

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah PAUD Terpadu Aisyiyah Bustanul Athfal Golf

PAUD Terpadu Aisyiyah Bustanul Athfal Golf pertama kali berdiri pada tahun 2007. Pada awal berdirinya, lembaga ini masih berstatus PAUD dengan kepala sekolah pertama yaitu Ibu Linda. Kemudian pada bulan April 2008, TK yang berada dalam naungan lembaga ini dipindahkan karena Muhammadiyah telah memiliki tanah sendiri, sehingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan di lokasi baru. Pada masa ini, PAUD terlebih dahulu berdiri sebelum TK berkembang dan berjalan secara terpisah. Lembaga ini berlokasi di Jalan Golf Swargaloka RT 12 RW 03, Syamsudin Noor, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru. Lembaga ini merupakan sekolah swasta di bawah naungan Aisyiyah Muhammadiyah dan telah terakreditasi A.

Seiring perkembangan lembaga, terjadi beberapa pergantian kepemimpinan. Saat TK mulai beroperasi di lokasi baru, kepala sekolah digantikan oleh Ibu Nia Nisrina. Kemudian pada tahun 2009, kepemimpinan kembali berganti menjadi Ibu Retno sebagai kepala sekolah. Selanjutnya, pada tahun 2025 terjadi pergantian kepala sekolah menjadi Ibu Juli yang hingga saat ini menjabat. Saat ini, PAUD Terpadu Aisyiyah Bustanul Athfal Golf memiliki 222 peserta didik dengan jumlah guru aktif sebanyak 17 orang, yang terus mendukung pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan di lembaga tersebut.



Gambar 4.1 Gedung Depan Sekolah PAUD
Terpadu Asyiyah Bustanul Athfal Golf (DLGS 1.1)¹

¹ Dokumentasi Lapangan Gedung Sekolah 1.1

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: PAUD Terpadu Asyiyah Bustanul Athfal Golf.
Alamat	: Jalan Golf Swargaloka RT 12 RW 03, Syamsudin Noor, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru.
Berdiri (Tanggal/Bulan/Tahun)	: 8 Agustus 2008
SK Ijin pendirian sekolah	: 1 Agustus 2008
Status	: Swasta
Yayasan/Pengelola	: Yayasan Asyiyah
NSS	: 002156102015
NPSN	: 30312254
Terakreditasi	: Terakreditasi A
Ruang Kelas	: 14 Ruangan KB (2), TK A (6), TK B (6).
Ukuran Tanah	: 1.400 m ²

2. Visi Misi Sekolah PAUD Asyiyah Bustanul Athfal Golf

Tabel 1.1 Visi dan Misi

Visi	Misi
Mewujudkan generasi islam yang sehat, cerdas, dan berakhlak mulia yang diridhoi Allah Swt.	1.Membekali perkembangan anak dengan menanamkan dasar-dasar keimanan sehingga menjadi anak akhlaqul karimah dan bertaqwa. 2.Mengembangkan sistem pembelajaran berbasis karakter sehingga anak-anak dapat menjadi insan yang peduli dan berpikir kritis. 3.Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak dengan pendekatan di sentra sentra bermain sesuai dengan perkembangan anak. 4.Membangun kerja sama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan PAUD yang profesional dan akuntabel.

3. Struktur organisasi PAUD Terpadu Asyiyah Bustanul Athfal Golf

Tahun Ajaran 2025/2026

Tabel 1.2 Struktrur Organisasi

Jabatan	Nama
Kepala Sekolah	Julianti, S.Hut.,S.Pd
Wakil Kepala Sekolah	Sri Retno W, S.P,S.Pd
Bendahara Sekolah	Siti Khasanah, S.Hum
Tata Usaha	Retno Duwi Andita
Ketua Ikatan Wali Murid	Zainab
Pengelola KB	Jujun Fatonah, S.E
Guru Kelompok KB	Wahidah Setiya Wati Nanik Sw Yuniarti, S.Pd
Guru Kelompok A	Ramisah, S.Pd Hilmatunnisa, S.Pd.I Zainab, S.Pd. AUD. Husnatul Aulia, S.Pd Rosi Erpina, S.Pd Murdinah.M, S.Pd.I
Guru Kelompok B	Sri Retno W.,S.P.,S.Pd Irma Dwi.,S.Pt.,S.Pd Sri Upit Sarimanah, S.Pd Siti Khasanah, S.Pd Nanie Octavia, S.Pd
	Rohana, S.Pd

4. Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas kepala sekolah dan guru kelas B5 PAUD Terpadu 'Aisyiyah Bustanul Athfal Golf Kota Banjarbaru. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan reduksi data dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan memfokuskan data sesuai dengan fokus penelitian, yaitu strategi guru dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini difokuskan pada kelompok B5 yang terdiri atas anak usia 5–6 tahun. Pemilihan kelompok tersebut didasarkan pada kesesuaian dengan fokus penelitian, yaitu mengkaji strategi yang diterapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia 5–6 tahun. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan mengelompokkannya berdasarkan strategi pembelajaran yang diterapkan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah proses wawancara selesai, peneliti mentranskripsikan hasil wawancara, kemudian melakukan reduksi data dengan menghilangkan informasi yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan secara sistematis berdasarkan kategori strategi pembelajaran yang ditemukan di lapangan, yaitu strategi guru melalui metode bermain, metode bercerita, metode bernyanyi, metode proyek, dan metode karyawisata. Penyajian data tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan strategi guru dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun di PAUD Terpadu 'Aisyiyah Bustanul Athfal Golf Kota Banjarbaru.

Selain data hasil wawancara, peneliti juga menyajikan data hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas serta data dokumentasi berupa modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya. Seluruh data tersebut saling melengkapi sehingga memberikan gambaran yang utuh mengenai strategi guru dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun di PAUD Terpadu 'Aisyiyah Bustanul Athfal Golf Kota Banjarbaru.

B. Hasil Penelitian

1.Strategi Guru dalam Pembelajaran pada Anak Usia 5-6 Tahun

a. Strategi Guru melalui Penggunaan Metode Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan bertujuan menciptakan kegiatan belajar yang menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga anak tetap antusias mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi menjadi strategi utama agar anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangannya (CWGKB 1.7)². Selain itu, guru menyatakan bahwa strategi yang paling efektif dalam pembelajaran adalah menggunakan berbagai metode yang bervariasi, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, serta menyisipkan kegiatan *ice breaking* agar suasana belajar tidak monoton dan anak tetap fokus mengikuti kegiatan pembelajaran (CWGKB 1.21)³.

² Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

³ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

1).Strategi Guru Melalui Penggunaan Metode Bermain

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru secara rutin memanfaatkan permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa aktivitas bermain digunakan untuk mengenalkan berbagai konsep, melatih keterampilan anak, serta menumbuhkan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar (CWGKB 1.8). Guru juga mengungkapkan bahwa permainan tebak nama hewan dan menirukan suara binatang sering digunakan untuk menjaga perhatian anak agar tidak cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung (CWGKB 1.10)⁴.

(a). Kegiatan Tebak Gerakan Hewan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Mei 2026, guru kelas B5 menerapkan metode bermain melalui kegiatan tebak gerakan hewan. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan, kemudian membagi anak ke dalam beberapa kelompok. Guru memperagakan berbagai gerakan hewan, seperti kelinci, monyet, dan penguin, sedangkan setiap kelompok secara bergantian diminta menebak nama hewan berdasarkan gerakan yang diperagakan. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk berpartisipasi sehingga setiap anak memperoleh pengalaman bermain yang sama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mengikuti permainan dengan penuh semangat. Mereka tampak aktif menebak gerakan, saling berdiskusi dengan teman kelompok, serta menunjukkan ekspresi gembira selama kegiatan berlangsung. Guru juga memberikan pujian kepada anak yang berani menjawab sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup.

⁴ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)



Gambar 4.2 Permainan Tebak Gerakan Hewan (DLKP 3.13)⁵

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa permainan tebak gerakan hewan bertujuan melatih konsentrasi, keberanian, kerja sama, dan kemampuan anak mengikuti instruksi. Selain itu, kegiatan bermain dipilih agar anak tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, permainan tebak gerakan hewan menunjukkan bahwa guru menerapkan metode bermain sebagai strategi pembelajaran untuk melibatkan anak secara aktif selama proses belajar. Guru memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk berpartisipasi melalui kegiatan menebak gerakan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, guru memberikan pujian sebagai bentuk apresiasi sehingga anak semakin percaya diri dan antusias mengikuti pembelajaran. Strategi tersebut membantu melatih konsentrasi, keberanian, kerja sama, dan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi (CWGKB 1.8; CWGKB 1.10)⁶.

(b). Kegiatan Bermain Tangkap Bola

Berdasarkan hasil observasi, guru menerapkan metode bermain melalui permainan tangkap bola yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Guru mengajak anak membentuk lingkaran, kemudian menjelaskan aturan permainan sebelum bola dilemparkan secara bergantian kepada setiap anak. Pada saat anak

⁵ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

⁶ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

menerima bola, guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kemudian anak diminta menjawab sebelum melempar bola kepada teman berikutnya.

Selama kegiatan berlangsung, anak tampak antusias mengikuti permainan. Mereka berusaha menangkap bola dengan baik, menjawab pertanyaan guru, serta saling memberikan semangat kepada teman. Guru terus memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan sehingga seluruh anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman.



Gambar 4.3 Permainan Tangkap Bola (DLKP 3.14)⁷

Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan tangkap bola digunakan guru untuk meningkatkan perhatian anak, melatih koordinasi motorik, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, permainan tangkap bola menunjukkan bahwa guru menerapkan metode bermain sebagai strategi pembelajaran yang memadukan aktivitas fisik dengan materi pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan ketika anak menerima bola sehingga anak tidak hanya bermain, tetapi juga mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

⁷ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

Strategi tersebut mampu meningkatkan perhatian, koordinasi motorik, keberanian, serta keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

(c). Kegiatan Literasi Menggunakan Plastisin

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 April 2026, guru melaksanakan kegiatan literasi menggunakan plastisin sebagai salah satu strategi pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, kemudian memperagakan cara membentuk huruf-huruf penyusun kata *sepeda* menggunakan plastisin di depan kelas. Setelah itu, anak-anak diminta membentuk huruf sesuai contoh yang telah diberikan.

Selama kegiatan berlangsung, guru mengajak anak melakukan tepuk konsentrasi sebelum memulai pembelajaran agar perhatian anak kembali terfokus. Guru juga berkeliling kelas untuk membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam membentuk huruf menggunakan plastisin. Setelah seluruh kegiatan selesai, guru memberikan bintang kepada setiap anak sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar mereka .



Gambar 4.3 4Literasi membentuk huruf menggunakan Plastisin.(DLKP.3.5)⁸

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bertujuan mengenalkan konsep kepada anak

⁸ Dkokumen Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

sekaligus melatih berbagai keterampilan melalui aktivitas yang menarik. Guru juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang bervariasi digunakan agar anak tetap antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (CWGKB 1.7; CWGKB 1.8)⁹. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan plastisin sebagai media dalam metode bermain menunjukkan bahwa guru memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Guru tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga memberikan contoh, membimbing anak selama kegiatan, serta memberikan apresiasi terhadap hasil belajar anak sehingga seluruh anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan metode bermain sebagai salah satu strategi pembelajaran pada anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan tebak gerakan hewan, tangkap bola, dan literasi menggunakan plastisin. Kegiatan bermain dirancang sesuai dengan tema pembelajaran sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman secara langsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memanfaatkan permainan untuk mengenalkan konsep pembelajaran, melatih berbagai keterampilan anak, serta menjaga minat belajar agar anak tidak cepat bosan (CWGKB 1.8; CWGKB 1.10)¹⁰. Selain itu, guru menyampaikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bervariasi merupakan strategi yang digunakan agar anak tetap antusias mengikuti proses pembelajaran (CWGKB 1.7)¹¹. Temuan tersebut didukung oleh dokumentasi kegiatan yang menunjukkan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

⁹ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

¹⁰ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

¹¹ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

1. Strategi Guru melalui Metode Bercerita

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa lagu digunakan hampir pada setiap kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan biasanya diawali dengan membaca buku cerita bergambar, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi atau permainan tebak-tebakan sesuai dengan tema pembelajaran (CWGKB 1.12). Guru juga menyampaikan bahwa pada awal pembelajaran sering digunakan lagu maupun permainan sederhana untuk menarik perhatian anak sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan belajar (CWGKB 1.6)¹².

(a.) Kegiatan Bercerita Bus Tayo

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 4 Mei 2026, guru melaksanakan kegiatan bercerita dengan tema alat transportasi menggunakan cerita Bus Tayo. Sebelum kegiatan dimulai, guru mengondisikan anak, mengajak berdoa bersama, kemudian melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan mengenai kendaraan yang pernah digunakan anak. Selanjutnya, guru menempelkan gambar Bus Tayo di papan tulis sebagai media pendukung pembelajaran.

Pada saat bercerita, guru menjelaskan bahwa Bus Tayo merupakan salah satu alat transportasi umum yang digunakan masyarakat. Guru juga menjelaskan cara menggunakan bus, seperti menunggu di halte, mengantre dengan tertib, serta menyiapkan uang atau kartu pembayaran sebelum menaiki bus. Selama kegiatan berlangsung, guru sesekali mengajukan pertanyaan kepada anak untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap isi cerita.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mengikuti kegiatan dengan penuh perhatian. Mereka tampak antusias melihat gambar Bus Tayo, menjawab

¹² Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

pertanyaan guru, serta menceritakan pengalaman ketika menggunakan kendaraan umum. Suasana pembelajaran berlangsung aktif karena terjadi interaksi antara guru dan anak selama proses bercerita.



Gambar 4.4 Guru bercerita tentang bus tayo (DLKP 3.16)¹³

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa cerita Bus Tayo dipilih karena tokohnya sudah dikenal oleh sebagian besar anak sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media gambar membantu anak lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran. Dokumentasi penelitian menunjukkan guru menggunakan media gambar Bus Tayo sebagai pendukung kegiatan bercerita.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan bercerita menggunakan cerita Bus Tayo menunjukkan bahwa guru menerapkan metode bercerita dengan memanfaatkan media gambar sebagai pendukung pembelajaran. Guru mengaitkan cerita dengan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan dan menceritakan pengalamannya menggunakan kendaraan umum. Strategi tersebut membantu anak memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan keberanian menyampaikan pendapat (CWGKB

¹³ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

1.12)¹⁴.

(b.) Kegiatan Bercerita tentang Kendaraan Darat

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Mei 2026, guru melaksanakan kegiatan bercerita mengenai berbagai jenis kendaraan darat, seperti mobil, sepeda motor, becak, sepeda, dan kereta api. Kegiatan diawali dengan apersepsi melalui tanya jawab mengenai kendaraan yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, guru menceritakan fungsi setiap jenis kendaraan serta manfaatnya sebagai alat transportasi. Guru juga menjelaskan pentingnya menjaga keselamatan ketika berada di jalan raya maupun di sekitar rel kereta api. Selama kegiatan berlangsung, beberapa anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap kereta api sehingga mereka mengajukan berbagai pertanyaan kepada guru. Guru kemudian memberikan penjelasan lebih rinci mengenai bentuk kereta api, manfaatnya, serta aturan keselamatan ketika berada di sekitar jalur rel.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak aktif mengikuti kegiatan. Mereka berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta menceritakan pengalaman mereka melihat berbagai jenis kendaraan. Interaksi yang terjadi selama kegiatan membuat suasana belajar menjadi hidup dan menyenangkan.

¹⁴ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)



Gambar 4.5 Gambar bercerita tentang kendaraan didarat (DLKP

3.17)¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa kegiatan bercerita tentang kendaraan darat bertujuan menambah wawasan anak mengenai alat transportasi sekaligus mengenalkan aturan keselamatan di jalan. Dokumentasi penelitian memperlihatkan guru menggunakan media gambar kendaraan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan bercerita mengenai kendaraan darat menunjukkan bahwa guru menggunakan media gambar dan tanya jawab sebagai strategi pembelajaran untuk memperkenalkan berbagai jenis alat transportasi. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya dan berbagi pengalaman sehingga tercipta interaksi yang aktif selama pembelajaran. Strategi tersebut membantu memperluas wawasan anak mengenai alat transportasi serta meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi.

(c.) Kegiatan Bercerita tentang Hari Raya Iduladha

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Mei 2026, guru melaksanakan kegiatan bercerita mengenai Hari Raya Iduladha. Kegiatan diawali dengan

¹⁵ Dokumen Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1.

mengajak anak berdiskusi mengenai pengalaman mereka saat merayakan Hari Raya Iduladha bersama keluarga.

Selanjutnya, guru menceritakan makna Hari Raya Iduladha, ibadah kurban, serta mengenalkan berbagai jenis hewan kurban, seperti sapi, kambing, domba, dan unta. Guru menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan beberapa anak mengajukan pertanyaan mengenai hewan kurban maupun pelaksanaan penyembelihan hewan kurban.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mengikuti kegiatan dengan antusias. Mereka mampu menjawab pertanyaan guru, menyebutkan nama-nama hewan kurban, serta menceritakan pengalaman melihat penyembelihan hewan kurban di lingkungan tempat tinggalnya.



Gambar 4.6 Guru bercerita tentang hari raya idul
adha (DLKP 3.18)¹⁶

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan bercerita mengenai Hari Raya Iduladha menunjukkan bahwa guru menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak. Guru juga

¹⁶ Dokumen Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

menghubungkan materi dengan pengalaman yang dimiliki anak sehingga mereka lebih mudah memahami makna ibadah kurban dan mengenal berbagai jenis hewan kurban. Strategi tersebut membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran sekaligus mendorong keberanian mereka untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menggunakan metode bercerita sebagai strategi pembelajaran dengan memanfaatkan cerita yang disesuaikan dengan tema, seperti Bus Tayo, kendaraan darat, dan Hari Raya Iduladha. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan media gambar, mengajukan pertanyaan, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalaman mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan bercerita dipadukan dengan penggunaan buku cerita bergambar, kemudian dilanjutkan dengan lagu atau permainan sederhana agar pembelajaran lebih menarik bagi anak (CWGKB 1.12) ¹⁷. Dokumentasi penelitian juga memperlihatkan penggunaan media gambar sebagai pendukung kegiatan bercerita sehingga materi lebih mudah dipahami oleh anak.

2. Strategi Guru melalui Metode Bernyanyi

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa untuk melibatkan anak yang kurang aktif, guru melakukan pendekatan secara personal, membangun komunikasi yang baik, dan memberikan perhatian agar anak merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (CWGKB 1.9) ¹⁸. Selain itu, guru membangun interaksi dengan menyapa anak secara hangat, mendengarkan pendapat mereka, melibatkan anak dalam diskusi kelompok, permainan, serta

¹⁷ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

¹⁸ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

memberikan pujian terhadap setiap usaha yang dilakukan anak selama proses pembelajaran (CWGKB 1.24)¹⁹.

(a.) Lagu Pembuka

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 April 2026, kegiatan pembelajaran diawali dengan berbagai kegiatan pembiasaan, seperti menyambut kedatangan anak, *circle morning*, membaca doa, melantunkan Asmaul Husna, bernyanyi, dan melakukan gerakan sederhana bersama. Setelah kegiatan pembiasaan selesai, guru membuka pembelajaran di kelas dengan melakukan absensi menggunakan lagu *Kring-Kring Bunyi Sepeda*, menanyakan kabar anak, serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu (CLOS 1.1; CLOS 1.2; CLOS 1.5)²⁰.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa kegiatan pembuka dilakukan melalui lagu dan aktivitas yang melibatkan anak secara langsung agar perhatian anak tertuju pada pembelajaran sejak awal kegiatan (CWGKB 1.6; CWGKB 1.12)²¹.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan pembuka pembelajaran menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi pembelajaran melalui pembiasaan, lagu, dan aktivitas bersama untuk mempersiapkan anak mengikuti proses belajar. Strategi tersebut membantu menciptakan suasana kelas yang tertib serta meningkatkan kesiapan belajar anak sebelum memasuki kegiatan inti.

¹⁹ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

²⁰ Catatan Lapangan 1 (Observasi/Pengamatan)

²¹ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)



Gambar 4.7 Lagu pembuka kegiatan
pembelajaran absen lagu kring-kring bunyi sepeda
(DLKP 3.19)²²

(b.) Lagu Penutup

Berdasarkan hasil observasi, guru menutup pembelajaran dengan menyanyikan lagu daerah "*Ampar-Ampar Pisang*" dan "*Ayo Kawan-Kawan Marilah Pulang*", serta lagu "*Pulang Sekolah Kuganti Pakaianku*" bersama anak-anak. Kegiatan dilakukan setelah guru mengajak anak melakukan refleksi sederhana mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. Selama bernyanyi, anak tampak menikmati kegiatan hingga pembelajaran berakhir. Mereka mengikuti irama lagu sambil bertepuk tangan dan bergerak sesuai arahan guru. Suasana kelas tetap kondusif dan penuh kegembiraan meskipun kegiatan pembelajaran telah selesai.



²² Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

Gambar 4.8 Lagu penutup ampar-ampar pisang

(DLKP 3.20)²³

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa lagu penutup bertujuan memberikan kesan menyenangkan kepada anak sekaligus mengenalkan lagu daerah sebagai bagian dari pelestarian budaya. Dokumentasi menunjukkan guru dan anak bernyanyi bersama sebelum menutup pembelajaran dengan doa.

(c.) Ice Breaking

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 April 2026, guru menerapkan kegiatan *ice breaking* pada beberapa tahap pembelajaran. Pada kegiatan *circle morning*, guru mengajak anak menyanyikan lagu *Banana Cha Cha* dan *Baby Shark* disertai gerakan tubuh sehingga suasana belajar menjadi lebih semangat. Selain itu, sebelum kegiatan inti dimulai guru kembali melakukan *ice breaking* dengan mengajak anak berpura-pura tidur, kemudian membangunkan mereka melalui permainan sederhana agar perhatian anak kembali terfokus pada pembelajaran (CLOS 1.2; CLOS 1.6)²⁴.



Gambar 4.9 Ice breaking, tepuk jari satu (DLKP

²³ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

²⁴ Catatan Lapangan 1 (Observasi/Pengamatan)

3.21)²⁵

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa *ice breaking* digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk menarik perhatian anak pada awal kegiatan sekaligus mengembalikan fokus belajar ketika konsentrasi anak mulai menurun. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan lagu dan permainan sederhana membuat anak lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran (CWGKB 1.6; CWGKB 1.12)²⁶. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan *ice breaking* menjadi salah satu strategi yang diterapkan guru untuk menjaga perhatian dan kesiapan belajar anak. Melalui lagu, permainan, dan gerakan sederhana, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga anak lebih mudah mengikuti kegiatan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan metode bernyanyi sebagai strategi pembelajaran pada awal, sela-sela, maupun akhir kegiatan belajar. Lagu yang digunakan disesuaikan dengan tema pembelajaran dan kondisi anak sehingga mampu menarik perhatian serta membangun semangat belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan lagu dan permainan sederhana sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, baik sebagai pembuka, penutup, maupun *ice breaking* untuk membantu anak tetap fokus mengikuti kegiatan belajar (CWGKB 1.6; CWGKB 1.12)²⁷. Dokumentasi penelitian memperlihatkan seluruh anak mengikuti kegiatan bernyanyi secara aktif sesuai arahan guru.

²⁵ Dokumentasi Lapangan Keegiatan Pembelajaran 1

²⁶ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

²⁷ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

3. Strategi Guru melalui Metode Proyek

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan metode proyek sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Kegiatan proyek dilaksanakan secara berkelompok melalui pembuatan taman lalu lintas, taman kebun binatang, serta eksperimen air berjalan sehingga anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

(a.) Kegiatan Proyek Membuat Lintasan Sepeda

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 April 2026, guru mengajak anak membuat lintasan sepeda menggunakan lego dan berbagai media permainan. Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan tujuan kegiatan dan membagi anak ke dalam kelompok. Setiap kelompok bekerja sama menyusun jalan, kendaraan, serta rambu-rambu lalu lintas sesuai kreativitas mereka. Guru memberikan bimbingan selama kegiatan berlangsung dan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menyampaikan ide.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak aktif berdiskusi, saling membantu, dan menunjukkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek bersama. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa kegiatan proyek bertujuan mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar secara langsung.



Gambar 4.10 Kegiatan proyek membuat lintasan
sepeda (DLKP 3.23)²⁸

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan proyek membuat lintasan sepeda menunjukkan bahwa guru menerapkan metode proyek melalui kerja kelompok yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan ide. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung sehingga setiap anak dapat berpartisipasi sesuai dengan kemampuannya. Strategi tersebut membantu mengembangkan kreativitas, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama pada anak.

(b.) Kegiatan Proyek Membuat Taman Kebun Binatang

Pada kegiatan berikutnya, guru mengajak anak membuat taman kebun binatang menggunakan balok, miniatur hewan, rumput buatan, dan berbagai media lainnya. Anak bekerja dalam kelompok untuk menyusun lingkungan kebun binatang sesuai imajinasi mereka. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada anak menentukan letak kandang hewan, jalan, serta hiasan taman. Anak terlihat antusias berdiskusi dan saling berbagi tugas agar proyek dapat diselesaikan bersama.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bekerja sama sekaligus mengembangkan kreativitas melalui kegiatan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Dokumentasi menunjukkan setiap kelompok berhasil menyelesaikan proyek sesuai kemampuannya.

²⁸ Dokumentasi Lapanagan Kegiatan Pembelajaran 1



Gambar 4.11 Kegiatan proyek membuat taman kebun binatang (DLKP 3.22)⁶¹

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan proyek membuat taman kebun binatang menunjukkan bahwa guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide dan imajinasi melalui penyusunan miniatur kebun binatang secara berkelompok. Guru memberikan kebebasan kepada anak dalam menentukan bentuk dan penataan proyek sehingga mereka dapat bekerja sama, saling berbagi tugas, dan menyelesaikan kegiatan sesuai kreativitas masing-masing. Strategi tersebut mendukung perkembangan kreativitas, komunikasi, dan kerja sama anak.

(c.) **Kegiatan Eksperimen Air Berjalan**

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Mei 2026, guru melaksanakan eksperimen sederhana berupa air berjalan. Guru menyiapkan gelas plastik, air, tisu, dan pewarna makanan merah, kuning, dan biru. Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok sebelum kegiatan dimulai. Guru terlebih dahulu memperagakan langkah-langkah percobaan, kemudian setiap kelompok melakukan percobaan secara

bergantian. Anak tampak memperhatikan perubahan warna air yang berpindah melalui tisu dan menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan kepada guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mengikuti kegiatan dengan penuh antusias. Mereka aktif mengamati proses percobaan, berdiskusi dengan teman, serta mengungkapkan hasil pengamatan masing-masing. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa eksperimen sederhana dipilih agar anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.



Gambar 4.12 Kegiatan eksperimen sains sederhana air berjalan (DLKP 3.24)⁶²

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan eksperimen air berjalan menunjukkan bahwa guru menerapkan metode proyek melalui kegiatan eksperimen sederhana yang melibatkan anak secara langsung. Guru terlebih dahulu memberikan contoh pelaksanaan percobaan, kemudian mendampingi anak selama mengamati perubahan yang terjadi. Strategi tersebut

memberikan pengalaman belajar secara langsung, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta melatih kemampuan anak dalam mengamati dan mengungkapkan hasil pengamatannya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan metode proyek melalui kegiatan membuat lintasan sepeda, taman kebun binatang, dan eksperimen air berjalan. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja sama, berdiskusi, mengemukakan ide, serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar anak terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (CWGKB 1.7; CWGKB 1.21) ²⁹. Dokumentasi penelitian juga menunjukkan bahwa setiap kelompok mampu menyelesaikan proyek sesuai dengan kemampuan masing-masing.

4. Strategi Guru melalui Metode Karyawisata

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan metode karyawisata sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Kegiatan dilakukan melalui kunjungan edukatif yang memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan tema pembelajaran.

(a.) Kegiatan Bersama Mobil Pemadam Kebakaran

Berdasarkan hasil observasi, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tema mitigasi bencana dengan sub tema kebakaran melalui kunjungan mobil pemadam kebakaran ke sekolah. Pada kegiatan tersebut, petugas pemadam kebakaran memberikan penjelasan mengenai penyebab kebakaran, cara mencegah

²⁹ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

terjadinya kebakaran, serta tindakan yang harus dilakukan apabila terjadi kebakaran. Selama kegiatan berlangsung, anak memperhatikan penjelasan petugas dengan antusias. Anak juga diberikan kesempatan melihat secara langsung perlengkapan yang digunakan petugas pemadam kebakaran serta mencoba pengalaman yang menyenangkan ketika disiram air menggunakan selang mobil pemadam kebakaran. Kegiatan tersebut disambut dengan penuh kegembiraan sehingga suasana pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan.



Gambar 4.13 Kegiatan menghadirkan mobil pemadam kebakaran (DLKP 3.28)⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa kegiatan ini bertujuan mengenalkan profesi petugas pemadam kebakaran sekaligus menanamkan pengetahuan tentang mitigasi bencana sejak usia dini melalui pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan bersama mobil pemadam kebakaran menunjukkan bahwa guru menerapkan metode

karyawisata dengan menghadirkan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Melalui penjelasan petugas dan pengamatan terhadap peralatan pemadam kebakaran, anak memperoleh pengetahuan mengenai profesi petugas pemadam kebakaran serta cara mencegah kebakaran. Strategi tersebut membantu anak memahami materi pembelajaran melalui pengalaman nyata yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

(b.) Kegiatan Karyawisata ke Kebun Sayur

Berdasarkan hasil observasi, guru melaksanakan kegiatan karyawisata ke kebun sayur pada tema makanan sehat. Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian mengajak anak mengamati berbagai jenis tanaman sayuran yang tumbuh di kebun. Selama kegiatan berlangsung, anak dikenalkan berbagai jenis sayuran, cara menanam, serta manfaat sayuran bagi kesehatan tubuh. Anak tampak antusias mengamati tanaman secara langsung, bertanya mengenai nama dan manfaat sayuran, serta menceritakan pengalaman mereka ketika membantu orang tua berkebun di rumah.



Gambar 4.14 Kegiatan kunjungan ke kebun haifa

(DLKP 3.26)⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman nyata kepada anak mengenai sumber makanan sehat sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dokumentasi menunjukkan anak mengikuti kegiatan dengan penuh rasa ingin tahu.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan karyawisata ke kebun sayur menunjukkan bahwa guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati berbagai jenis tanaman secara langsung. Guru membimbing anak mengenal nama, manfaat, dan cara menanam sayuran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Strategi tersebut membantu meningkatkan pengetahuan anak mengenai makanan sehat sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar.

(c.) Kegiatan Rekreasi Edukatif ke Kebun Raya Banua

Berdasarkan hasil observasi, guru melaksanakan kegiatan rekreasi edukatif ke Kebun Raya Banua sebagai bagian dari pembelajaran di luar kelas. Sebelum keberangkatan, guru menjelaskan tujuan kegiatan, tata tertib selama berada di lokasi, serta mengingatkan anak agar selalu menjaga keselamatan dan mengikuti arahan guru. Setibanya di Kebun Raya Banua, guru mengajak anak mengamati berbagai jenis tumbuhan yang terdapat di lingkungan tersebut. Guru mengenalkan nama beberapa tanaman, menjelaskan manfaatnya bagi kehidupan, serta mengajak anak berdiskusi mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Anak juga diberikan kesempatan untuk mengamati secara langsung bentuk daun, batang, dan bunga dari berbagai jenis tanaman.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak tampak antusias selama mengikuti kegiatan. Mereka aktif bertanya kepada guru mengenai tanaman yang mereka lihat serta menceritakan pengalaman mereka ketika menjumpai tanaman yang sama di lingkungan rumah. Suasana belajar berlangsung menyenangkan karena anak memperoleh pengalaman secara langsung di alam terbuka.



Gambar 4.15 Kegiatan kunjungan ke kebun raya banua

(DLKP 3.27)³⁰

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa kegiatan rekreasi edukatif dipilih agar anak tidak hanya belajar melalui penjelasan di dalam kelas, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dokumentasi penelitian menunjukkan anak mengikuti kegiatan pengamatan dengan penuh semangat dan rasa ingin tahu.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan rekreasi edukatif ke Kebun Raya Banua menunjukkan bahwa guru menerapkan metode karyawisata melalui kegiatan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis tumbuhan. Guru mengajak anak berdiskusi mengenai manfaat tanaman dan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sehingga anak memperoleh

³⁰ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

pengalaman belajar secara nyata. Strategi tersebut membantu memperluas pengetahuan anak mengenai lingkungan alam sekaligus meningkatkan kemampuan mengamati dan berkomunikasi.

(d.) Kegiatan *Outing Class* ke Densipur Banjarbaru

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 Mei 2026, guru melaksanakan kegiatan *outing class* ke Densipur Banjarbaru sebagai bagian dari pembelajaran di luar kelas. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyampaikan tujuan kunjungan, menjelaskan aturan yang harus dipatuhi selama berada di lokasi, serta mengingatkan anak untuk selalu menjaga ketertiban. Selama kegiatan berlangsung, anak diajak mengamati berbagai fasilitas yang terdapat di lingkungan Densipur, seperti tugu beruang, alat berat, dan beberapa perlengkapan yang digunakan oleh prajurit dalam menjalankan tugasnya. Guru memberikan penjelasan mengenai fungsi setiap objek yang diamati serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang menarik perhatian mereka.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mengikuti kegiatan dengan penuh antusias. Mereka memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fasilitas yang ada di Densipur. Pembelajaran di luar kelas memberikan pengalaman baru bagi anak sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.



Gambar 4.16 Kegiatan kunjungan ke Densipur
(*Tentara*) (DLKP 3.25)³¹

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa kegiatan *outing class* bertujuan memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga anak memperoleh pengetahuan baru melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Dokumentasi penelitian juga menunjukkan bahwa seluruh anak mengikuti kegiatan dengan tertib dan penuh semangat selama kunjungan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan *outing class* ke Densipur Banjarbaru menunjukkan bahwa guru menerapkan metode karyawisata melalui kunjungan edukatif ke lingkungan sekitar. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati berbagai fasilitas serta mengenal tugas prajurit secara langsung. Strategi tersebut memberikan pengalaman belajar yang konkret, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membantu anak memperoleh pengetahuan baru melalui pengamatan langsung terhadap objek yang dipelajari

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan metode karyawisata melalui berbagai kegiatan pembelajaran di luar

³¹ Dokumen Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

kelas, seperti kunjungan bersama mobil pemadam kebakaran, kebun sayur, Kebun Raya Banua, dan Densipur Banjarbaru. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memilih metode pembelajaran yang bervariasi agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tidak hanya menerima materi di dalam kelas (CWGKB 1.7; CWGKB 1.21)³². Dokumentasi penelitian juga memperlihatkan bahwa anak mengikuti seluruh kegiatan dengan tertib, aktif, dan menunjukkan rasa ingin tahu selama proses pembelajaran berlangsung.

2.Strategi Guru melalui Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar adalah media *loose parts* karena mudah diperoleh, dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya (CWGKB 1.11). Selain itu, guru juga memanfaatkan berbagai media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, seperti buku cerita bergambar, gambar, plastisin, stik es krim, lego, miniatur hewan, bola, dan media yang terdapat di lingkungan sekitar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak (CWGKB 1.12).

1) Media Plastisin

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 April 2026, guru menggunakan plastisin sebagai media pembelajaran dalam kegiatan literasi membentuk huruf

³² Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

penyusun kata *sepeda*. Sebelum kegiatan dimulai, guru memperagakan cara membentuk huruf menggunakan plastisin, kemudian anak mengikuti contoh yang telah diberikan. Selama kegiatan berlangsung guru membimbing anak yang mengalami kesulitan hingga seluruh anak mampu menyelesaikan kegiatan sesuai kemampuannya (CLOS 1.8; CLOS 1.9)³³.



Gambar 4.17 Literasi membentuk huruf dari plastisin
(DLKP 3.15)³⁴

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk membantu anak mengenal konsep pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru juga menyampaikan bahwa media *loose parts* merupakan media yang paling sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi (CWGKB 1.11).

³³ Catatan Lapangan 1 (Observasi/Pengamatan)

³⁴ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan plastisin sebagai media pembelajaran membantu anak belajar melalui pengalaman langsung. Guru memberikan contoh penggunaan media, membimbing anak selama kegiatan berlangsung, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi media sesuai dengan kemampuan masing-masing.

2) Media Gambar

Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan media gambar dalam kegiatan bercerita mengenai Bus Tayo, kendaraan darat, dan Hari Raya Iduladha. Guru menempelkan gambar pada papan tulis sebagai media untuk menjelaskan materi pembelajaran sekaligus menarik perhatian anak. Selama kegiatan berlangsung, anak memperhatikan gambar, menjawab pertanyaan guru, dan menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan materi pembelajaran.



Gambar 4.18 Guru bercerita tentang Bus Tayo

(DLKP 3.16)³⁵

³⁵ Dokuemtasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media gambar membantu anak lebih fokus mengikuti pembelajaran dan memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan (CWGKB 1.12)³⁶.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan media gambar membantu guru menjelaskan materi secara lebih konkret sehingga anak lebih mudah memahami isi pembelajaran dan lebih aktif selama proses belajar.

4) Media Lego dan Miniatur

Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan lego, balok, dan miniatur hewan sebagai media pembelajaran pada kegiatan proyek membuat lintasan sepeda dan taman kebun binatang. Anak bekerja sama menyusun berbagai media tersebut sesuai dengan tema pembelajaran sambil berdiskusi dengan teman satu kelompok.



Gambar 4.19 Kegiatan membuat proyek lintasan sepeda

(DLFKP 4.4)³⁷

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media

³⁶ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

³⁷ Dokumentasi Lapangan (Foto) Kegiatan Pembelajaran 2

pembelajaran dipilih agar anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang melibatkan mereka secara aktif (CWGKB 1.21)³⁸.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan lego dan miniatur membantu anak mengembangkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah selama menyelesaikan proyek pembelajaran.

5) Media Eksperimen

Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan gelas plastik, tisu, dan pewarna makanan sebagai media pembelajaran pada kegiatan eksperimen air berjalan. Guru memperagakan langkah-langkah percobaan, kemudian anak melakukan eksperimen secara berkelompok sambil mengamati perubahan warna yang terjadi.



Gambar 4.20 Kegiatan eksperimen sains sederhana

(DLKP 3.24)³⁹

³⁸ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

³⁹ Dokumentasi Lapangan Kegiatan Pembelajaran 1

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media eksperimen digunakan agar anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep pembelajaran lebih mudah dipahami (CWGKB 1.21)⁴⁰. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan media eksperimen membantu anak mengembangkan kemampuan mengamati, berpikir, dan menyampaikan hasil pengamatan melalui kegiatan yang dilakukan secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru menerapkan berbagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan tema, tujuan, dan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Media yang digunakan meliputi media *loose parts*, plastisin, gambar, lego, miniatur hewan, media eksperimen, serta lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Penggunaan media tersebut membantu anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung, meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta memudahkan anak memahami materi pembelajaran. Selain itu, guru menyatakan bahwa media *loose parts* merupakan media yang paling sering digunakan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka (CWGKB 1.11)⁴¹.

⁴⁰ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

⁴¹ Catatan Wawancara (Wawancara Guru Kelas B5)

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Strategi Guru dalam Pembelajaran Di PAUD Terpadu Asyiyah Bustanul Athfal Golf a. Strategi Guru melalui Penggunaan Metode Pembelajaran

1). Strategi Guru Melalui Penggunaan Metode Bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan metode bermain melalui kegiatan tebak gerakan hewan, tangkap bola, dan literasi menggunakan plastisin. Kegiatan bermain dirancang sesuai dengan tema pembelajaran sehingga anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak terlihat aktif, antusias, berani berpartisipasi, serta mampu bekerja sama dengan teman. Selain itu, guru memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan dan memberikan apresiasi terhadap hasil kegiatan yang telah dilakukan sehingga seluruh anak dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode bermain merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat J.R. David yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendapat tersebut dipertegas oleh Wina Sanjaya yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan, metode, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan metode bermain dalam penelitian ini merupakan implementasi dari strategi pembelajaran yang telah dirancang guru agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pengertian metode pembelajaran yang menyatakan bahwa metode merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, guru memilih metode bermain karena sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. Selain itu, pemilihan metode tersebut telah memenuhi kriteria pemilihan metode pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Slameto, yaitu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, karakteristik dan kemampuan peserta didik, kemampuan guru, ketersediaan fasilitas, serta alokasi waktu. Guru menyesuaikan bentuk permainan dengan tema pembelajaran sehingga kegiatan bermain tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan metode bermain juga sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang bergerak, aktif bereksplorasi, serta belajar melalui pengalaman konkret. Melalui kegiatan tebak gerakan hewan, tangkap bola, dan literasi menggunakan plastisin, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, sosial, kognitif, dan kreativitas secara terpadu. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Dewi Yulia dan Asep Dudi Suhardini (2021) yang menunjukkan bahwa metode bermain merupakan metode yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dibandingkan metode lainnya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode bermain sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme anak selama mengikuti kegiatan belajar. Adapun perbedaannya, penelitian Dewi Yulia dan Asep Dudi Suhardini berfokus pada penerapan metode B3 untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, sedangkan penelitian ini berfokus pada strategi guru dalam menerapkan metode bermain pada berbagai kegiatan pembelajaran anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa metode bermain merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak usia dini. Melalui metode bermain, guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif anak, serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan metode bermain tidak hanya membantu anak memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak secara menyeluruh.

2). Strategi Guru melalui Metode Bercerita

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan metode bercerita melalui kegiatan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, seperti cerita tentang Bus Tayo, kendaraan darat, dan Hari Raya Iduladha. Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan media gambar sebagai pendukung cerita, mengajukan pertanyaan

kepada anak, serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk menceritakan kembali isi cerita maupun pengalaman yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga mengombinasikan kegiatan bercerita dengan lagu dan permainan sederhana sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak tetap antusias mengikuti kegiatan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode bercerita merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat J.R. David yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendapat tersebut dipertegas oleh Wina Sanjaya yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan, metode, dan sumber belajar yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, metode bercerita menjadi salah satu bentuk implementasi strategi pembelajaran yang dirancang guru untuk menyampaikan materi melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori metode bercerita yang menjelaskan bahwa bercerita merupakan cara penyampaian informasi, nilai, maupun pengetahuan kepada peserta didik melalui tuturan lisan yang bertujuan mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, berpikir, serta imajinasi anak. Guru tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga melibatkan anak dalam kegiatan tanya jawab dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengungkapkan

pendapat maupun menceritakan kembali pengalaman yang berkaitan dengan isi cerita. Dengan demikian, anak tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penerapan metode bercerita dalam penelitian ini juga telah sesuai dengan kriteria pemilihan metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Slameto, yaitu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, kemampuan guru, ketersediaan fasilitas, serta waktu pembelajaran. Guru memilih cerita yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari dan menggunakan media gambar agar isi cerita lebih mudah dipahami oleh anak. Penggunaan pertanyaan selama kegiatan bercerita juga membantu guru mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan metode bercerita sangat sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang sedang mengalami perkembangan pesat pada aspek bahasa, kognitif, dan sosial. Melalui kegiatan bercerita, anak memperoleh kesempatan untuk memperkaya kosakata, melatih kemampuan menyimak, mengembangkan daya imajinasi, serta meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Interaksi yang terjadi antara guru dan anak selama kegiatan bercerita juga mendorong anak untuk lebih aktif berkomunikasi dan membangun pemahamannya terhadap materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Intan Nur Syifa Fauziah, Aep Saepudin, dan Nurul Afrianti (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita dengan memanfaatkan media pembelajaran mampu menciptakan

proses pembelajaran yang lebih menarik serta mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode bercerita yang dipadukan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Adapun perbedaannya, penelitian Intan Nur Syifa Fauziah, Aep Saepudin, dan Nurul Afrianti berfokus pada pengelolaan pembelajaran dalam metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada strategi guru dalam menerapkan metode bercerita sebagai bagian dari pembelajaran pada anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa metode bercerita merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak usia dini. Melalui kegiatan bercerita yang dipadukan dengan media gambar, tanya jawab, serta pemberian kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita, guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Strategi tersebut tidak hanya membantu anak memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, berpikir, serta kepercayaan diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3). Strategi Guru melalui Metode Bernyanyi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan metode bernyanyi pada kegiatan pembuka, ice breaking, maupun penutup pembelajaran. Pada kegiatan pembuka, guru menggunakan lagu *Kring-Kring Bunyi Sepeda* ketika melakukan absensi dan mengawali pembelajaran. Selain itu, guru juga mengajak

anak menyanyikan berbagai lagu yang disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk menarik perhatian, membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta mengembalikan konsentrasi anak ketika mulai menurun. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kegiatan bernyanyi hampir selalu dipadukan dengan aktivitas lain, seperti bercerita maupun permainan sederhana, sehingga anak tetap antusias mengikuti proses pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode bernyanyi merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat J.R. David yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendapat tersebut dipertegas oleh Wina Sanjaya yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan, metode, dan sumber belajar yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, guru menjadikan metode bernyanyi sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk membangun kesiapan belajar anak sekaligus menjaga keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan metode bernyanyi dalam penelitian ini juga sesuai dengan pengertian metode pembelajaran yang menyatakan bahwa metode merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Melalui lagu, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh

anak. Selain itu, pemilihan metode bernyanyi telah mempertimbangkan karakteristik peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Slameto, yaitu bahwa pemilihan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, kemampuan peserta didik, kemampuan guru, fasilitas yang tersedia, serta alokasi waktu. Lagu yang digunakan guru disesuaikan dengan tema pembelajaran sehingga mampu membantu anak memahami materi sekaligus mempertahankan perhatian mereka selama kegiatan belajar.

Penggunaan metode bernyanyi juga sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang menyukai aktivitas yang melibatkan irama, gerak, dan pengulangan. Melalui kegiatan bernyanyi, anak tidak hanya merasa senang, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, daya ingat, konsentrasi, keberanian, serta keterampilan sosial ketika bernyanyi bersama temantemannya. Suasana belajar yang menyenangkan juga mendorong anak menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Dewi Yulia dan Asep Dudi Suhardini (2021) yang menunjukkan bahwa metode bernyanyi menjadi salah satu metode yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode bernyanyi untuk meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Adapun perbedaannya, penelitian Dewi Yulia dan Asep Dudi Suhardini berfokus pada penerapan metode B3 dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, sedangkan penelitian ini mengkaji metode bernyanyi sebagai salah satu strategi guru dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa metode bernyanyi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak usia dini. Melalui kegiatan bernyanyi yang dipadukan dengan aktivitas pembuka, ice breaking, maupun penutup pembelajaran, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mempertahankan perhatian anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, metode bernyanyi tidak hanya berfungsi sebagai selingan dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi guru untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

4). Strategi Guru melalui Metode Proyek

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan metode proyek melalui kegiatan membuat lintasan sepeda menggunakan lego dan balok, membuat taman kebun binatang, serta kegiatan eksperimen *air berjalan*. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, kemudian membagi anak ke dalam kelompok dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi, berbagi tugas, serta menyelesaikan proyek secara bersama-sama. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan bimbingan apabila anak mengalami kesulitan. Melalui kegiatan tersebut, anak terlihat aktif mengemukakan ide, bekerja sama dengan teman, dan menyelesaikan tugas hingga kegiatan pembelajaran selesai.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode proyek merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada

anak (*student centered learning*). Hal ini sejalan dengan pendapat J.R. David yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendapat tersebut dipertegas oleh Wina Sanjaya yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan, metode, serta penggunaan sumber belajar yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, guru mengimplementasikan strategi tersebut melalui metode proyek yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui penyelesaian suatu kegiatan secara kolaboratif.

Penerapan metode proyek dalam penelitian ini juga sesuai dengan teori metode proyek yang menjelaskan bahwa metode proyek merupakan cara pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan suatu tugas atau proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Melalui metode ini, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar merencanakan kegiatan, bekerja sama, memecahkan masalah, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dengan demikian, metode proyek tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang dialami oleh anak selama menyelesaikan proyek.

Selain itu, penerapan metode proyek telah memenuhi kriteria pemilihan metode pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Slameto, yaitu mempertimbangkan

tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, kemampuan guru, ketersediaan fasilitas, serta alokasi waktu. Guru memilih proyek yang sesuai dengan tema pembelajaran dan menggunakan media yang mudah dijumpai, seperti lego dan balok, sehingga anak dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangannya. Guru juga memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk berpartisipasi sehingga seluruh anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode proyek juga sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang bereksplorasi, mampu bekerja sama dengan teman, serta mulai mampu mengemukakan pendapat dan memecahkan masalah sederhana. Melalui kegiatan membuat lintasan sepeda, taman kebun binatang, dan eksperimen air berjalan, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, bahasa, motorik, dan kreativitas secara terpadu. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode proyek menjadi salah satu strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya melalui proses mengamati, berdiskusi, mencoba, dan menyelesaikan proyek bersama teman. Dengan demikian, metode proyek mampu

meningkatkan keterlibatan, kerja sama, kreativitas, serta rasa tanggung jawab anak selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa metode proyek merupakan strategi pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui penerapan metode proyek, guru berhasil menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta kemandirian anak usia 5–6 tahun.

5). Strategi Guru melalui Metode Karyawisata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan metode karyawisata melalui kegiatan kunjungan ke mobil pemadam kebakaran, kebun sayur, Kebun Raya Banua, dan Densipur Banjarbaru. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan dan memberikan arahan kepada anak sebelum berangkat ke lokasi. Selama kegiatan berlangsung, guru mengajak anak mengamati berbagai objek secara langsung, mengajukan pertanyaan, memberikan penjelasan mengenai objek yang diamati, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya dan menyampaikan hasil pengamatannya. Melalui kegiatan tersebut, anak terlihat antusias, aktif berinteraksi, serta memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya diperoleh melalui pembelajaran di dalam kelas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode karyawisata merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang

kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat J.R. David yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendapat tersebut dipertegas oleh Wina Sanjaya yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan, metode, serta penggunaan sumber belajar yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, guru memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar sehingga anak memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan di luar kelas.

Penerapan metode karyawisata dalam penelitian ini juga sesuai dengan teori metode karyawisata yang menjelaskan bahwa pembelajaran dilakukan dengan mengajak peserta didik mengunjungi suatu tempat atau objek tertentu untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui metode ini, anak dapat mengamati objek yang dipelajari secara nyata sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Guru tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi juga membimbing anak untuk melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan hasil pengamatan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata.

Selain itu, penerapan metode karyawisata telah sesuai dengan kriteria pemilihan metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Slameto, yaitu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, kemampuan guru, ketersediaan sarana, serta waktu pelaksanaan. Guru memilih

lokasi kunjungan yang relevan dengan tema pembelajaran sehingga anak dapat menghubungkan materi yang dipelajari di kelas dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar juga menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton.

Penggunaan metode karyawisata sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret. Kegiatan mengamati mobil pemadam kebakaran, mengenal berbagai jenis tanaman di kebun sayur dan Kebun Raya Banua, serta mengunjungi Densipur Banjarbaru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan mengamati, bertanya, berkomunikasi, berpikir kritis, serta memperluas wawasan tentang lingkungan sekitar. Pengalaman belajar secara langsung tersebut juga membantu anak mengingat materi pembelajaran lebih lama dibandingkan apabila hanya disampaikan melalui penjelasan di dalam kelas.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode karyawisata menjadi salah satu strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga belajar berinteraksi dengan lingkungan, teman, dan guru selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran di luar kelas juga mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme anak karena mereka memperoleh suasana belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa metode karyawisata merupakan strategi pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak

usia dini. Melalui pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, guru mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, metode karyawisata tidak hanya membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih konkret, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengamati, berkomunikasi, bersosialisasi, serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitarnya.

2. Strategi Guru melalui Penggunaan Media Pembelajaran

1). Media Visual

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan media visual berupa gambar Bus Tayo, gambar kendaraan darat, gambar hewan kurban, buku cerita bergambar, serta kartu gambar untuk membantu penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media tersebut membuat anak lebih mudah memahami materi dan meningkatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sesuai dengan teori media visual yang menyatakan bahwa media visual berfungsi menyampaikan informasi melalui indera penglihatan sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Intan Nur Syifa Fauziah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media gambar mendukung keberhasilan metode bercerita.

2). Media Konkret

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai media konkret, seperti plastisin, stik es krim, lego, balok, miniatur hewan, bola, serta

media loose parts. Anak dapat memegang, menyusun, membentuk, dan memanipulasi benda secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sesuai dengan teori media konkret yang menyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata yang dapat diamati dan dimainkan secara langsung. Penelitian Shaqina Andini dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

3). Media Berbasis Lingkungan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran melalui kegiatan di kebun sayur, Kebun Raya Banua, Densipur Banjarbaru, serta kunjungan mobil pemadam kebakaran. Anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui pengamatan terhadap objek nyata.

Temuan tersebut sesuai dengan teori media berbasis lingkungan yang menyatakan bahwa lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sehingga peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih bermakna. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran juga mendukung strategi guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis, strategi guru dalam pembelajaran di PAUD Terpadu 'Aisyiyah Bustanul Athfal Golf Banjarbaru diwujudkan melalui penerapan berbagai metode pembelajaran, yaitu bermain, bercerita, bernyanyi, proyek, dan karya wisata, serta didukung oleh penggunaan media visual, media konkret, dan

media berbasis lingkungan. Seluruh temuan tersebut sejalan dengan teori strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya mengkaji satu metode atau satu media pembelajaran, tetapi memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai strategi guru dalam memadukan berbagai metode dan media pembelajaran pada anak usia 5–6 tahun.