

## **Merancang Pembelajaran dengan Menerapkan Metode-Metode Pembelajaran Kreatif dan Bermakna untuk Anak**

**Lathipah Hasanah<sup>1</sup>, Pelangi Nur Ilahi Zahir<sup>2</sup>, Destyana Lyra Handyanti<sup>3</sup>, Hasna Qurrota A'yuna<sup>4</sup>, Selvi Anggraini<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

e-mail: [pelangizahir@gmail.com](mailto:pelangizahir@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan bermakna dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan pemahaman konsep siswa. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran guru dan pendidik tentang pentingnya merancang pembelajaran dengan cara yang kreatif dan bermakna serta responsif terhadap perkembangan siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Artikel ini mengupas tentang konsep dan penerapan metode pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas siswa sekaligus memastikan bahwa pembelajaran mempunyai makna yang mendalam. Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur seperti proyek berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan teknologi pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang imajinasi dan pemecahan masalah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan bermakna, pendidik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

**Kata kunci:** *Metode Pembelajaran, Kreatif, Bermakna*

### **Abstract**

The aim of this research is to show that creative and meaningful learning methods can increase learning motivation, student participation and students' understanding of concepts. Another aim of this research is to increase the awareness of teachers and educators about the importance of designing learning in a way that is creative and meaningful and responsive to student development. The method used in this research is library research. This article examines the concept and application of learning methods that foster student creativity while ensuring that learning has deep meaning. This approach combines elements such as problem-based projects, project-based learning, and educational technology to create a

learning environment that stimulates imagination and problem solving. The results of this study indicate that the use of this method not only increases student engagement but also strengthens their understanding of the lesson material. By using creative and meaningful learning methods, educators can help students develop critical and creative thinking skills that are relevant to future needs.

**Keywords:** *Learning Methods, Creative, Meaningful*

## PENDAHULUAN

Pada saat ini dalam proses kegiatan belajar mengajar, para guru atau pendidik cenderung hanya terlalu menekankan pada pencapaian target materi kurikulum saja. Guru tidaklah memperhatikan pemahaman anak terhadap konsep, akan tetapi guru lebih mengedepankan penghafalan konsep. Hal ini dapat dibuktikan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas yang lebih banyak di dominasi oleh guru, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Dalam kegiatan belajar mengajar, guru kebanyakan masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi kepada muridnya. Ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, murid hanya berperan pasif dengan duduk, mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Dominasi guru dalam kegiatan belajar mengajar mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan murid cenderung pasif.

Padahal seharusnya, sebagai pendidik kita dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang bermakna dan dapat menumbuhkan kreativitas anak sesuai dengan perkembangannya. Hal ini diperkuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19, ayat 1 mengamanatkan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kemudian dalam pasal 28, ayat 1 mengamanatkan bahwa: Yang dimaksud dengan pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) pada ketentuan ini adalah peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Dari kedua pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwa sebagai seorang guru harus menjadi fasilitator dan motivator untuk muridnya agar murid dapat berpartisipasi aktif saat kegiatan belajar. Dalam proses belajar mengajar terdapat tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu: 1) materi ajar yang disampaikan guru; 2) cara penyampaian materi; 3) capaian dari proses pembelajaran itu sendiri (Hidayat dkk., 2020).

Untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif dan juga bisa tercapai tujuan pembelajarannya, ketiga komponen tersebut harus diterapkan oleh guru atau pendidik. Namun, pada kenyataannya banyak beberapa guru atau pendidik yang terlalu fokus pada penyampaian materi dan hasil belajarnya saja. Kemudian sisa waktu lainnya itu digunakan hanya untuk mempersiapkan rencana pembelajaran dan kelengkapan administrasi. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebanyakan guru tidak terlalu memperhatikan dan mengupayakan perancangan proses kegiatan belajar mengajar yang

baik, sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi sulit untuk dicapai secara maksimal.

Guru adalah seseorang yang mendukung pengembangan manusia secara holistik melalui hubungan baik dengan anak didik pada saat di kelas. Guru juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan kelas yang mendukung perkembangan siswa. Guru bertanggung jawab mengayomi, serta memperhatikan anak didik, dan membimbing pembelajaran agar proses belajar mencapai tujuan sesuai pendidikan yang optimal. Sebagai seorang guru berarti harus bisa paham dan mempunyai peran sebagai pendidik, pembina, *role model* dan pengembang masa depan anak didik. Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam mengajar anak didik di kelas dan menjaga lingkungan fisik kelas agar kondusif dalam pembelajaran (Purnomo, 2017).

Pendidikan adalah landasan untuk perkembangan anak-anak yang optimal. Selain itu, metode yang kita gunakan untuk mengajar memiliki peran penting dalam membentuk generasi mendatang. Sangat sulit bagi para pendidik di era yang terus berkembang ini untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung secara mekanis tetapi juga merangsang kreativitas dan memiliki makna yang dalam bagi anak-anak.

Metode pembelajaran tradisional kadang-kadang tidak cukup untuk menginspirasi dan menantang pikiran anak-anak mengingat kompleksitas tuntutan zaman. Oleh karena itu, penelitian dan penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan bermakna sangat penting. Artikel ini akan membahas ide dan teknik terbaik untuk desain pembelajaran yang menggabungkan kreativitas dan makna, dengan fokus pada anak-anak.

Pada artikel ini, membahas berbagai metode yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan bermakna bagi murid, mulai dari memanfaatkan teknologi modern hingga memperkuat keterkaitan antara pembelajaran di dalam dan luar kelas. Metode-metode tersebut tidak hanya bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif bagi murid, tetapi juga membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan agar menjadi individu yang kreatif dan percaya diri dalam menghadapi perubahan zaman yang terus terjadi. Selain itu, artikel ini juga membahas berbagai cara yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menarik dan bermakna bagi anak-anak, mulai dari menggunakan teknologi canggih hingga memperkuat hubungan antara pembelajaran dalam dan luar kelas. Mari kita mulai dengan melihat bagaimana konsep dan penggunaan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan bermakna dapat mempengaruhi masa depan pendidikan anak-anak kita.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *library research* yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan objek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. *Library research* juga menjadi langkah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian guna memperoleh penelitian sejenis, memperdalam kajian teori atau mempertajam metodologi (Zed, 2008).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembelajaran kreatif adalah pendekatan dalam proses pengajaran yang menekankan pada penggunaan teknik dan strategi yang merangsang kreativitas, partisipasi aktif siswa, dan pemecahan masalah (Herta dkk., 2023). Dengan kata lain pembelajaran kreatif merupakan salah satu cara pembelajaran yang menggunakan pendekatan yang terfokus pada penggunaan teknik dan strategi yang dapat merangsang pertumbuhan kreativitas, partisipasi aktif siswa, dan pemecahan masalah (*problem solving*). Metode ini memiliki tujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, inovatif. Metode tersebut, memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif. Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran kreatif, pada metode ini posisi guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan motivator yang bertugas untuk membantu siswa menemukan solusi unik, mengembangkan ide-ide baru, dan mengekspresikan diri secara kreatif. Metode ini merangsang siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan seperti bermain peran, proyek kolaboratif, diskusi kelompok, dan eksperimen praktis.

Seorang guru ataupun pendidik haruslah dapat mengimplementasikan metode pembelajaran kreatif dan bermakna. Metode pembelajaran kreatif dan bermakna sangatlah cocok untuk pembelajaran anak usia dini. Metode pembelajaran kreatif memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri, berpikir di luar otak, dan mengembangkan kemampuan berpikir divergen. Dengan begitu, anak-anak akan memiliki imajinasi dan kreativitas yang melimpah. Cara ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, membantu mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Metode belajar yang interaktif dan menyenangkan akan membantu menstimulasi minat dan rasa ingin tahu mereka. Melalui kegiatan kreatif dan eksperimen, anak-anak akan merasa tertantang untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini membantu mereka menumbuhkembangkan keterampilan berpikir secara kritis, mencari pemecahan masalah, dan memiliki ketekunan. Metode pembelajaran kreatif dan bermakna juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan membangun keterampilan sosial mereka. Ketika anak-anak berhasil menyelesaikan tugas atau proyek kreatif, mereka mendapatkan rasa pencapaian dan percaya diri yang lebih besar. Hal ini mendorong mereka untuk terus belajar dan mengeksplorasi lebih jauh. Kegiatan kolaboratif dalam metode pembelajaran kreatif membantu anak-anak menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, dan memiliki rasa empati. Selain itu, metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) dan kontekstual, membuat proses belajar lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

Dalam mengajar anak usia dini, menggunakan metode pembelajaran kreatif sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas mereka. Metode ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, tersedianya kesempatan untuk bereksperimen, dan membangun fondasi kuat untuk pembelajaran sepanjang hayat.

## Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kreatif dan Bermakna

Pada dasarnya, prinsip-prinsip pembelajaran merupakan sebuah hal yang mengacu pada serangkaian pedoman atau panduan yang mendasari praktik pembelajaran yang efektif dan bermakna. Prinsip-prinsip tersebut diturunkan dari teori-teori belajar, penelitian pendidikan dan praktik terbaik di lapangan. Fungsi dari prinsip-prinsip pembelajaran yaitu sebagai landasan untuk merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Terdapat beberapa prinsip-prinsip pembelajaran di antaranya yaitu: berpusat kepada peserta didik, aktif dan partisipatif, bersifat holistik dan integratif, bersifat fleksibel, konstruktivis, perbedaan individual, lingkungan yang kondusif dan umpan balik dan refleksi (Hidayat dkk. 2020).

### 1) Berpusat pada peserta didik

Prinsip ini menekankan bahwa proses pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan, minat, gaya belajar, dan karakteristik unik dari setiap peserta didik. Guru atau pendidik memiliki peran sebagai fasilitator yang mendukung dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mereka. Metode pengajaran, materi pembelajaran, dan aktivitas belajar harus disesuaikan dengan kemampuan dan latar belakang masing-masing peserta didik. Sebagai seorang guru atau pendidik, sudah seharusnya untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, bukan sebaliknya di mana peserta didik yang harus menyesuaikan diri dengan keinginan pendidik.

### 2) Aktif dan partisipatif

Prinsip ini menekankan penerapan metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan berpartisipasi secara aktif, peserta didik akan termotivasi dan memunculkan inisiatif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima pasif informasi, melainkan terlibat secara aktif melalui diskusi kelompok, proyek, eksperimen, dan aktivitas lainnya. Pendekatan ini membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

### 3) Bersifat *holistic* dan *integrative*

Prinsip ini mengarah pada pendekatan yang melihat pembelajaran secara keseluruhan dan terpadu tidak terkait ke dalam bidang-bidang terpisah. Proses belajar anak dipandang sebagai kegiatan yang melibatkan seluruh aspek perkembangan peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sosial, emosional, fisik, maupun spiritual. Pembelajaran tidak hanya terfokus pada penguasaan materi akademik saja, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan hidup, nilai-nilai, dan karakter peserta didik secara menyeluruh dan terintegrasi.

### 4) Bersifat fleksibel

Prinsip ini menekankan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini harus bersifat dinamis dan disesuaikan dengan cara serta kondisi masing-masing peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik melakukannya sendiri yang didasarkan pada minat dan keinginan mereka sendiri. Sementara itu, peran guru atau pendidik adalah memberikan bimbingan dan arahan sesuai dengan pilihan kegiatan yang dipilih oleh

peserta didik. Prinsip pembelajaran yang fleksibel bertujuan untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar dengan cara menyesuaikan pendekatan, metode, media pembelajaran, alokasi waktu, lokasi, serta sistem penilaian sesuai dengan kondisi nyata dan kebutuhan peserta didik serta lingkungan belajar mereka. Hal ini akan meningkatkan relevansi, efektivitas, dan kenyamanan dalam pembelajaran.

5) Perbedaan individual

Pada prinsip ini pembelajaran perbedaan individual mengakui bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik, minat, bakat, gaya belajar, latar belakang, dan kecepatan belajar yang berbeda-beda walaupun mereka dilahirkan kembar sekalipun. Oleh karena itu, sebagai guru atau pendidik harus bisa menyesuaikan dan merancang proses pembelajaran sesuai dengan minat dan kemampuannya untuk mengakomodasi perbedaan individual tersebut.

6) Konstruktivis

Prinsip pembelajaran konstruktivis berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat sekedar ditransfer dari pendidik kepada peserta didik. Sebaliknya, pengetahuan harus dibangun atau dikonstruksi sendiri oleh masing-masing individu peserta didik berdasarkan pengalaman dan pemahaman mereka. Prinsip ini menekankan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran yang aktif membangun pemahamannya sendiri. Dalam prinsip ini, peran guru atau pendidik adalah memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, dan menemukan solusi secara mandiri.

7) Lingkungan yang kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif memiliki peran penting dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Sebagai guru tentu harus bisa menciptakan suasana yang nyaman, menghargai perbedaan, dan mendorong akademik serta pertumbuhan personal peserta didik. Melalui kondisi lingkungan belajar yang kondusif, baik dari aspek fisik, psikologis, maupun sosial, dapat menumbuhkan rasa motivasi, rasa aman, dan kenyamanan peserta didik dalam proses belajar.

8) Umpan balik dan refleksi

Pada prinsipnya, di antara keduanya itu saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Umpan balik memberikan informasi kepada peserta didik tentang pencapaian dan area perbaikannya. Selain itu mereka juga harus memiliki kesempatan untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan kesadaran diri dan keterampilan metakognitif. Dengan menerapkan prinsip ini, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses membangun pemahaman, mengembangkan keterampilan dan mengatur proses belajar. Hal ini membantu menciptakan pembelajar yang mandiri, reflektif, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya.

Prinsip-prinsip ini menjadi pedoman dalam mengimplementasikan metode pembelajaran bagi anak-anak. Pendekatan yang paling terlihat dalam pembelajaran anak adalah konsep "belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar (Akbar, 2020). Konsep ini



mengintegrasikan proses belajar anak dengan aktivitas bermain yang menyenangkan. Melalui kegiatan yang menghibur dan disenangi, anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru secara alami.

### **Metode-Metode Pembelajaran Kreatif dan Bermakna**

Metode bisa bermakna sebagai kiat kerja yang sistematis dan terorganisir untuk melaksanakan suatu kegiatan atau pekerjaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Dalam KBBI, metode didefinisikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Metode merupakan suatu rencana atau strategi yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu dengan lebih mudah, efektif, dan efisien. Metode memberikan panduan dan arah tentang tata cara sebuah pekerjaan atau tugas dapat dilakukan secara terorganisir dan terstruktur. Seperti yang diungkapkan oleh Wina Senjaya, metode adalah "*a way in achieving something*" yang artinya metode merupakan cara untuk mencapai sesuatu (Harisnur, 2022).

Dalam konteks pembelajaran, metode pembelajaran merupakan sebuah strategi yang digunakan oleh guru dalam melakukan transformasi materi pelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal. Untuk terciptanya suasana pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien kita memerlukan metode pembelajaran karena itu merupakan fungsi utama sebuah metode pembelajaran. Metode pembelajaran dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk memfasilitasi transfer pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa. Metode pembelajaran yang efektif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran sangat berpengaruh dalam memastikan keberhasilan proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang bervariasi juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang dapat menarik perhatian siswa dan membuatnya senang.

Sebagai bentuk usaha untuk menciptakan situasi dan lingkungan belajar yang menarik, partisipatif, dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas siswa, metode-metode pembelajaran kreatif dan bermakna menjadi solusi yang tepat. Beberapa contoh metode pembelajaran kreatif dan bermakna antara lain:

#### 1) Metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*):

Metode ini sesuai dengan prinsip teori dari beberapa tokoh, salah satunya yaitu John Dewey. Metode pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan gagasan John Dewey tentang konsep "*Learning by doing*" (Sari & Zulfah, 2017). Menurut John Dewey, anak-anak dapat belajar dengan lebih baik apabila dilakukan secara langsung, bukan hanya mendengarkan saja. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek atau yang sering disebut *Project-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang berbeda dari metode lainnya. Pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ini, anak-anak akan terlibat langsung untuk mengerjakan proyek-proyek yang menyenangkan dan

menantang, sehingga anak-anak tidak pasif saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran berbasis proyek, guru memberikan tugas kepada anak-anak untuk mengerjakan sebuah proyek yang berkaitan dengan masalah nyata di sekitar mereka. Misalnya, mencari solusi untuk mengurangi sampah plastik di lingkungan sekolah atau merancang taman sekolah yang asri dan ramah lingkungan. Anak-anak tidak bekerja sendiri, tetapi berkelompok. Mereka saling bekerja sama, berdiskusi, dan berbagi tugas. Dalam mengerjakan proyek, anak-anak harus mencari informasi dari berbagai sumber, melakukan pengamatan, dan melakukan percobaan atau investigasi. Mereka belajar untuk berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah. Setelah proyek selesai dikerjakan, anak-anak mempresentasikan hasil karya mereka di depan teman-teman dan guru. Ini akan melatih mereka untuk berani berbicara dan mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan baik. Metode pembelajaran berbasis proyek memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. Mereka lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar karena terlibat langsung dalam proyek yang nyata dan bermakna. Metode ini juga mengajarkan anak-anak keterampilan penting seperti kerjasama tim, komunikasi, dan menemukan jalan keluar untuk masalah dalam kehidupan sehari-hari. Bukan hanya itu saja, anak-anak juga belajar dengan suana yang menyenangkan dan mereka dapat memahami pengetahuan secara lebih mendalam.

2) Metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*):

Kegiatan belajar mengajar untuk anak usia dini haruslah menggunakan metode pembelajaran yang membuatnya senang, salah satu caranya yaitu dengan belajar sambil bermain. Seperti yang kita ketahui bahwa bermain adalah aktivitas yang sangat diminati oleh anak-anak dan salah satu karakteristik mereka. Metode pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* juga termasuk kepada model *fun learning*, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan disukai oleh mereka. Dalam metode ini, guru menggunakan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada murid-muridnya. Secara tidak langsung bermain memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak. Bahkan kegiatan bermain juga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tingkat pra operasional, dimana simbol-simbol digunakan dalam proses pengolahan informasi yang diterima melalui aktivitas imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa ucapan. Bayangkan jika belajar itu seperti bermain *game* yang seru Anak-anak pasti akan lebih antusias dan tidak merasa bosan atau jenuh saat belajar. Itulah konsep dari metode pembelajaran berbasis permainan ini. Pada setiap materi ataupun tema guru dapat mengadopsi atau menciptakan permainan yang sesuai pada setiap kegiatan pembelajarannya. Permainan dirancang sebagai upaya agar dapat meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar anak-anak. Dengan harapan, kegiatan bermain tidak hanya untuk bersenang-senang saja, akan tetapi mereka juga dapat belajar sambil bermain. Melalui permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak pengetahuan dan keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Bahkan konsep-konsep yang sulit dapat disampaikan melalui permainan yang menarik dan interaktif. Kegiatan pembelajaran sambil bermain dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan mereka untuk belajar. Metode pembelajaran ini juga



dapat melatih keterampilan sosial anak, seperti kerjasama tim dan komunikasi. Selain itu, anak-anak juga dapat mengingat materi pembelajaran dengan baik. Beberapa contoh kegiatan dalam metode pembelajaran berbasis permainan: 1) permainan tebak kata untuk mempelajari kosakata baru dalam pelajaran Bahasa; 2) permainan ular tangga untuk mempelajari urutan atau kronologi Sejarah; 3) permainan teka-teki atau *puzzle* untuk melatih logika dan pemecahan masalah; 4) permainan peran (*role-playing*) untuk memahami situasi atau karakter tertentu.

3) Metode pembelajaran dengan bercerita (*storytelling*):

Dalam dunia pendidikan, metode bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat menarik dan bermakna khususnya untuk anak usia dini. Melalui penyampaian cerita atau narasi, anak-anak tidak hanya mendapatkan informasi baru, tetapi juga diajak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka. Sebagaimana dikemukakan dalam sebuah penelitian, ada beberapa kemampuan dalam diri anak yang meningkat setelah diterapkan metode bercerita, yaitu kondisi objektif seperti memiliki sifat empati yang meningkat. Peningkatan kemampuan empati mereka ditandai dengan beberapa hal seperti, mereka sudah mulai menghormati teman, tidak lagi memaksakan kehendaknya kepada teman, sabar menunggu antrian atau giliran, dan mau menolong ibu guru. Melalui cerita, anak-anak belajar memahami perspektif orang lain, menghargai perbedaan, dan mengembangkan rasa empati yang sangat penting dalam kehidupan sosial mereka. *Story telling* juga memberikan pengalaman bagi anak dalam proses pembelajarannya, kegiatan *storytelling* mendukung pemahaman anak dan sangat penting dalam perkembangan bahasanya, membantu siswa memahami berbagai perbedaan multikultural dan pembelajaran kelompok (Ramdhani dkk., 2019). Metode bercerita menjadi jembatan bagi anak-anak untuk memperkaya kosakata, memahami struktur bahasa, dan memahami keragaman budaya melalui cerita-cerita yang disampaikan. Tak hanya itu, metode bercerita juga memberikan manfaat lain, seperti meningkatkan keberanian anak-anak untuk mengungkapkan perasaan ataupun berekspresi, berani menyampaikan opini, dan berbicara di depan umum. Anak usia dini cenderung menyukai cerita yang bersifat fantastis, aneh, yang membuat anak berimajinasi, misalnya, anak nakal tersesat di hutan rimba, cerita nenek sihir, robot pintar, perjalanan ke luar angkasa, dongeng jenaka, dan sebagainya (Aisyah, 2021). Metode bercerita menjadi pintu masuk bagi anak-anak untuk melepaskan imajinasi mereka dan mengembangkan kreativitas melalui cerita-cerita yang menarik dan menginspirasi. Dengan demikian, metode bercerita menjadi metode pembelajaran yang kreatif dan bermakna karena melibatkan anak-anak secara aktif, menstimulasi berbagai aspek perkembangan mereka, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi.

### **Perencanaan dan Implementasi Metode-Metode Pembelajaran**

Perencanaan dan implementasi dalam metode-metode pembelajaran yang baik merupakan kunci keberhasilan penerapan metode-metode pembelajaran. Metode memiliki peran penting untuk membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif. Keberhasilan penerapan metode pembelajaran yang mengintegrasikan

bermain, sangat bergantung pada keterampilan dan kemampuan pendidik dalam mengimplementasikannya dengan baik saat di dalam kelas. Untuk merencanakan pembelajaran dengan metode-metode kreatif dan bermakna dalam kegiatan belajar mengajar, tentunya ada beberapa langkah-langkah yang dapat diterapkan oleh guru (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Langkah pertama adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, berdasarkan hasil identifikasi terkait karakteristik dan minat anak usia dini. Langkah kedua adalah tahapan pendahuluan, guru atau pendidik melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan mengaitkan pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari dengan pelajaran yang akan di pelajari pada saat itu. Langkah ketiga adalah tahapan penyajian materi, guru atau pendidik menyampaikan materi menggunakan metode pembelajaran kreatif, aktif dan bermakna yang telah ditentukan sebelumnya supaya kegiatan pembelajaran dapat terlihat lebih bervariasi, menarik dan efektif. Langkah keempat, guru atau pendidik melakukan sebuah kegiatan yang menghubungkan pelajaran yang dipelajari saat itu dengan materi pelajaran sebelumnya berdasarkan keadaan kenyataan kehidupan sehari-hari. Langkah kelima adalah kesimpulan, yaitu guru atau pendidik menyampaikan sebuah kesimpulan inti dari pembahasan materi saat itu melalui sebuah diskusi-diskusi dengan peserta didik. Langkah keenam, melakukan penilaian yang sesuai dengan usia anak dengan cara penilaian melalui observasi, dokumentasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Langkah ketujuh, melakukan evaluasi dan perbaikan yang bertahap untuk memastikan pembelajaran yang optimal bagi anak.

Setelah kita mengetahui langkah-langkah dari penerapan metode-metode pembelajaran tersebut, diperlukan juga beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh guru atau pendidik (Nuraeni, 2014). Strategi pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan belajar mengajar yang harus dilakukan oleh guru atau pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran mencakup perencanaan tentang apa yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran.

Adapun strategi yang dapat diterapkan yaitu: 1) strategi pembelajaran langsung: pada strategi ini guru atau pendidik hanya sebagai fasilitator. Pemberian materi pembelajaran diberikan secara langsung kepada peserta didik kemudian peserta didik dapat melakukannya secara menyeluruh. Contohnya, bermain *puzzle*, balok, mewarnai, melukis dan lainnya; 2) strategi belajar individual: dalam kegiatan belajar, peserta didik melakukannya sendiri secara mandiri. Keberhasilan pembelajaran peserta didik bergantung pada masing-masing individu peserta didik itu sendiri; 3) strategi belajar kelompok: kegiatan belajar mengajar dalam strategi ini dilakukan bisa melalui kelompok kecil maupun besar sekalipun. Dalam strategi ini semua kecepatan belajar individu peserta didik dianggap sama karena mereka semua saling bekerja secara bersama-sama; 4) strategi pembelajaran deduktif: strategi ini disebut juga pembelajaran dari umum ke khusus. Dilakukan dengan mempelajari konsep terlebih dahulu, kemudian menarik kesimpulan dan mengonkretkan dari hal yang abstrak menjadi nyata; 5) strategi induktif: strategi ini merupakan kebalikan dari strategi deduktif, yaitu pembelajaran dari khusus ke umum. Peserta didik memulai dengan mempelajari hal-hal yang nyata kemudian ditemukan pada materi yang cukup rumit.

Dari beberapa strategi yang ada, untuk menentukan strategi yang sesuai bagi peserta didik tersebut seorang guru harus memahami beberapa komponen penting. Komponen penting yang telah disebutkan (Mariyaningsih & Hidayati, 2018) yaitu sebagai berikut: 1) karakteristik peserta didik; 2) kompetensi yang ingin dicapai; 3) karakteristik materi pembelajaran.

### **Peran Guru dan Lingkungan Belajar**

Guru adalah tenaga kependidikan yang mempunyai peran serta tanggung jawab seperti mendidik, mengajar dan membimbing anak untuk bisa beradaptasi dengan kehidupan sosial dan lingkungan sekolah. Sebagai seorang guru juga harus menjadi panutan dan contoh yang baik, setiap perkataan, perbuatan seorang guru menjadi panutan atau *role model* bagi anak didiknya.

Adapun tugas utama guru adalah yang mengatur lingkungan dengan baik, dan guru juga menghubungkannya dengan anak agar jalan pembelajaran yang mengarah pada tercapainya tujuan pendidikan. Saat pembelajaran berlangsung melibatkan seorang guru yang memberikan materi pendidikan terhadap anak didiknya dan anak didik tersebut dapat berinteraksi secara aktif dan kreatif dengan guru. Oleh karena itu guru dapat membuat situasi pada saat pembelajaran dengan menyenangkan rasa aman dan nyaman agar mendorong pembelajaran yang aktif dan guru juga dapat menyediakan metode pengajaran yang sesuai terhadap perkembangan setiap anak didik.

Tahap pembelajaran seorang anak didik dalam belajar agar mencapai sebuah keberhasilan ditentukan oleh peran sebagai pendidik. Guru juga dapat berfungsi sebagai penyelenggara untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pengajaran, guru selalu memperhatikan metode pengajaran dan penyediaan media pembelajaran yang tepat sebagai alat pengajaran, yang mungkin dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakannya.

Menurut Thomas E. Curtis dan Wilma W. Bidwell dalam Muh Zein menyatakan tahap setiap pembelajaran di sekolah (ruang kelas) mempunyai peranan yang lebih khusus sedangkan peranan guru yakni berkaitan dengan proses belajar mengajar, sebagai pendidik adalah menciptakan sebuah lingkungan belajar yang asik, tidak membosankan serta guru juga berperan sebagai menyediakan fasilitas pada saat pembelajaran berlangsung. menciptakan situasi lingkungan belajar yang kondusif maka, guru sebagai pendidik dapat menciptakan kondisi mengajar yang nyaman baik dalam hal metode maupun skema, serta media pembelajaran yang tidak sama persis supaya tidak terasa monoton dan membosankan (Dewi & Yuniarsih, 2020).

Sebagai contoh seperti sebelum masuk ke dalam ruang kelas ada kegiatan pengkondisian dengan mengajak anak didik untuk baris terlebih dahulu agar anak didik menjadi tertib dan tahu aturan, kemudian guru dapat menciptakan ruang kelas yang lebih hidup dan asik, misal melakukan *ice breaking* terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran seperti dengan mengajak anak didiknya “Tepuk Semangat” atau “Tepuk Konsentrasi” dengan bimbingan guru yang ceria. Guru menggunakan lagu/ nyanyian dengan tujuan membuat siswa tenang dan gembira hal ini memudahkan penyampaian isi dan membantu siswa belajar agar lebih mudah.

Di sisi lain, saat menggunakan salah satu media pembelajaran seperti gambar, video, serta tiruan sebuah benda atau bisa dengan benda nyata, juga dapat memudahkan terciptanya lingkungan yang cocok untuk belajar, guru hendaknya mengembangkan kebiasaan berjalan keliling kelas selama proses pembelajaran.

Pengawasan guru yang konstan membantu siswa menjaga disiplin akademik dan menyediakan lingkungan pengajaran yang positif. Jadi, diharapkan sebagai pendidik/ guru mampu memberikan pembelajaran yang bermanfaat bagi anak didik sehingga terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Guru juga dapat beradaptasi dengan konteks sekolah dan memfasilitasi konteks sekolah dengan membuat rencana pembelajaran sehari-hari. Selain itu, guru dapat mengakses dan memanfaatkan sumber media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, bermakna dan mudah ditemukan di sekitar.

### **Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran**

Penilaian proses dan hasil belajar Menurut Permendikbud No 81A 2013 penilaian merupakan metode untuk informasi dan bukti melalui pengukuran, penafsiran, menguraikan dan memahami bukti hasil pengukuran. Pendidik harus mempertimbangkan.

Prinsip-Prinsip Penilaian dan Evaluasi Proses dan Hasil Belajar:

- 1) Valid. Standar isi (standar kompetensi dan kompetensi dasar) serta standar kompetensi lulusan harus dapat digunakan untuk menilai/mengukur pencapaian atas hasil pembelajaran tersebut. Dikatakan valid sebuah penilaian jika didasari berdasarkan alat yang telah ditetapkan untuk mengukur kompetensi (kapasitas);
- 2) Objektif. Perbedaan latar belakang agama, budaya, bahasa, gender, sosial ekonomi, serta yang mempunyai hubungan sosial (khusus) ataupun dari sudut pandang penilai, hal tersebut tidak diperbolehkan menjadi penentu untuk penilaian atas hasil pembelajarannya;
- 3) Transparan/Terbuka. Prosedur penilaian harus bersifat terbuka. Semua pihak yang berkepentingan harus ikut serta dalam menentukan kriteria penilaian dan pengambilan keputusan dari hasil belajar siswa;
- 4) Adil. Tidak menguntungkan atau merugikan pihak manapun. Tidak memandang ras, gender, agama, jabatan, dan sosial ekonomi;
- 5) Terpadu. Penilaian yang dinilai oleh pendidik yang turun langsung saat pembelajaran;
- 6) Menyeluruh dan Berkesinambungan. Penilaian harus mencakup semua aspek yang didasari menggunakan teknik yang sesuai dengan pembelajarannya;
- 7) Sistematis. Prosesnya penyelesaian dilakukan secara bertahap berdasarkan tonggak aturan (langkah – langkah) yang telah ditetapkan;
- 8) Akuntabel. Hasil penilaian dapat dipertanggungjawabkan dari segi manapun, teknik, metode, strategi ataupun prosedur lainnya;
- 9) Beracuan Kriteria. Berdasarkan dengan penetapan kompetensi yang berlaku.

Beberapa Aspek Penilaian dan Evaluasi Proses Hasil Belajar: Terdapat 3 aspek penting yang dijadikan sebagai sasaran empuk evaluasi pembelajaran dalam ranah pendidikan. Tiga di antaranya: Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.

Ranah Kognitif: Merupakan bagian yang berkaitan dengan seluruh proses berfikir (otak). Mulai dari kemampuan berfikir rendah hingga kemampuan berfikir tinggi. Mencakup 6 diantaranya: [1] Pengetahuan, hafalan, ingatan (*knowledge*) Kesanggupan seseorang dalam mengingat suatu hal, bisa itu seperti materi pelajaran, mengingat kejadian, mempunyai pola pikir tersendiri (membuat ide baru) dengan daya ingat yang berbeda beda, daya ingat (cepat, sedang atau lambat) [2] Pemahaman (*comprehension*) Kecakapan seseorang dalam memahami suatu informasi yang masuk, dengan kata lain bisa diujicobakan. Hal tersebut menjadi tolak ukur seseorang terkait kecakapan dia dalam menguasai hal tersebut. [3] Penerapan. Kemampuan seorang untuk mengaplikasikan kegiatan yang telah di stimulus saat pemberian materi. [4] Analisis. Mampu merincikan bagian – bagian kecil serta mampu memahami anantara satu bagian dengan bagian yang lain. [5] Sintesis. Suatu kemampuan berfikir yang dapat menyatukan beberapa bagian hingga membentuk suatu pola baru [6] Penilaian. Kemampuan dalam mempertimbangkan suatu keputusan, dapat membuahkan hasil.

Ranah Afektif: Berada pada sesuatu yang bersangkutan dengan sikap dan nilai. Terbagi menjadi beberapa jenjang diantaranya: [1] Penerimaan (*receiving*) tingkat kepekaan seseorang akan rangsangan serta stimulus yang masuk dari luar bisa dalam bentuk situasi, masalah, gejala serta lainnya. Salah satu contoh hasil belajar afektif dari sisi penerimaan adalah siswa sadar akan kedisiplinan serta perilaku malas dan tidak berdisiplin harus dihilangkan. [2] Penanggapan (*responding*) kemampuan seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dalam fenomena tertentu dan meresponsnya dengan cara tertentu. [3] Menilai (*valuing*) Memberikan nilai pada suatu objek. Pada tahap ini siswa tidak hanya sekedar melihat suatu objek namun pada tahap ini siswa sudah dapat menilai terhadap suatu objek yang dilihatnya apakah hal tersebut baik atau buruk. [4] Mengorganisasikan (*organization*) Mengatur suatu penilaian yang sudah ada di padukan dengan sistem organisasi yang telah disediakan. [5] Karakterisasi. Dengan nilai atau kompleks nilai (*characterization by a value orang value complex*). keseluruhan sistematis penilaian berada pada seseorang, yang akan berdampak pada pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Ranah Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah Psikomotorik berasal dari hasil belajar Afektif dan Kognitif. Contohnya yaitu; disiplin dalam pembelajaran, inisiatif untuk mempelajari sendiri melalui buku buku terkait kedisiplinan, dapat memberikan penjelasan kepada temannya terkait dengan pembahasan yang ia baca, mengajak oranglain untuk berperilaku baik.

Refleksi ntuk Perencanaan yang Bermakna: Kiat dari peningkatan kualitas layanan adalah dengan menciptakan budaya refleksi. Hendaknya satuan PAUD mengadakan evaluasi praktik pelaksanaan secara bersama sama dengan upaya program apa yang kedepannya akan dilaksanakan untuk memperbaiki evaluasi tersebut. Berikut tiga langkah utama dalam proses Perencanaan Berbasis Data (PBD): 1) pelaksanaan identifikasi masalah yang berlandaskan pada kondisi satuan Pendidikan; 2) melakukan refleksi atas pembelajaran dan pencapaian di satuan pendidikan; 3) agar tercapainya indikator PAUD yang berkualitas maka sangat disarankan untuk melakukan pembenahan (benahi kesalahan)

Refleksi Untuk Memastikan Proses Pembelajaran Berkualitas: Terkhusus para satuan PAUD perlu adanya pengadaan merefleksikan kondisi nyata untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, maka nantinya akan dapat memenuhi kebutuhan belajar anak, mendata untuk perbaikan setelahnya. Contoh tabel untuk mempermudah penilai satuan PAUD, kolom pertama elemen, kolom kedua hal yang dapat dipantau, kolom ketiga refleksi, kolom keempat benahi.

Tindak Lanjut dan Rekomendasi: 1) membuat refleksi mandiri terkait proses pembelajaran, apakah pembelajaran dapat dikatakan berkualitas atau malah masih terbelah dari kata 'standar'; 2) kepala satuan serta pendidik melakukan refleksi mandiri yang dikolaborasikan dengan para orangtua satuan PAUD; 3) sekolah mendapatkan bimbingan dari pihak lain agar bisa menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas; 4) membagi pengalaman dan belajar bersama lewat komunitas belajar; 5) pendidik dapat mengakses *platform digital* guna mengukur tingkat kapasitas seorang pendidik. Adakan pelatihan (*training*) untuk merancang pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh pendidik; 6) hadirkan dinas pendidikan secara rutin misal persemester atau setahun sekali untuk pendampingan (Pengambilan data yang merujuk pada indicator-indikator proses pembelajaran di DAPODIK).

## **SIMPULAN**

Pembelajaran kreatif dan bermakna sangat penting dalam proses pendidikan anak dengan menggunakan metode-metode ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memotivasi, dan relevan bagi anak-anak. Pembelajaran kreatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, dan keterampilan kolaboratif, sementara pembelajaran bermakna membantu mereka mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri.

Guru berperan memahami kebutuhan individu dan metode pembelajaran yang tepat, serta mampu menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan perkembangan anak didik kemudian lingkungan belajar yang baik mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran yang mendukung pembelajaran menciptakan suasana aman dan nyaman.

Dengan demikian, merancang pembelajaran yang menggabungkan kedua pendekatan ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi anak-anak.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih penulis haturkan kepada para rekan-rekan penulis yang terlibat langsung dalam proses penyelesaian artikel. Terimakasih juga untuk pihak yang terlibat secara tidak langsung, yang mendorong agar terselesaikannya artikel ini. Cukup ada beberapa kesulitan yang dialami penulis saat proses pengerjaan artikel ini, namun syukur *Alhamdulillah* akhirnya artikel ini dapat terselesaikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, N. (2021). Belajar dengan Bercerita: Penggunaan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini, Efektifkah? metode



- Pembelajaran Storytelling. *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies*, 6(2), 106–115.
- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Dewi, F. C., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 1–13.
- Harisnur, F. (2022). Pendekatan, Strategi, Metode dan teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 3(1), 20–31.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliyah di kota bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- Nuraeni. (2014). Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA. Dalam *PRISMA SAINS* (Vol. 2, Nomor 2). [https://www.researchgate.net/publication/330392779\\_STRATEGI\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_ANAK\\_USIA\\_DINI](https://www.researchgate.net/publication/330392779_STRATEGI_PEMBELAJARAN_UNTUK_ANAK_USIA_DINI)
- Purnomo, B. (2017). Analisis Strategi Guru Dalam Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 237–255.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat Sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153–160.
- Sari, A. Y., & Zulfah, U. (2017). Implementasi pembelajaran project based learning untuk anak usia dini. *MOTORIC*, 1(1), 10.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.