



INOVASI METODE PEMBELAJARAN DI PAUD: OPTIMALISASI METODE BERCERITA, KARYAWISATA, DEMONSTRASI, BERMAIN PERAN, TANYA JAWAB, PROYEK

Lathipah Hasanah¹ Malika Izza Purna² Rinzani Amalyani³ Asyifa Ainur Rashika⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

e-mail korespondensi: latifahasanah@uinjkt.ac.id

Abstract

Innovation in learning methods in Early Childhood Education has an important role in supporting optimal early childhood development. Learning based on an active and fun approach helps children to develop cognitive, social, emotional, and motor skills in an integrated manner. This article aims to identify and analyze the effectiveness of learning methods used in PAUD, such as storytelling, field trips, demonstrations, role play, question and answer, projects, and conversations. The research method used is a literature study by reviewing various relevant sources regarding the application of these methods in early childhood learning. Each of these methods has advantages in stimulating children's imagination, creativity and critical thinking skills. The storytelling method can hone language and character skills, while field trips enrich experiences through direct observation. Demonstrations and role plays help children understand concepts concretely and socially. Questions and answers encourage children to think and have opinions, and projects provide space for collaboration and independent problem solving. The holistic application of these methods not only improves the quality of learning, but also creates meaningful experiences for children, enriching life skills that are important for their future.

Keywords: Innovation, Learning Methods, Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu bentuk intervensi sistematis terhadap proses perkembangan anak secara menyeluruh sejak kelahiran hingga usia enam tahun, yang mencakup dimensi fisik maupun nonfisik. Intervensi ini dilaksanakan melalui pemberian stimulasi yang terstruktur dan tepat guna dalam mendukung aspek perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial, emosional, serta moral-spiritual anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak mampu mencapai tahap perkembangan yang optimal dan proporsional. Tujuan utama dari penyelenggaraan PAUD adalah untuk mendukung perkembangan anak secara utuh dengan menekankan pada pembentukan kepribadian yang holistik (Dian Dkk., 2021).

Seiring dengan dinamika perkembangan usia dini, penting untuk memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi lingkungan sekitar dengan melibatkan panca indra. Anak perlu memperoleh informasi yang relevan dan kontekstual, baik untuk dirinya sendiri maupun dalam hubungannya dengan lingkungan sosial. Dalam konteks ini, kemampuan kognitif memegang peranan esensial dalam menunjang proses perkembangan secara menyeluruh dan berkesinambungan.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini tidak hanya berkontribusi dalam pembentukan pola pikir yang logis dan sistematis, tetapi juga memainkan peran sentral dalam pengembangan kreativitas serta imajinasi. Anak membangun pemahamannya terhadap dunia melalui pengalaman konkret yang diperoleh secara langsung. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran pada tahap ini harus

mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak yang bersifat unik dan individual (Sokhibah dan Dewi, 2019).

Untuk menjamin efektivitas proses pembelajaran di lembaga PAUD, pendekatan pedagogis yang digunakan sebaiknya berbasis aktivitas yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Salah satu strategi yang terbukti efektif adalah metode eksperimen, yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan pengamatan langsung terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu dan pemahaman ilmiah secara alami (Suryameng dan Marselina, 2024).

Keberhasilan pelaksanaan metode pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas relasi antara pendidik dan peserta didik. Guru berperan sebagai perancang lingkungan belajar yang kondusif, fasilitator aktivitas yang bermakna, serta mediator dalam memenuhi kebutuhan belajar anak. Selain itu, keterlibatan orang tua juga memiliki signifikansi yang tinggi dalam mendukung proses pendidikan, khususnya dalam pengembangan aspek sosial-emosional anak yang menjadi pondasi penting untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Lubis, 2023).

Metode bercerita merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Metode ini memfasilitasi anak dalam memahami konsep atau pengetahuan baru melalui penyampaian narasi yang menarik dan sesuai dengan dunia imajinasi anak. Cerita yang dikemas secara komunikatif mampu membawa anak masuk ke dalam pengalaman simbolik yang memperkaya proses belajar sekaligus membentuk kemampuan berpikir simbolik dan naratif (Herminastiti Dkk., 2019).

Selain metode bercerita, strategi pembelajaran lain yang relevan adalah metode karyawisata, yakni pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mengamati objek atau fenomena tertentu. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, memperluas cakrawala berpikir, dan menambah pengalaman konkret yang tidak dapat dijangkau melalui pembelajaran di dalam kelas (Wahidah Dkk., 2024).

Metode demonstrasi juga memiliki kontribusi signifikan dalam pembelajaran anak usia dini, karena memberikan gambaran visual dan praktik langsung terhadap suatu konsep atau keterampilan tertentu. Melalui pendekatan ini, anak dapat memahami urutan kegiatan secara sistematis dan menerapkannya dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna (Rangkuti & Rangkuti, 2020).

Bermain peran atau sosiodrama juga diakui sebagai metode yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan ekspresi diri anak. Aktivitas ini memberikan ruang bagi anak untuk memahami berbagai peran sosial melalui simulasi yang mencerminkan kehidupan nyata. Dalam perspektif perkembangan kognitif, bermain peran memungkinkan anak untuk menggunakan bahasa reflektif dan memperkuat kemampuan berpikir simbolik, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (1962).

Metode tanya jawab merupakan strategi pembelajaran yang mendukung terjadinya komunikasi interaktif antara guru dan anak. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, argumentatif, dan reflektif secara bertahap (Arifin, 2023).

Sebagai bentuk inovasi dalam pendekatan pembelajaran aktif, model *Project Based Learning* (PBL) telah banyak diterapkan dalam konteks PAUD. Model ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada anak dengan melibatkan mereka secara aktif dalam penyelesaian proyek nyata. PBL mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Anak-anak memperoleh pemahaman dan keterampilan melalui pemecahan masalah kontekstual yang terintegrasi dengan pengalaman sehari-hari (Zulkarnaen Dkk., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*library research*) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif. Studi literatur dipilih sebagai metode karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan metode pembelajaran aktif dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel ilmiah dan jurnal terakreditasi, proses pencarian literatur dilakukan melalui database online seperti Google Scholar dan portal jurnal nasional terindeks Sinta.

HASIL PENELITIAN

Metode pembelajaran adalah prosedur atau tahapan yang digunakan dalam interaksi siswa-guru untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan sistem metode. Endang Mulyatiningsih menyimpulkan dalam Reksiana bahwa metode pembelajaran didefinisikan sebagai metode yang digunakan guru untuk melaksanakan rencana pembelajaran melalui kegiatan yang nyata (Ramdani, N. G., dkk., 2023).

Inovasi dalam metode pembelajaran di PAUD sangat penting karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di era modern. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar anak, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka, serta meningkatkan kemampuan sosial dan kognitif mereka (Idhayani, N., dkk., 2023).

Tabel 1. Perbandingan Partisipasi Anak dan Peran Guru dalam Metode Pembelajaran

No	Metode	Partisipasi Anak	Peran Guru
1	Bercerita	Anak berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan mendengarkan, mengimajinasikan alur cerita, serta mengekspresikan respons verbal dan nonverbal terhadap isi cerita. Anak juga dapat dilibatkan dalam kegiatan interaktif seperti tanya jawab, peniruan tokoh, atau bermain peran yang mendukung perkembangan bahasa, sosial, dan emosional.	Guru berperan sebagai fasilitator dan narator yang menyampaikan cerita secara ekspresif, memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mengarahkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam cerita. Guru juga mendorong refleksi dan diskusi untuk memperdalam makna cerita yang disampaikan.
2	Karyawisata	Anak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pengamatan, eksplorasi, serta interaksi dengan objek dan lingkungan nyata. Aktivitas ini menstimulasi rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memperluas wawasan anak secara konkret dan kontekstual.	Guru bertindak sebagai perencana, pendamping, dan pembimbing selama kegiatan berlangsung. Guru bertanggung jawab dalam menentukan tujuan pembelajaran, memfasilitasi kegiatan observasi, memberikan penjelasan yang kontekstual, serta mengarahkan refleksi pasca kegiatan untuk memperkuat pemahaman anak terhadap pengalaman yang diperoleh.
3	Demonstrasi	Anak berpartisipasi secara aktif dengan cara memperhatikan langkah-langkah yang dicontohkan guru, kemudian meniru dan mencoba melakukannya sendiri sesuai petunjuk. Kegiatan ini memungkinkan anak belajar melalui pengamatan dan praktik langsung.	Sebagai model atau teladan yang menunjukkan proses atau prosedur secara runtut, memberikan penjelasan yang jelas, serta membimbing anak selama mereka mencoba agar memperoleh pemahaman yang benar.
4	Bermain Peran	Anak sangat aktif, terlibat langsung dalam skenario dan praktik situasi nyata. Seluruh siswa didorong untuk berpartisipasi, baik sebagai pelaku peran maupun pengamat yang ikut berdiskusi. Meningkatkan keberanian, keterampilan sosial, komunikasi, dan kerjasama.	Guru sebagai fasilitator menyiapkan skenario, membagi peran, mengarahkan jalannya permainan, dan memandu refleksi. Guru memastikan semua anak mendapat giliran dan manfaat dari kegiatan. Guru menilai proses dan hasil melalui observasi dan diskusi setelah bermain peran.

No	Metode	Partisipasi Anak	Peran Guru
5	Tanya Jawab	Anak aktif menjawab dan bertanya, namun tingkat partisipasi bisa bervariasi per individu. Partisipasi anak tergantung pada inisiatif bertanya/menjawab, kadang didominasi siswa tertentu. Meningkatkan keberanian berbicara dan kemampuan berpikir kritis.	Guru sebagai pengarah dan pengendali jalannya diskusi, mengajukan pertanyaan, serta menilai jawaban siswa. Guru aktif mengatur alur tanya jawab, memberikan kesempatan, namun kadang lebih dominan. Guru menilai pemahaman siswa dari jawaban yang diberikan secara langsung.
6	Proyek	Mendorong anak untuk berpartisipasi secara mendalam dengan merancang kegiatan, melaksanakan proses kerja secara mandiri maupun berkelompok, serta mempresentasikan hasil akhirnya kepada orang lain. Anak dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan bertanggung jawab atas tugasnya.	Sebagai fasilitator yang membimbing anak selama proses berlangsung, menyediakan alat dan bahan yang diperlukan, serta melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil kerja yang dicapai anak.

PEMBAHASAN

Pembelajaran anak usia dini adalah proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya di lingkungan untuk menyelesaikan tugas perkembangan. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai dipengaruhi oleh interaksi yang dibangun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa interaksi ini menunjukkan suatu hubungan di mana anak akan mendapatkan pengalaman yang bermanfaat, yang memungkinkan proses belajar berjalan lancar (Vera, 2021). Vygotsky berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial sangat penting untuk perkembangan proses berpikir anak. Interaksi dengan orang lain dapat meningkatkan aktivitas mental anak.

Masa kanak-kanak adalah masa belajar yang luar biasa. Pembelajaran anak usia dini pada dasarnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain. Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil karena bermain merupakan wahana yang penting untuk pertumbuhan sosial, emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni yang direfleksikan melalui kegiatan. Anak belajar tentang dunia sekitarnya melalui bermain. Pembelajaran di lembaga PAUD tidak hanya menekankan pada pembelajaran berorientasi bermain, tetapi juga diarahkan pada pembelajaran berorientasi perkembangan. Pembelajaran berorientasi perkembangan berarti bahwa guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Ini menunjukkan bahwa pendidik anak usia dini harus memahami kebutuhan dan ciri perkembangan setiap anak, baik secara kelompok maupun individual (Sutrisni. E & Marisa, 2019).

Kita bahas satu persatu tentang hakikat pembelajaran anak usia dini. Pertama, Pembelajaran anak usia dini adalah proses interaksi antara anak, sumber belajar, dan guru dalam lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan. Kedua, Proses pembelajaran ditekankan pada aktivitas anak melalui belajar sambil bermain karena sifat anak usia dini yang aktif dan mengeksplorasi banyak hal saat bermain. Ketiga, Belajar sambil bermain ditekankan pada integrasi pengembangan potensi di bidang fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap perilaku, dan agama), serta bahasa dan komunikasi sehingga menjadi kemampuan yang secara aktual dimiliki anak. Keempat, Pembelajaran usia dini harus menciptakan rasa aman bagi anak. Kelima, Pembelajaran dilaksanakan secara terpadu sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Keenam, Proses pembelajaran pada anak usia dini akan terjadi apabila anak secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik. Ketujuh, Program belajar anak usia dini dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong dan memudahkan anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas yang bersifat konkret dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak serta kehidupan mereka (Tatminingsih. S dkk., 2019).

Pembelajaran pada anak usia dini didasarkan pada prinsip-prinsip yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Setiap prinsip dirancang untuk mengakomodasi karakteristik

anak yang unik, dengan tetap berfokus pada pencapaian perkembangan optimal melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

1. Berpusat pada Anak

Pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan, minat, dan potensi individual anak. Proses belajar dikembangkan melalui pendekatan bermain aktif dan pengalaman langsung (*learning by doing*), di mana anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri. Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang responsif terhadap dinamika perkembangan anak, serta menciptakan lingkungan belajar yang demokratis dan ramah anak.

2. Pengembangan Kecakapan Hidup (*Life Skills*)

Memberikan pendidikan kecakapan hidup sejak usia dini sangat penting untuk mempersiapkan anak dalam menempuh jenjang pendidikan berikutnya. Keberhasilan anak dalam tahap ini akan berpengaruh besar terhadap perkembangan dan kualitas hidupnya di masa mendatang (Syafira & Hidayah, 2022).

Pembelajaran sebaiknya mengintegrasikan keterampilan hidup yang relevan dengan konteks sehari-hari, seperti kemandirian, kesadaran diri, dan kemampuan berinteraksi sosial. Anak didorong untuk menjalani aktivitas sederhana seperti berpakaian sendiri, menjaga kebersihan, dan berkomunikasi secara efektif, yang secara bertahap membentuk sikap tanggung jawab dan kepercayaan diri.

3. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak

Mengacu pada teori kecerdasan majemuk, pembelajaran di PAUD perlu memberi ruang bagi berbagai tipe kecerdasan anak seperti linguistik, logis-matematis, kinestetik, musikal, dan interpersonal. Aktivitas bermain yang tematik dan berbasis sentra dapat merangsang berbagai potensi tersebut, sekaligus membangun kepercayaan diri dan penghargaan terhadap keberagaman kemampuan individu (Dini, n.d.).

Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya diajak untuk mengenali bakat dan minat mereka, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Dengan memberikan kesempatan yang beragam, setiap anak dapat menunjukkan keunggulannya masing-masing tanpa merasa tertekan untuk mengikuti satu pola kecerdasan tertentu. Hal ini sangat penting dalam membentuk fondasi pendidikan yang inklusif, humanis, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini, di mana setiap potensi unik dihargai dan dikembangkan secara optimal.

4. Lingkungan Belajar yang Kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif merupakan prasyarat penting bagi terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kondisi ini harus diciptakan dan dipelihara secara konsisten untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara optimal, sehingga proses pencapaian tujuan pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Latief, 2023).

Lingkungan fisik dan psikologis yang aman, bersih, dan menarik menjadi faktor penting dalam mendukung kenyamanan dan keterlibatan anak dalam belajar. Penataan ruang yang fleksibel, warna yang merangsang, dan alat permainan edukatif yang beragam mendorong anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan.

5. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)

Proses pembelajaran melalui penerapan model aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, baik secara fisik maupun nonfisik, serta memperkuat interaksi antara peserta didik dengan guru maupun dengan berbagai sumber belajar. Namun demikian, masih ditemukan sejumlah peserta didik yang menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah. Mereka cenderung berbicara dengan teman sebaya, kesulitan untuk tetap tenang di dalam kelas, belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, serta kurang fokus saat guru menyampaikan materi atau bercerita. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penerapan teknik atau pendekatan yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan konsentrasi belajar anak. Salah satu strategi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah melalui penggunaan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) (Wijayanti & Efendi, 2021).

6. Peran Aktif Orang Tua

Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting dalam menjamin konsistensi proses pendidikan anak. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui komunikasi rutin, pelatihan parenting, maupun partisipasi langsung dalam kegiatan sekolah, memperkuat dukungan emosional dan sosial yang diterima anak. Hal ini berdampak positif pada perkembangan rasa aman, harga diri, dan motivasi anak dalam belajar.

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dari jenjang pendidikan lainnya. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, serta moral dan spiritual. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan efektif (Andri, 2024).

1. Pembelajaran melalui Bermain

Bermain adalah kegiatan utama sekaligus alami bagi anak usia dini dalam memahami dunia di sekelilingnya. Melalui aktivitas bermain, anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Selain itu, bermain juga membantu anak mengembangkan keterampilan motorik, bahasa, sosial, serta kognitif secara terpadu (Andri, 2024).

Permainan untuk anak usia dini dirancang untuk merangsang kreativitas dan memberikan kesenangan bagi anak. Permainan yang diberikan tidak perlu mahal, yang terpenting adalah aman, berkualitas, serta sesuai dengan usia, minat, dan kemampuan kreatif anak. Melalui permainan, anak memperoleh berbagai pengalaman yang menyenangkan, sekaligus mendukung proses belajar dan perkembangan mereka. Semua pengalaman yang didapatkan melalui kegiatan bermain akan memberikan dasar yang kuat untuk pencapaian keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan hidup di masa depan (Esti, 2022).

2. Membangun Pengetahuan Secara Aktif

Anak usia dini bukan sekadar penerima informasi secara pasif. Mereka secara aktif membentuk pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, keterlibatan dalam pengalaman nyata, dan pengulangan berbagai aktivitas. Setiap kegiatan yang dilakukan berperan sebagai media untuk memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman yang telah dimiliki (Andri, 2024).

3. Pendekatan Ilmiah yang Sederhana

Dalam proses pembelajaran, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, dan menyusun kesimpulan secara sederhana. Dengan bimbingan dari guru, mereka diarahkan untuk memahami berbagai fenomena di lingkungan sekitar melalui pendekatan eksploratif yang menumbuhkan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir logis dasar (Andri, 2024).

Pendekatan saintifik dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan tahapan yang berkembang, dimulai dari proses menghafal (*remembering*) menuju pemahaman (*understanding*), analisis (*analyzing*), evaluasi (*evaluating*), dan akhirnya menciptakan (*creating*). Eksperimen membantu menggambarkan fenomena secara konkrit, yang mendukung klarifikasi ide dan pengembangan konsep. Kurikulum dapat memperkuat pemahaman anak terhadap percobaan sederhana dan proses ilmiah. Anak-anak dapat diajak untuk melakukan eksperimen dengan bantuan buku, video, atau gambar guna memperoleh informasi dan menjawab pertanyaan mereka (Tri Utami, 2017).

4. Materi yang Bermakna, Fungsional, dan Menarik

Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini memerlukan materi yang relevan dengan kehidupan mereka. Materi yang fungsional dan dikemas secara menarik akan lebih mudah diterima dan diingat anak. Kegiatan pembelajaran harus menyentuh pengalaman nyata yang dekat dengan keseharian anak. Kreativitas merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Perkembangannya dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan minat, serta dukungan dari lingkungan sekitar (Andri, 2024).

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan semakin kompleksnya kehidupan, kemampuan berpikir kreatif menjadi keterampilan penting yang harus ditanamkan sejak usia dini. Proses pembelajaran pada anak usia dini berlangsung aktif melalui interaksi sosial, pengalaman langsung, dan dukungan dari lingkungan sekitar. Kreativitas, dalam hal ini, tidak hanya terbatas pada kemampuan seni, tetapi juga mencakup keterampilan dalam memecahkan masalah, berinovasi, dan berpikir secara fleksibel di berbagai situasi kehidupan (Andri, 2024).

Metode pembelajaran pada anak usia dini dirancang untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penggunaan metode yang

beragam bertujuan untuk menstimulasi semua aspek perkembangan secara terpadu dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar. Beberapa metode yang umum digunakan antara lain:

1. Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan sarana yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan berbahasa, imajinasi, serta pembentukan karakter anak. Kegiatan ini tidak hanya menjadi hiburan edukatif, tetapi juga wadah untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial, seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab (Nurjanah, 2020). Selain itu, metode ini mempererat hubungan emosional antara pendidik dan peserta didik, serta meningkatkan minat belajar melalui pendekatan yang interaktif dan reflektif. Cerita yang disampaikan dapat berbentuk narasi lisan, buku bergambar, boneka, papan flanel, maupun media audiovisual, sehingga anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi pesan yang disampaikan (Herminastiti Dkk., 2019).

Dengan variasi media tersebut, proses bercerita menjadi lebih menarik dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar anak. Anak-anak yang lebih visual akan terbantu dengan gambar dan boneka, sementara anak-anak yang kinestetik akan menikmati cerita yang melibatkan gerakan atau permainan peran. Dengan demikian, metode bercerita bukan hanya memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif secara menyeluruh.

2. Metode Karyawisata

Metode karyawisata merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, dengan mengajak anak-anak untuk mengamati lingkungan secara langsung. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya memperoleh pengalaman nyata, tetapi juga membangkitkan antusiasme belajar dan memperluas wawasan yang mungkin tidak mereka temukan di dalam kelas. Pembelajaran berbasis karyawisata ini terbukti mampu mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal (Wahidah Dkk., 2024).

Dalam penerapannya, metode karyawisata mencakup tiga tahap penting sebagaimana dijelaskan oleh Abimanyu dalam Nasution. Tahap pertama adalah perencanaan, yaitu penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan lokasi yang sesuai, serta penyusunan jadwal dan rencana kegiatan. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang meliputi kegiatan pembukaan untuk memberikan arahan, kegiatan inti berupa observasi langsung dan pengumpulan data di lokasi, serta kegiatan penutup yang berfokus pada refleksi dan evaluasi hasil kunjungan. Melalui tahapan ini, karyawisata menjadi salah satu metode efektif dalam memperkaya pengalaman belajar anak usia dini dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Nasution, 2019).

3. Metode Demonstrasi

Demonstrasi adalah metode untuk menyampaikan informasi dengan cara memperagakan langsung suatu proses atau kegiatan. Tujuan utamanya adalah memberikan pemahaman yang lebih konkret kepada anak tentang konsep atau keterampilan tertentu. Dalam metode ini, guru menunjukkan langkah-langkah suatu kegiatan, lalu anak mengamati dan melakukannya secara bertahap. Metode ini efektif untuk memperkenalkan konsep ilmiah dasar, keterampilan praktis, serta mengembangkan kemampuan berpikir analitis pada anak. Meskipun ada keterbatasan terkait alat atau waktu, demonstrasi tetap merupakan metode yang penting untuk mendukung pemahaman visual dan pengalaman langsung (Rangkuti, D., & Rangkuti, D. E. S. 2020).

Melalui demonstrasi, anak-anak tidak hanya belajar melalui penjelasan verbal, tetapi juga melihat dan mengalami langsung bagaimana sesuatu dikerjakan, yang membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi langsung dengan objek atau alat yang digunakan, memperkuat pemahaman mereka melalui pengalaman praktis (Rangkuti, D., & Rangkuti, D. E. S. 2020).

4. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah teknik pembelajaran dalam simulasi yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa masa lalu, aktual, atau yang mungkin terjadi di masa mendatang. Permainan peran atau sosiodrama berasal dari kata "sosio" dan "drama", yang masing-masing berarti "masyarakat" dan "drama" berarti "mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan". Pada dasarnya, bermain memiliki dua definisi yang berbeda. Dalam pengertian pertama, bermain dapat didefinisikan sebagai sebuah aktivitas bermain yang dilakukan hanya untuk menikmati diri sendiri tanpa mengejar "menang-kalah" dalam pengertian kedua, bermain dapat didefinisikan sebagai sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kepuasan dan kesenangan, tetapi dengan pencarian "menang-kalah" (*game*) (Siska, Y. 2011).

Menurut Piaget, bermain peran dapat menunjukkan perilaku seorang anak. Ia menyatakan bahwa penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya merupakan tanda bermain peran. Piaget juga menyatakan bahwa keterlibatan dan upaya anak dalam bermain peran mencapai tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lain dan dikenal sebagai simbolisme kolektif.

5. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak berbicara dengan guru atau sebaliknya anak bertanya dan guru menjawab. Jika anak tidak dapat memahami pertanyaan dengan jelas, pertanyaan itu harus diulang secara verbal dalam bentuk yang berbeda. Ini akan memungkinkan anak untuk memahami inti pertanyaan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar termasuk perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang, seperti transformasi dari tidak tahu menjadi tahu dan transformasi dari tidak mengerti menjadi mengerti. Nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan adalah hasil belajar. Tanya jawab ini dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini juga dapat menciptakan informasi dua arah, yang membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan aktif (Fauzia, S. N. 2021).

6. Metode Proyek

Pembelajaran berbasis proyek menekankan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berfokus pada pemecahan masalah. Anak-anak terlibat dalam kegiatan baik yang bersifat jangka pendek maupun panjang untuk menggali topik tertentu dengan lebih mendalam. Melalui proyek, anak belajar mengumpulkan informasi, berkolaborasi dalam tim, serta menyampaikan hasil kerjanya secara kreatif. Metode ini terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas, kemandirian, rasa tanggung jawab, serta meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Proyek yang dirancang sebaiknya relevan dengan kehidupan nyata dan disesuaikan dengan minat anak, sehingga dapat memaksimalkan potensi mereka secara individu (Yuliantina, 2023). Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kesempatan bagi anak untuk menghadapi tantangan yang memerlukan pemikiran kritis dan reflektif, yang mendorong mereka untuk membuat keputusan berdasarkan analisis mendalam. Proyek ini turut mengembangkan keterampilan pengelolaan waktu, komunikasi efektif, serta penyelesaian tugas dengan tanggung jawab, yang merupakan keterampilan fundamental dalam kehidupan dan dunia profesional. Dengan menghubungkan topik pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari anak, proyek dapat memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan keterkaitan antara teori dan praktik (Yuliantina, 2023).

SIMPULAN

Pembelajaran anak usia dini merupakan suatu proses yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi lebih pada perkembangan yang terjadi melalui interaksi aktif antara anak, orang tua, dan pendidik dalam lingkungan yang mendukung. Dalam konteks ini, prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak dan pendekatan yang menekankan pada bermain sebagai wahana pembelajaran menjadi sangat penting. Setiap anak memiliki karakteristik yang unik, yang memerlukan pendekatan individual untuk mendorong potensi mereka secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang untuk anak usia dini harus mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak, baik sosial, emosional, kognitif, fisik, maupun moral.

Penerapan metode pembelajaran yang variatif, seperti bercerita, karyawisata, demonstrasi, bermain peran, tanya jawab, dan proyek, terbukti dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Masing-masing metode memiliki kekuatan dalam mengembangkan keterampilan berbeda, dari kemampuan bahasa hingga keterampilan sosial dan problem solving. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya pengintegrasian berbagai metode ini dalam kegiatan belajar sehari-hari untuk memastikan bahwa anak dapat belajar secara menyeluruh dan menyenangkan. Selain itu, pentingnya kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran juga tidak dapat diabaikan, karena hal ini memberikan rasa aman dan mendalam bagi anak dalam belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan optimal pada anak usia dini, harus ada keseimbangan antara pendekatan berpusat pada anak dan penggunaan metode yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Dengan menciptakan lingkungan yang kondusif dan menyenangkan, serta mengembangkan kemampuan hidup yang relevan,

anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan hidup di masa depan.

REFERENSI

- Andri, C. (Ed). (2024). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. Sada Kurnia Pustaka.
- Arifin, Z. (2023). Metode Tanya Jawab dalam Pembelajaran: Meningkatkan Interaksi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 145-156.
- Fauzia, S. N. (2021). Analisis penerapan metode tanya jawab dalam perkembangan bahasa anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Herminastiti, R., Mapappoleonro, A. M., & Jatiningasih, R. (2019). Peningkatan perilaku sosial anak usia dini melalui metode bercerita. *Instruksional*, 1(1), 43-55.
- Hikmah, & Muis, A. (2019). *Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: GTK Kemdikbudristek RI.
- Idhayani, N., Nurlina, N., Risnajayanti, R., Halima, H., & Bahera, B. (2023). Inovasi pembelajaran anak usia dini: Pendekatan kearifan lokal dalam praktik manajemen. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7453-7463.
- Latief, A. (2023). Peranan pentingnya lingkungan belajar bagi anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61-66.
- Lubis, H. Z., & Ardilla, N. (2023). Model Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Babarsari. *Jurnal Raudhah*, 11(2), 171-178.
- Mahardika, E. K. (2022). Evaluasi metode pembelajaran melalui permainan di taman kanak-kanak Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.6
- Nasution, N. A. D. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip (Karya Wisata) Di TK Rahmatkan Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2).
- Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1-7.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi dan teori pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20-31.
- Rangkuti, D., & Rangkuti, D. E. S. (2020). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep angka di TK/PAUD. Dalam *Prosiding Seminar Hasil Penelitian 2019* (hlm. 77). Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31-37.
- Sri Tatminingsih, Siti Aisyah & Titi Chandrawati (2019). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, 1.23.
- Suryameng & Marselina, 2023. Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493-6504.
- Syafira, N., & Hidayah, A. (2022). PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP (LIFE SKILL) UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(9).

- Utami, T. (2017). Penanaman kompetensi intimelalui pendekatan saintifik di PAUD Terpadu An-Nuur. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.1
- Wahidah, L., Najamuddin, N., & Ilyas, S. N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Karyawisata Di Paud Tk Alkhairaat Bungi Kabupaten Morowali. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 603-608.
- Wijayanti, W., & Efendi, M. (2021). Efektivitas model PAKEM dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini. Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 92-109.
- Yuliantina, I. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." Jurnal ilmiah ilmu pendidikan, Vol.6, No.11, 2023.
- Zulkarnaen, D. W. J., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model Pembelajaran Project Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE), 9(2), 394-400.