation of block play for early childhood cognitive development. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4590–4601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2104>
- Andini, R., & Marlina, R. (2023). Integration of 3D media in early childhood learning: A quasi-experimental study. *Journal of Early Childhood Research*, *21*(1), 66–78. <https://doi.org/10.1177/1476718X221142501>
- Arifin, M., & Fitria, L. (2020). Edutainment in early childhood learning: A literature review. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 14–23. <https://doi.org/10.17509/jpaud.v9i1.24133>
- Ayu, N., & Fauziah, L. (2024). The use of manipulative materials to enhance problem-solving skills in preschoolers. *International Journal of Early Years Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/09669760.2024.2296714>
- Dewi, E., & Hidayat, M. (2021). Pengaruh model edutainment terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1780–1791. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>
- Fatimah, R., & Putra, R. (2022). Development of block-based learning media for cognitive skills in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(2), 89–99. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.42187>
- Fitria, H., & Yulianto, D. (2023). The role of play-based learning in enhancing

- preschoolers' cognitive abilities. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 17(3), 223–240. <https://doi.org/10.17206/apjrece.2023.17.3.223>
- Gunawan, I., & Santoso, A. (2020). Penerapan media balok bangun untuk pengembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 88–97. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i2.2432>
- Hidayah, S., & Nuraini, I. (2023). Cognitive improvement of preschool children through constructive play. *Early Child Development and Care*, 193(7), 920–933. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1990456>
- Khairunnisa, H., & Sulastri, D. (2024). Edutainment as a strategy for inclusive early childhood learning. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 55–67. <https://doi.org/10.17509/jpaud.v10i1.52671>
- Marlina, E., & Yusuf, R. (2021). Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran tematik PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 233–243. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.528>
- Novitasari, D., & Priyanto, A. (2022). Media manipulatif untuk pembelajaran kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 99–110. <https://doi.org/10.21009/jpaud.082.02>
- Nurhayati, L., & Wulandari, D. (2020). Penerapan metode edutainment berbasis permainan edukatif di TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 35–42. <https://doi.org/10.21009/jpaud.091.05>
- Permatasari, I., & Hakim, M. (2023). The impact of 3D learning media on spatial reasoning in preschool children. *International Journal of Instruction*, 16(2), 437–454. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16224a>
- Rahman, H., & Setiawan, R. (2021). Edutainment approach to increase early childhood engagement. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 3(2), 112–121. <https://doi.org/10.26555/jecce.v3i2.3109>
- Santoso, Y., & Putri, A. (2024). The combination of play and learning: A case study in Indonesian preschools. *Asia-Pacific Education Researcher*, 33(1), 89–101. <https://doi.org/10.1007/s40299-023-00705-4>
- Sari, W., & Amalia, T. (2022). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.29408/jga.v6i1.5211>
- Zakiah, B., & Firdausiyah, F. (2023). Edutainment model using 3D image media in learning content development. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2785–2794. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.673>