

ABC Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak



Oleh Rudy C. Tarumingkeng

Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD

Professor of Management NUP: 9903252922

Rector, Cenderawasih State University, Papua (1978-1988)

Rector, Krida Wacana Christian University, Jakarta (1991-2000)

Chairman, Board of Professors, IPB-University, Bogor (2005-2006)

Data Analyst, Concurrently Chairman, Academic Senate, IBM-ASMI, Jakarta

Web address artikel ini:

<https://rudyclt.com/ab/Metode.Pembelajaran.di.Taman.Kanak-Kanak.pdf>

© RUDYCT Academic Series

rudyct75@gmail.com

Bogor, Indonesia

16 November 2025

METODE PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK

- *RudyCT Akademic Series*

I. Pendahuluan

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu fase paling penting dalam perjalanan pendidikan seorang anak. Di sinilah anak mulai belajar keluar dari lingkungan keluarga, mengenal teman sebaya, berinteraksi dengan orang dewasa selain orang tua, dan mengenal dunia secara lebih luas. Karena itu, metode pembelajaran di TK tidak bisa disamakan dengan metode di SD, SMP, atau jenjang lain.

Anak usia 4–6 tahun bukanlah “orang dewasa mini” yang duduk rapi dan mendengar ceramah guru sepanjang jam pelajaran. Mereka belajar dengan bergerak, bermain, bertanya, menyentuh, mencoba, mengulang, mengamati, dan meniru. Oleh sebab itu, metode pembelajaran di TK harus:

- Berbasis bermain (play-based learning)
- Sesuai dengan tahap perkembangan anak (developmentally appropriate)
- Kaya pengalaman konkret dan multisensori
- Menekankan proses, bukan sekadar hasil
- Mengintegrasikan aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, dan moral-spiritual

Tulisan ini akan menjelaskan berbagai metode pembelajaran di TK, landasan teoritisnya, serta contoh naratif penerapannya di kelas, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru TK, mahasiswa PAUD, maupun orang tua.

II. Karakteristik Anak Usia Taman Kanak-Kanak dan Implikasinya

Sebelum membahas metode, terlebih dahulu perlu dipahami siapa subjek belajar di TK. Anak usia 4–6 tahun memiliki beberapa karakteristik penting:

- 1. Berpikir konkret, belum abstrak**

Anak belajar lebih mudah melalui benda nyata, gambar, gerak, dan pengalaman langsung. Konsep angka, warna, bentuk, dan huruf dipahami melalui sentuhan, permainan, dan aktivitas, bukan sekadar penjelasan lisan.

- 2. Belajar melalui bermain**

Bagi anak TK, bermain bukan sekadar “selingan”, tetapi merupakan **cara utama mereka belajar**. Dalam bermain, anak belajar bernegosiasi, menunggu giliran, memecahkan masalah, berimajinasi, serta melatih bahasa dan motorik.

- 3. Rentang perhatian pendek**

Anak TK sulit duduk diam terlalu lama. Mereka mudah bosan, sehingga aktivitas belajar harus variatif, dengan transisi yang halus antara satu kegiatan dengan kegiatan lain.

- 4. Egosentris dan sosial sedang berkembang**

Anak masih cenderung melihat dunia dari perspektif dirinya sendiri. Namun, tahap ini justru penting untuk melatih berbagi, bekerja sama, dan menghargai orang lain.

- 5. Emosi mudah berubah**

Anak bisa tertawa, menangis, marah, dan kembali ceria dalam

waktu singkat. Metode pembelajaran harus sensitif terhadap kebutuhan emosional dan rasa aman anak.

Implikasinya, **metode pembelajaran di TK** harus penuh gerak, permainan, cerita, lagu, eksperimen sederhana, dan kegiatan artistik. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan kaya rangsangan, bukan sekadar pemberi informasi.

III. Prinsip Dasar Metode Pembelajaran di TK

Beberapa prinsip yang menjadi pegangan dalam memilih dan menerapkan metode:

1. **Berpusat pada anak (child-centered)**
Kegiatan disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan tingkat perkembangan anak. Anak aktif, guru memandu.
 2. **Belajar sambil bermain, bermain sambil belajar**
Setiap permainan dirancang dengan tujuan pendidikan, misalnya bermain balok untuk melatih konsep ruang, koordinasi tangan-mata, dan kerja sama.
 3. **Holistik dan terintegrasi**
Satu kegiatan dapat mengembangkan beberapa aspek sekaligus: misalnya, bercerita melatih bahasa, empati, moral, dan imajinasi.
 4. **Kontekstual**
Materi dan aktivitas dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari anak: keluarga, lingkungan rumah, pasar, kebun, binatang, dan lain-lain.
 5. **Aktif, kreatif, dan menyenangkan**
Anak diajak bergerak, bertanya, mencoba, bereksperimen, bukan hanya mengerjakan lembar kerja.
-

IV. Ragam Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

Berikut beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan di TK, dilengkapi contoh naratif penerapannya.

1. Metode Bermain (Play-Based Learning)

Hakikat metode

Metode bermain adalah pendekatan di mana kegiatan inti pembelajaran diorganisasi dalam bentuk permainan yang terencana. Bermain bukan sekadar “mengisi waktu”, melainkan sarana belajar yang disengaja.

Contoh naratif

Di sebuah kelas TK B, tema minggu ini adalah “Pasar Tradisional”. Guru menyiapkan sudut kelas menjadi miniatur pasar: ada “lapak” sayur, buah, mainan, dan kue-kue plastik. Anak-anak diberi uang mainan.

- Anak yang berperan sebagai penjual belajar berhitung saat menyebut harga: “Ini wortel harganya tiga.”
- Anak yang berperan sebagai pembeli belajar memilih, bertanya, dan bernegosiasi: “Bu, boleh saya beli dua pisang?”
- Di sela permainan, guru bertanya, “Kalau membeli sesuatu, apa yang harus kita lakukan?” Anak menjawab, “Bayar...” dan guru masuk ke nilai kejujuran dan tidak mencuri.

Dalam satu sesi bermain, anak belajar **matematika dasar, bahasa, sosial, moral, dan kemandirian**.

2. Metode Sentra / BCCT (Beyond Centers and Circle Time)

Metode sentra (sering disebut pendekatan BCCT) mengorganisasi pembelajaran dalam **berbagai sentra kegiatan**: sentra balok, sentra main peran, sentra sains, sentra persiapan, sentra seni, dan lain-lain. Anak berputar (rolling) dari satu sentra ke sentra lain sesuai jadwal.

Prinsip utama:

- Lingkungan belajar yang kaya pijakan (scaffolding)
- Anak belajar melalui pengalaman langsung di sentra
- Guru mengobservasi dan memberi pijakan sebelum, selama, dan sesudah bermain

Contoh naratif

Pagi hari di sebuah TK, anak-anak berkumpul di circle time. Guru menyapa dan menjelaskan, "Hari ini kita belajar tentang 'Binatang di Kebun Binatang'. Ada tiga sentra: Sentra Balok, Sentra Main Peran, dan Sentra Seni."

- Di **Sentra Balok**, anak membangun kandang gajah, jembatan, dan kolam dengan balok kayu. Guru menyelipkan konsep besar-kecil, tinggi-rendah, stabil-tidak stabil.
- Di **Sentra Main Peran**, anak berpura-pura menjadi penjaga kebun binatang, dokter hewan, dan pengunjung. Mereka belajar empati: memberi makan binatang, merawat binatang sakit.
- Di **Sentra Seni**, anak membuat topeng singa dan gajah dari kertas warna dan piring kertas.

Dengan metode sentra, setiap anak terlibat aktif, dan guru dapat mengamati perkembangan masing-masing secara lebih spesifik.

3. Metode Proyek (Project-Based Learning untuk Anak Usia Dini)

Metode proyek mengajak anak melakukan **penyelidikan mendalam terhadap satu tema** selama beberapa hari atau minggu. Proyek di TK bersifat sederhana, namun tetap mengikuti alur: bertanya – mengeksplorasi – mendokumentasikan – mempresentasikan.

Contoh naratif: Proyek "Menanam Kacang Hijau"

Minggu pertama, guru mengajak diskusi:

"Anak-anak, kalian tahu dari mana kacang panjang di rumah kita?"

Anak menjawab: "Dari pasar." Guru menindaklanjuti: "Sebelum ke pasar, dari mana?" Anak mulai menyebut: "Dari kebun... dari petani."

Guru lalu mengajak proyek kecil:

1. Anak-anak menyiapkan kapas, gelas plastik bening, dan biji kacang hijau.
2. Mereka meletakkan biji di atas kapas yang sudah dibasahi.
3. Setiap hari, mereka mengamati perubahan: biji pecah, keluar akar, tumbuh batang kecil, daun pertama.
4. Anak menggambar apa yang mereka lihat di buku gambar.

Di akhir proyek, guru menanyakan:

"Apa yang terjadi kalau tanaman tidak disiram?"

"Apa yang terjadi kalau tidak mendapat cahaya?"

Dalam proyek sederhana ini, anak belajar **sains dasar, ketekunan, tanggung jawab, dan rasa kagum terhadap ciptaan Tuhan/alam.**

4. Metode Bercerita (Storytelling)

Cerita adalah salah satu metode paling efektif di TK. Melalui cerita, anak belajar bahasa, nilai moral, empati, dan imajinasi.

Bentuk bercerita:

- Membacakan buku bergambar
- Mendongeng dengan boneka tangan
- Bercerita sambil memainkan papan flanel
- Bercerita dengan drama kecil

Contoh naratif

Guru membacakan kisah "Kelinci dan Kura-Kura". Saat tiba di bagian di mana kelinci meremehkan kura-kura, guru berhenti sejenak dan bertanya:

"Apakah boleh kita mengejek teman yang berjalan pelan?" Anak menjawab, "Tidak boleh..."

Setelah cerita selesai, guru mengajak refleksi:

"Kenapa kura-kura bisa menang?"

"Apakah kita harus sombong kalau merasa pintar?"

Dengan bercerita, guru menanamkan **nilai-nilai karakter** seperti kerendahan hati, kerja keras, dan menghargai perbedaan kemampuan.

5. Metode Bernyanyi dan Gerak Lagu

Musik, nyanyian, dan gerakan sangat dekat dengan dunia anak. Lagu membantu anak mengingat konsep dengan mudah: huruf, angka, hari, warna, maupun kebiasaan baik.

Contoh naratif

Saat jam makan bekal, guru mengajak bernyanyi:

"Cuci tangan, cuci tangan, pakai sabun..."

Sebelum makan, sebelum makan, biar sehat..."

Anak-anak berdiri, menirukan gerakan menggosok tangan, membilas, lalu mengeringkan. Kegiatan sederhana ini:

- Menanamkan kebiasaan hidup bersih
- Melatih koordinasi gerak
- Menciptakan suasana ceria dan tidak tegang

Di kesempatan lain, guru mengajarkan lagu berhitung:

"Satu-satu aku sayang ibu..."

Anak bukan hanya belajar kata "satu, dua, tiga", tetapi juga nilai sayang kepada keluarga.

6. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan ketika guru ingin memperlihatkan suatu proses atau cara melakukan sesuatu. Di TK, demonstrasi sangat berguna untuk kegiatan sains sederhana, keterampilan hidup (life skills), dan seni.

Contoh naratif

Tema hari itu adalah "Cuaca". Guru ingin menunjukkan proses hujan. Ia menyiapkan:

- Gelas bening berisi air
- Busa cukur (foam) sebagai awan
- Pewarna biru yang diteteskan di atas foam

Guru berkata:

"Nah, ini seperti awan yang makin lama makin penuh dengan uap air. Kalau sudah terlalu penuh..."

Anak-anak melihat tetesan biru menembus busa dan turun ke air.

"Hujan!" seru mereka.

Demonstrasi membantu anak memahami konsep abstrak secara **visual dan konkret**.

7. Metode Bermain Peran (Role Play / Drama)

Bermain peran adalah metode di mana anak memerankan tokoh tertentu (dokter, guru, polisi, ibu, ayah, pedagang, dll.).

Manfaat:

- Mengembangkan bahasa dan komunikasi

- Mengasah imajinasi dan kreativitas
- Melatih empati dan pemahaman sosial
- Membantu anak mengungkapkan perasaan yang sulit diekspresikan secara langsung

Contoh naratif

Guru menyiapkan sudut "Rumah Sakit Mini". Ada meja sebagai meja dokter, boneka sebagai pasien, dan beberapa alat mainan sederhana.

Seorang anak berperan sebagai dokter:

"Ini bagaimana sakitnya?"

Anak yang jadi pasien menjawab, "Perut saya sakit..."

Guru mengamati dan mencatat kemampuan komunikasi, kemampuan berempati, dan penggunaan bahasa anak. Jika ada anak yang pemalu, guru bisa memberi peran yang lebih kecil dulu, misalnya menjadi asisten perawat yang membantu mengambil "obat".

8. Metode Karya Wisata (Field Trip)

Karya wisata atau kunjungan lapangan merupakan metode di mana anak diajak mengamati dunia nyata di luar sekolah: pasar, kebun, pemadam kebakaran, perpustakaan, museum kecil, atau taman kota.

Contoh naratif

Tema bulan ini: "Profesi". Guru mengajak anak-anak berkunjung ke kantor pemadam kebakaran.

- Petugas menjelaskan tentang mobil pemadam, pakaian pelindung, dan cara kerja mereka.
- Anak-anak diperbolehkan naik ke mobil (dalam pengawasan), memegang selang (tanpa air atau dengan kontrol ketat), dan mendengarkan sirene dinyalakan sebentar.

Sepulang dari kunjungan, di kelas:

- Anak menggambar mobil pemadam dan petugas.
- Guru mengajak diskusi: "Apa yang dilakukan pemadam kebakaran?"
- Anak belajar tentang keberanian, pelayanan terhadap masyarakat, dan pentingnya keselamatan.

Karya wisata membuat pembelajaran menjadi **hidup, nyata, dan berkesan mendalam**.

9. Metode Eksperimen Sains Sederhana

Sains bagi anak TK bukan rumus dan definisi, melainkan **rasa ingin tahu yang difasilitasi**. Anak diajak mengamati, memprediksi, mencoba, dan menyimpulkan dengan bahasa sederhana.

Contoh naratif

Guru mengajak eksperimen "Benda Tenggelam dan Terapung". Di meja tersedia:

- Baskom berisi air
- Batu, daun, sendok plastik, bola pingpong, krayon, dan kayu kecil

Guru bertanya, "Menurut kalian, batu ini tenggelam atau terapung?" Anak mengangkat tangan: "Tenggelam!" Guru lalu menunjukkan dengan menjatuhkan batu ke air. Anak melihat langsung.

Setelah beberapa benda diuji, guru mengajak menyimpulkan: "Benda yang berat dan padat seperti batu, biasanya tenggelam. Bola pingpong dan daun yang ringan, terapung."

Eksperimen sederhana seperti ini melatih **keterampilan proses sains**: mengamati, memprediksi, mencoba, dan menyimpulkan.

10. Metode Gambar, Melukis, dan Kegiatan Seni

Seni adalah bahasa universal anak. Melalui menggambar, mewarnai, melipat, menempel, dan membentuk dengan plastisin, anak mengekspresikan emosi dan imajinasi.

Prinsip penting:

- Tidak berfokus pada "rapi" atau "indah" menurut standar orang dewasa
- Menghargai setiap karya sebagai ekspresi unik anak
- Menghindari membandingkan secara negatif antara satu anak dan anak lain

Contoh naratif

Tema hari itu "Keluargaku". Guru meminta anak menggambar keluarganya.

- Ada yang menggambar empat orang, ada yang enam orang, ada yang menambah kucing dan anjing.
- Seorang anak menggambar dirinya sangat kecil, sementara sosok orang tua sangat besar. Guru menangkap ini sebagai bahan observasi tentang persepsi dan perasaan anak terhadap keluarganya.

Di sesi refleksi, guru bertanya, "Siapa saja yang ada di gambar kalian?" Anak menceritakan satu per satu, sambil melatih kemampuan bercerita dan rasa bangga terhadap keluarga.

11. Metode Tematik Terpadu

Di banyak TK, pembelajaran menggunakan **pendekatan tematik**, misalnya tema: "Diriku", "Keluargaku", "Lingkungan Sekitar", "Binatang", "Transportasi", dll.

Dalam satu tema, berbagai metode digabungkan: bercerita, bernyanyi, bermain peran, eksperimen, menggambar, dan sebagainya.

Contoh naratif: Tema “Transportasi”

- Guru bercerita tentang seorang anak yang naik bus untuk mengunjungi neneknya.
- Anak membuat kerajinan kapal dari kertas lipat.
- Di luar kelas, anak bermain balap mobil mainan dan mengukur jarak tempuh dengan langkah kaki.
- Lagu yang dinyanyikan: “Naik kereta api...”

Dengan pendekatan tematik, anak mendapatkan pemahaman yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

V. Peran Guru dalam Mengelola Metode Pembelajaran di TK

Metode yang baik membutuhkan **guru yang mampu mengelolanya dengan bijak**. Beberapa peran kunci guru di TK:

1. Perancang lingkungan belajar

Guru menata kelas sehingga kaya dengan sudut bermain, bahan ajar, alat peraga, dan karya anak. Lingkungan yang baik “mengundang” anak untuk bereksplorasi.

2. Fasilitator, bukan hanya penceramah

Guru mengajukan pertanyaan terbuka (“Menurut kamu, apa yang terjadi kalau...?”), memberikan kesempatan anak mencoba, dan tidak buru-buru menyalahkan jawaban anak.

3. Observer perkembangan anak

Dalam setiap metode, guru mengamati: bagaimana kemampuan bahasa, motorik, sosial, dan emosional anak muncul. Catatan observasi ini penting untuk penilaian autentik.

4. Model nilai dan perilaku

Di TK, anak banyak belajar **melalui teladan**. Guru yang sabar, tidak

mudah marah, menghargai perbedaan, dan konsisten, akan menjadi “buku hidup” bagi anak.

5. **Komunikator dengan orang tua**

Guru menjelaskan kepada orang tua bahwa pembelajaran di TK tidak diukur hanya dari kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi dari **kesiapan sosial-emosional, kemandirian, dan karakter**.

VI. Penilaian Autentik dalam Konteks Metode Pembelajaran di TK

Metode pembelajaran yang berbasis bermain menuntut bentuk penilaian yang berbeda dengan ujian tertulis. Di TK, penilaian yang digunakan sebaiknya **autentik**, yakni menilai anak dalam konteks kegiatan yang nyata.

Bentuk penilaian autentik:

- Observasi perilaku anak dalam bermain peran
- Catatan anekdot (anecdotal record) ketika anak menunjukkan perilaku tertentu
- Kumpulan karya (portfolio) gambar, kerajinan, dan tulisan awal anak
- Dokumentasi foto atau video sebagai catatan perkembangan

Contoh naratif penilaian:

Saat bermain di sentra balok, guru melihat seorang anak yang biasanya enggan berbagi, kini dengan spontan meminjamkan balok kepada temannya. Guru mencatat:

“Hari ini, Rian meminjamkan balok besar kepada Aldi ketika Aldi kehabisan balok. Rian tampak senang ketika Aldi mengucapkan terima kasih.”

Catatan sederhana ini menunjukkan perkembangan **sosial-emosional** anak. Penilaian seperti ini jauh lebih bermakna daripada sekadar menilai anak berdasarkan lembar kerja berisi titik-titik.

VII. Tantangan dalam Penerapan Metode Pembelajaran di TK

Walaupun secara teori metode-metode di atas ideal, praktik di lapangan sering menghadapi berbagai tantangan:

1. Tekanan akademik dari orang tua

Banyak orang tua menginginkan anak TK sudah lancar membaca, menulis, dan berhitung layaknya siswa SD. Akibatnya, guru terdorong menggunakan metode ceramah dan latihan lembar kerja berlebihan.

2. Keterbatasan sarana dan prasarana

Tidak semua TK memiliki ruang luas, alat permainan edukatif, dan bahan ajar yang memadai. Guru harus kreatif menggunakan barang bekas (karton, botol, tutup botol) untuk menjadi alat permainan.

3. Rasio guru dan anak yang tinggi

Jika jumlah anak terlalu banyak dalam satu kelas, guru sulit melakukan observasi mendalam, sulit mengatur permainan kelompok, dan sulit memberi perhatian individual.

4. Kesiapan dan kompetensi guru

Tidak semua guru mendapatkan pelatihan khusus tentang PAUD dan metode pembelajaran TK. Beberapa masih membawa pola mengajar gaya SD atau SMP ke dalam kelas TK.

5. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya bermain

Baik guru maupun orang tua kadang menganggap bermain sebagai “buang-buang waktu”, padahal bermain adalah **“laboratorium kecil” bagi pertumbuhan anak.**

Menghadapi tantangan ini, diperlukan peningkatan kompetensi guru, komunikasi berkesinambungan dengan orang tua, serta kebijakan lembaga yang mendukung pembelajaran ramah anak.

VIII. Integrasi Teknologi secara Bijak di TK

Di era digital, pertanyaan yang sering muncul adalah: **perluakah teknologi/gadget di TK?**

Di satu sisi, teknologi dapat menyediakan:

- Video edukatif singkat tentang hewan, alam, dan budaya
- Lagu-lagu anak dan gerak lagu
- Aplikasi interaktif sederhana (misalnya puzzle digital)

Namun di sisi lain, penggunaan gadget berlebihan:

- Dapat mengurangi kesempatan anak bergerak dan berinteraksi sosial langsung
- Dapat mengganggu perhatian dan pola tidur jika tidak dikontrol di rumah

Karena itu, prinsipnya:

- Di TK, **teknologi sebaiknya hanya sebagai pelengkap**, bukan pusat pembelajaran.
- Kegiatan utama tetap permainan fisik, interaksi langsung, seni, dan eksplorasi lingkungan nyata.
- Jika menggunakan video, durasi pendek dan diikuti dengan diskusi atau aktivitas terkait, bukan sekadar menonton pasif.

Contoh naratif

Guru memutar video pendek (3 menit) tentang metamorfosis kupu-kupu. Setelah menonton, anak diajak membuat urutan gambar: telur –

ulat – kepompong – kupu-kupu. Guru mengaitkan dengan proyek melukis kupu-kupu dan permainan peran “menjadi ulat yang berubah menjadi kupu-kupu”.

IX. Sinergi Sekolah dan Keluarga dalam Mendukung Metode Pembelajaran TK

Metode pembelajaran di TK akan lebih efektif bila didukung oleh lingkungan keluarga. Anak menghabiskan waktu cukup banyak di rumah, sehingga:

1. Orang tua perlu memahami karakteristik pembelajaran usia dini

- Tidak memaksa anak belajar dengan cara drilling yang menekan.
- Menghargai proses anak belajar melalui bermain, bertanya, dan bereksplorasi.

2. Lingkungan rumah sebagai “kelas kedua”

- Orang tua dapat meneruskan kegiatan di sekolah: mengajak anak bercerita tentang hari ini, melibatkan anak dalam kegiatan rumah (menata meja, menyiram tanaman).
- Membacakan buku sebelum tidur, bukan hanya memberikan gadget.

3. Komunikasi rutin guru-orang tua

- Guru dapat memberi laporan singkat perkembangan anak.
- Orang tua berbagi informasi jika ada perubahan perilaku anak di rumah.

Dengan sinergi ini, metode pembelajaran di sekolah tidak terputus, tetapi menjadi bagian dari **ekosistem belajar yang utuh** bagi anak.

X. Penutup

Metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak bukan sekadar memilih antara "bermain" atau "belajar". Di usia ini, **bermain adalah bentuk belajar yang paling alami dan efektif**. Anak belajar melalui sentuhan, gerak, cerita, lagu, eksperimen sederhana, karya seni, dan interaksi dengan teman sebaya.

Metode-metode seperti **bermain terarah (play-based learning), sentra/BCCT, proyek, bercerita, bernyanyi dan gerak lagu, demonstrasi, bermain peran, karya wisata, eksperimen sains sederhana, dan seni kreatif**, semuanya dirancang untuk:

- Mengembangkan aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, dan moral secara terpadu
- Menumbuhkan rasa ingin tahu dan kegembiraan belajar
- Membentuk karakter dasar: percaya diri, mandiri, peduli, jujur, dan bertanggung jawab

Pada akhirnya, keberhasilan metode pembelajaran di TK sangat bergantung pada:

- **Guru** yang memahami dunia anak, kreatif mengelola kelas, dan menjadi teladan
- **Lingkungan sekolah** yang aman, ramah, dan kaya rangsangan belajar
- **Orang tua** yang menerima bahwa kesiapan bersekolah bukan hanya soal membaca dan berhitung, tetapi juga soal **kesiapan sosial-emosional dan karakter**

Dengan kombinasi metode yang tepat, suasana belajar yang menyenangkan, dan kerja sama antara sekolah dan keluarga, Taman Kanak-kanak dapat menjadi tempat di mana anak **bukan hanya belajar**

huruf dan angka, tetapi juga belajar **menjadi manusia kecil yang utuh, gembira, dan siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya**.

Berikut **Glosarium** dan **Daftar Referensi** yang relevan dengan tulisan “Metode Pembelajaran di Taman Kanak-kanak”.

A. Glosarium

1. Anak Usia Dini

Anak yang berada pada rentang usia 0–8 tahun, dengan fokus TK umumnya pada usia 4–6 tahun. Masa ini disebut sebagai masa keemasan (golden age) karena perkembangan otak dan kepribadian sangat pesat. ([UNESCO](#))

2. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Merujuk pada kebijakan PAUD dan kajian akademik tentang pembelajaran PAUD). ([E-Journal STKIP Siliwangi](#))

3. Belajar Sambil Bermain / Bermain Sambil Belajar

Pendekatan pembelajaran yang menempatkan **bermain** sebagai sarana utama belajar anak. Dalam konteks PAUD, kegiatan bermain dirancang secara sadar untuk menstimulasi aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, motorik, dan moral anak secara menyenangkan. ([E-Journal STKIP Siliwangi](#))

4. Metode Bermain (Play-Based Learning)

Metode pembelajaran yang menjadikan permainan sebagai

medium utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Anak belajar melalui eksplorasi, imajinasi, dan interaksi sosial. Banyak diadopsi dalam program Early Childhood Care and Education (ECCE) oleh UNESCO, UNICEF, dan berbagai lembaga pendidikan. ([UNESCO](#))

5. Pendekatan Sentra / BCCT (Beyond Centers and Circle Time)

Model pembelajaran PAUD yang mengorganisasi kegiatan dalam berbagai "sentra" (sentra balok, sentra main peran, sentra seni, sentra sains, dll.). Anak belajar dalam kelompok kecil di setiap sentra dengan pijakan guru sebelum, saat, dan setelah bermain. Pendekatan ini menekankan bermain aktif, keterlibatan anak, dan observasi perkembangan oleh guru. (Banyak dirujuk dalam praktik PAUD di Indonesia sebagai model sentra). ([PAUD JATENG](#))

6. Belajar Berbasis Proyek (Project-Based Learning untuk Anak Usia Dini)

Metode pembelajaran yang mengajak anak menyelidiki satu tema atau fenomena tertentu secara mendalam dalam jangka waktu tertentu melalui rangkaian kegiatan: bertanya, mengamati, mencoba, mendokumentasikan, dan mempresentasikan. Diadaptasi secara sederhana di TK (misalnya proyek menanam kacang hijau). ([GPEKIX](#))

7. Storytelling (Metode Bercerita)

Metode yang menggunakan cerita, dongeng, atau bacaan bergambar untuk menyampaikan nilai moral, pengetahuan, dan bahasa kepada anak. Dapat dilakukan dengan buku cerita, boneka tangan, papan flanel, atau drama kecil. Penelitian menunjukkan storytelling efektif mengembangkan bahasa dan karakter anak usia dini. ([ejournal.iainmadura.ac.id](#))

8. Role Play / Bermain Peran

Bentuk permainan imajinatif di mana anak memerankan tokoh tertentu (dokter, guru, ibu, ayah, polisi, pedagang, dll.). Metode ini

melatih kemampuan sosial, bahasa, empati, dan pemahaman anak terhadap peran sosial di masyarakat. (ejournal.iainmadura.ac.id)

9. **Karya Wisata (Field Trip)**

Metode pembelajaran di mana anak diajak melakukan kunjungan ke lingkungan nyata di luar kelas (pasar, kebun, pemadam kebakaran, museum, dll.) untuk mengamati langsung objek atau fenomena yang dipelajari. Kegiatan ini memperkuat pembelajaran kontekstual dan pengalaman konkret anak.

10. **Eksperimen Sains Sederhana**

Kegiatan eksploratif yang memungkinkan anak mengamati, memprediksi, mencoba, dan menyimpulkan fenomena sederhana (misalnya benda tenggelam-terapung, pertumbuhan tanaman, pencampuran warna). Difokuskan pada proses ingin tahu, bukan hasil rumus. (GPEKIX)

11. **Developmentally Appropriate Practice (DAP)**

Kerangka praktik pembelajaran yang disusun oleh NAEYC (National Association for the Education of Young Children), menekankan bahwa pembelajaran harus sesuai tahap perkembangan anak, memperhatikan konteks sosial-budaya, serta menghargai keberagaman. DAP menjadi rujukan internasional untuk kualitas pendidikan anak usia dini. (NAEYC)

12. **Pendekatan Tematik Terpadu**

Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bidang perkembangan (bahasa, kognitif, seni, motorik, sosial-emosional) ke dalam satu tema besar (misalnya: Diriku, Keluargaku, Transportasi, Binatang, Lingkunganku). Banyak digunakan di TK/PAUD karena sesuai cara anak melihat dunia secara holistik. (generasimaju.co.id)

13. **ECCE (Early Childhood Care and Education)**

Istilah internasional untuk merujuk pada layanan pendidikan dan

pengasuhan anak usia dini yang holistik (kesehatan, gizi, pendidikan, perlindungan, dan kesejahteraan). UNESCO menekankan ECCE sebagai fondasi bagi keberhasilan pendidikan seumur hidup. ([UNESCO](#))

14. **Pembelajaran Holistik**

Pendekatan yang memandang anak sebagai pribadi utuh, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik (membaca, menulis, berhitung), tetapi juga pada perkembangan sosial-emosional, moral, fisik, dan kreativitas.

15. **Penilaian Autentik di TK**

Bentuk penilaian yang mengamati anak dalam konteks kegiatan nyata, seperti bermain, bercerita, dan berkarya. Bentuknya bisa berupa catatan anekdot, portofolio karya, foto/video dokumentasi, bukan sekadar tes tertulis. ([NAEYC](#))

16. **Lingkungan Belajar Kaya Rangsangan (Stimulating Learning Environment)**

Lingkungan fisik dan sosial yang dirancang untuk mengundang anak bereksplorasi: sudut-sudut bermain, alat peraga, bahan manipulatif, buku bergambar, dan karya anak. Lingkungan demikian terbukti memperkuat keterlibatan dan hasil belajar anak usia dini. ([IICBA](#))

17. **Kemitraan Sekolah–Keluarga**

Kolaborasi antara guru/sekolah dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak. Dalam pendidikan anak usia dini, kesinambungan pengalaman belajar di rumah dan di sekolah sangat menentukan kualitas perkembangan anak. ([Right to Education](#))

B. Referensi

1. Referensi Internasional (Teoritis & Kebijakan Global)

1. **NAEYC.** (2021). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8* (4th ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children. ([NAEYC](#))
2. **NAEYC.** (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8 – Position Statement*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children. ([NAEYC](#))
3. **UNESCO.** (n.d.). *Early Childhood Care and Education (ECCE)*. Paris: UNESCO. (Memuat penjelasan tentang pentingnya pendidikan anak usia dini dan prinsip inklusivitas). ([UNESCO](#))
4. **UNESCO.** (2024). *The Right to a Strong Foundation: Global Report on Early Childhood Care and Education*. Paris: UNESCO. (Laporan global tentang kualitas dan akses ECCE, termasuk pentingnya pendekatan bermain). ([UNICEF](#))
5. **UNICEF – LEGO Foundation.** (2023). *Learning through Play: Strengthening Learning through Play in Early Childhood Education Programmes*. (Paper kerja GPE KIX tentang pembelajaran berbasis bermain di berbagai negara). ([GPEKIX](#))
6. **UNESCO.** (n.d.). *IT'S PLAY: Promoting Early Childhood Development through Playful Learning (Zambia)*. (Contoh program pembelajaran berbasis bermain yang mendorong perkembangan anak). ([UNESCO](#))
7. **UNESCO.** (n.d.). *Implementation of Dynamic Play Spaces in Andorran Kindergarten and Primary Schools*. (Contoh inovasi ruang bermain dinamis untuk mendorong pembelajaran aktif). ([UNESCO](#))

2. Referensi Nasional & Regional (Konteks PAUD dan TK di Indonesia)

1. **Nurdiani, Y.** (2013). "Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Empowerment*. (Mengulas secara konseptual prinsip belajar sambil bermain di PAUD). ([E-Journal STKIP Siliwangi](#))
2. **Apriyani, N.** (2021). "Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. (Artikel ilmiah yang menekankan bermain sebagai metode utama di PAUD). ([Jurnal Raden Fatah](#))
3. **Mawardah, M.** (2025). "Metode Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini." *Jurnal AJAD*. (Membahas hasil pengabdian masyarakat tentang metode bermain di TK/MI YASPA Palembang). (journal.msti-indonesia.com)
4. **Sumber PAUD Indonesia.** (2015). "Belajar Sambil Bermain untuk Anak Usia Dini TK KB TPA." *Paud.id*. (Artikel populer- edukatif yang banyak dirujuk di kalangan praktisi PAUD). ([PAUD JATENG](#))
5. **Nurdiani, Y.** (2013). *Konsep Belajar Sambil Bermain sebagai Pola Pembelajaran PAUD*. (Paper yang menjelaskan konsep teoretis dan praktik di kelas-kelas PAUD). ([Ulil Albab Institute](#))
6. **Kiddo/E-Journal IAIN Madura.** (2024). "Bermain Sambil Belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di PAUD." (Mengulas peran permainan peran dan dramatisasi dalam pengembangan anak). (ejournal.iainmadura.ac.id)
7. **Generasi Maju (Danone Indonesia).** (2023). "10 Metode Pembelajaran PAUD yang Efektif untuk Anak." (Artikel populer yang merangkum metode bermain, proyek, tematik, dan lainnya dalam bahasa yang mudah dipahami orang tua). (generasimaju.co.id)

3. Rekomendasi Tambahan (Untuk Pendalaman Teori & Praktik)

Untuk memperkaya kajian dan dapat digunakan untuk pengembangan modul ajar atau RPS PAUD/TK, dapat pula dirujuk:

1. Buku-buku pengantar PAUD dan Metode Pembelajaran Anak Usia Dini (penerbit lokal seperti Kencana, Prenadamedia, Rajawali Press, dsb.) yang membahas:
 - Prinsip perkembangan anak usia dini
 - Model sentra/BCCT
 - Penilaian autentik di TK
 - Pengembangan kurikulum tematik di PAUD
2. Dokumen kurikulum nasional PAUD/TK terbaru dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kurikulum Merdeka PAUD), yang menekankan pembelajaran bermain, eksplorasi, dan proyek. (Dapat diakses melalui laman resmi Kemendikbudristek).

Copilot for this article - Chatgpt 5, Access date: 16 November 2025.
Prompting on Writer's account ([Rudy C Tarumingkeng](#))
<https://chatgpt.com/c/6919c9c6-3870-8323-b7c6-fcf63a02c719>