



Implementasi Metode Bercerita Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Imajinasi Anak Usia Dini

Maria Magdalena Alfira

Universitas Katolik Ruteng Indonesia

alfirama5@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the implementation of interactive storytelling methods in stimulating higher-order thinking skills (HOTS) and developing imagination in early childhood education. The study is grounded in the importance of fostering complex cognitive abilities and creativity from an early age as a foundation for lifelong learning, as well as the limited integration of critical and imaginative thinking in early childhood instructional practices. This research employs a qualitative approach using a literature review method, analyzing relevant scholarly articles published between 2019 and 2026. The findings reveal that interactive storytelling methods, including picture storybooks, audiovisual media, and digital storytelling, significantly contribute to the development of children's higher-order thinking skills, particularly in analysis, interpretation, and reflection. Furthermore, active engagement in storytelling enhances children's imagination through visualization, idea exploration, and creative expression. The integration of scientific approaches within storytelling also strengthens children's critical and systematic thinking abilities. However, challenges remain, including limited learning media, insufficient teacher competence, and lack of instructional innovation. In conclusion, interactive storytelling is an effective instructional strategy for fostering higher-order thinking skills and imagination in early childhood education.

Keywords: *Early Childhood Education, Higher-Order Thinking Skills, Imagination, Interactive Storytelling.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode bercerita interaktif dalam menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher-Order Thinking Skills/HOTS*) dan mengembangkan imajinasi pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan kognitif kompleks dan kreativitas sejak usia dini sebagai fondasi pembelajaran sepanjang hayat, serta masih terbatasnya integrasi kemampuan berpikir kritis dan imajinatif dalam praktik pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur melalui analisis berbagai artikel ilmiah yang relevan dan diterbitkan pada periode 2019–2026. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode bercerita interaktif, baik melalui buku cerita bergambar, media audiovisual, maupun *digital storytelling*, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak, terutama dalam aspek analisis, interpretasi, dan refleksi. Selain itu, keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bercerita mampu meningkatkan imajinasi melalui proses visualisasi, eksplorasi ide, dan ekspresi kreatif. Integrasi pendekatan saintifik dalam kegiatan bercerita juga memperkuat kemampuan berpikir kritis dan sistematis anak. Namun demikian, masih terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan media pembelajaran, kompetensi guru yang belum memadai, serta kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bercerita interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan imajinasi pada pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*HOTS*), Imajinasi, Bercerita Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak yang akan berpengaruh pada perkembangan mereka di masa depan. Pada fase ini, anak berada dalam masa *golden age*, yaitu periode perkembangan otak yang sangat pesat, di mana stimulasi yang tepat akan memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan berpikir dan kreativitas anak. Pendidikan pada tahap ini berperan penting dalam mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, bahasa, dan kreativitas. Selain itu,

kemampuan bahasa dan komunikasi juga menjadi dasar penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu distimulasi secara optimal. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) serta imajinasi. Kemampuan ini tidak hanya berperan dalam proses belajar, tetapi juga dalam membentuk individu yang kreatif, kritis, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri¹.

Salah satu metode yang dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah metode bercerita interaktif. Metode ini tidak hanya melibatkan aktivitas mendengarkan cerita, tetapi juga mendorong anak untuk berpartisipasi aktif melalui tanya jawab, bermain peran, serta mengembangkan alur cerita berdasarkan imajinasi mereka. Penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* mampu meningkatkan kemampuan bahasa, pemahaman, serta ekspresi verbal anak secara signifikan². Selain itu, metode bercerita juga terbukti efektif dalam meningkatkan literasi, keterlibatan emosional, serta kemampuan berpikir anak melalui proses narasi yang bermakna.[4] Dalam konteks perkembangan teknologi, *storytelling* juga berkembang

¹ Rieyani Okta Sumbawa et al., “Pola Komunikasi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Hots Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Taman Belia Candi Semarang,” *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 2 (2022): 538–47.

² Rizky Aulia and Normaliza Normaliza, “Metode Bercerita Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak,” *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 228–39.

menjadi *digital storytelling* yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta regulasi diri anak dalam proses belajar³.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran di PAUD masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Banyak pendidik yang masih menggunakan pendekatan ceramah atau kegiatan yang bersifat satu arah, sehingga anak kurang diberi kesempatan untuk berpikir secara kritis maupun mengembangkan imajinasi⁴. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya inovasi menjadi hambatan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini⁵. Selain itu, kurangnya panduan dalam merancang pembelajaran berbasis *storytelling*, khususnya berbasis teknologi, juga menjadi kendala dalam implementasi yang optimal⁶.

Permasalahan ini juga diperparah oleh keterbatasan pemahaman guru terhadap metode pembelajaran inovatif. Banyak guru PAUD yang belum sepenuhnya memahami konsep HOTS dan cara mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, kurangnya pelatihan dan pendampingan menyebabkan

³ Hayu Ratih Puspitasari et al., "Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025): Digital Storytelling Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Efektif Di Era Teknologi Periode 2020-2025," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2025): 161–73.

⁴ Fitri Pertiwi et al., "Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Di PAUD-Nonformal: Studi Fenomenologi," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 6 (2025): 2691–704.

⁵ Suriyani Suriyani, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN PAUD," *UNISAN JURNAL* 5, no. 1 (2026): 140–49.

⁶ Mayarista Rivana Putri et al., "The Use of Interactive Multimedia as a Storytelling Method for Early Childhood Teachers," *PAUDIA*, 2025, 901–12.

guru cenderung menggunakan metode yang sudah familiar, meskipun kurang efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak. Di sisi lain, variasi metode pembelajaran seperti bermain peran sebenarnya terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan interaksi anak, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran⁷.

Dalam konteks ini, metode bercerita interaktif hadir sebagai alternatif solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode ini memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan anak, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Selain itu, *storytelling* juga terbukti memiliki manfaat psikologis, seperti membantu anak memahami pengalaman dan mengurangi kecemasan melalui pendekatan naratif⁸. Lebih lanjut, perkembangan teknologi seperti AI juga memungkinkan *storytelling* menjadi lebih adaptif, interaktif, dan personal sehingga mampu meningkatkan perkembangan bahasa dan kognitif anak⁹.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode bercerita interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak hingga 20%–35%, serta

⁷ Susi Wardani, “PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK DI TK AL ISHLAH KOTA SEMARANG” (PhD Thesis, Universitas Ivvet, 2025), <https://eprint.ivet.ac.id/id/eprint/1335/2/BAB%20I-II%20SUSI%20WARDANI.pdf>.

⁸ Dian Mayang Sari and Sofa Muthohar, “Implementation of Interactive Storytelling Method to Develop Speaking Skills in Early Childhood Children,” *PAUDIA*, 2025, 226–41.

⁹ Marviola Hardini et al., “The Implementation of Digital Storytelling to Enhance Early Childhood Learning Experiences,” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 4, no. 2 (2026): 165–75.

meningkatkan kreativitas dan imajinasi secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga terbukti secara empiris dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Bahkan, integrasi *storytelling* dengan teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi anak¹⁰.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara harapan dan realitas dalam pembelajaran di PAUD, khususnya dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan imajinasi anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode bercerita interaktif dalam menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi dan imajinasi anak usia dini di PAUD, serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di PAUD. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih berpusat pada anak, serta mampu

¹⁰ Trianingsih Selfi, "ANALISIS EFEKTIVITAS METODE BER CERITA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI" (PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2025), <https://repository.radenintan.ac.id/40643/>.

mengembangkan potensi berpikir dan kreativitas anak secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *literature review* atau studi kepustakaan yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara mendalam implementasi metode bercerita interaktif dalam menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dan imajinasi anak usia dini di PAUD. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai temuan penelitian sebelumnya sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas metode bercerita interaktif dalam konteks pendidikan anak usia dini. Sebagai penelitian kualitatif kepustakaan, kehadiran peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam melakukan penelusuran, seleksi, penerjemahan, dan analisis kritis terhadap teks-teks ilmiah yang menjadi subjek penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai literatur ilmiah yang relevan, seperti artikel jurnal nasional dan internasional, khususnya yang terindeks Sinta dan Scopus, serta buku dan prosiding ilmiah yang dipublikasikan dalam rentang waktu (durasi) tujuh tahun terakhir, yaitu dari tahun 2019 hingga 2026. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif berdasarkan kesesuaian dengan topik penelitian, yaitu berkaitan dengan metode bercerita, perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, imajinasi anak, serta pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui berbagai database akademik seperti

Google Scholar, portal jurnal nasional terakreditasi dengan menggunakan kata kunci penelusuran (*keywords*) seperti “*storytelling*”, “*interactive storytelling*”, “HOTS pada anak usia dini”, dan “imajinasi anak usia dini”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode Bercerita Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan HOTS Anak Usia Dini

Implementasi metode bercerita interaktif dalam pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu pendekatan pedagogis yang semakin banyak dikaji dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dalam perspektif pendidikan modern, HOTS tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan berpikir pada tingkat analisis, evaluasi, dan kreasi, tetapi juga sebagai proses kognitif yang berkembang melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara langsung dalam proses berpikir menjadi sangat penting, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini. Salah satu metode yang dinilai efektif dalam konteks ini adalah metode bercerita interaktif, yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong anak untuk memahami, menginterpretasi, dan mengembangkan ide secara mandiri.

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi metode bercerita interaktif, dilakukan sintesis terhadap beberapa hasil penelitian yang relevan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Sintesis Hasil Penelitian Implementasi Metode Bercerita Interaktif terhadap HOTS

No	Peneliti & Tahun	Bentuk Implementasi	Temuan Utama
1	Nuranida & Suprapmanto (2026) ¹¹	Cerita bergambar	Meningkatkan konsentrasi, berpikir simbolik, dan pemahaman alur cerita
2	Luluk Rochanah (2025) ¹²	Pembelajaran berbasis proyek	Meningkatkan peningkatan kemampuan dalam merumuskan pertanyaan, merencanakan, berkolaborasi, memecahkan masalah
3	Aisyah et al. (2026) ¹³	Storytelling dengan buku bergambar	Meningkatkan kemampuan bahasa, logika berpikir, dan pemahaman cerita

¹¹ “PERAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA PROGRAM MOVING CLASS DI BBPMP PROVINSI JAWA BARAT | Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,” accessed June 1, 2026, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40995>.

¹² Luluk Rochanah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Anak Usia Dini,” *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2025): 56–66, <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v5i2.2289>.

¹³ Aisyah Aisyah et al., “Metode Bercerita Dengan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 3, no. 1 (2026): 696–717, <https://doi.org/10.61722/jirs.v3i1.8902>.

4	Monica et al. (2026) ¹⁴	Pembelajaran interaktif	Mendorong eksplorasi, diskusi, dan berpikir kritis anak
5	Fifitriani (2026) ¹⁵	Storytelling langsung oleh guru	Meningkatkan kemampuan menyimak, memahami, dan mengemukakan pendapat

Berdasarkan Tabel 1, dapat diidentifikasi bahwa implementasi metode bercerita interaktif dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan variasi pendekatan yang cukup beragam, baik melalui penggunaan media visual seperti cerita bergambar, pendekatan saintifik berbasis cerita, maupun *storytelling* langsung yang difasilitasi oleh guru. Meskipun demikian, seluruh penelitian menunjukkan kecenderungan hasil yang konsisten, yaitu adanya peningkatan kemampuan kognitif anak yang mengarah pada perkembangan HOTS.

Implementasi *storytelling* berbasis pendekatan saintifik menunjukkan kontribusi yang lebih kompleks terhadap perkembangan HOTS. Proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, dan mengomunikasikan memberikan ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses

¹⁴ Debora Ayu Monica and Citra Kurniawan, "COOPERATIVE LEARNING METHOD WITH ROLE PLAYING IN IMPROVING STUDENTS' UNDERSTANDING OF CONCEPTS AND COMMUNICATION SKILLS," *Journal of Facilitating Learning and Improving Performance* 1, no. 1 (2026): 1–10.

¹⁵ Erma Fifitriani et al., "Upaya Guru Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Curup" (PhD Thesis, institut agama islam negeri curup, 2026), <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/9752>.

berpikir ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menanya dan mengomunikasikan mencapai lebih dari 80%, yang mengindikasikan bahwa anak mulai mampu berpikir kritis dan reflektif. Hal ini menegaskan bahwa *storytelling* yang dirancang secara interaktif dan sistematis mampu mengembangkan dimensi berpikir tingkat tinggi secara signifikan.

Selain itu, penggunaan metode bercerita dengan media buku cerita bergambar juga menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan berpikir anak, khususnya dalam menyusun alur logis, memahami struktur cerita, serta mengembangkan kemampuan bahasa. Anak yang terlibat dalam kegiatan *storytelling* cenderung lebih aktif dalam merespons, bertanya, dan menyampaikan pendapat, yang merupakan indikator kemampuan evaluatif dan kreatif dalam HOTS. Dengan demikian, *storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan bahasa secara simultan.

Dalam praktiknya, keberhasilan implementasi metode bercerita interaktif sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru yang mampu mengelola kegiatan *storytelling* secara interaktif, seperti dengan memberikan pertanyaan pemantik, melibatkan anak dalam diskusi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, akan lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak. Anak menunjukkan kemampuan memahami isi cerita, mengikuti instruksi, serta mengemukakan pendapat secara sederhana, yang mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir dan komunikasi.

Namun demikian, implementasi metode bercerita interaktif masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan media pembelajaran, kurangnya inovasi metode, serta pemahaman guru yang belum optimal dalam mengintegrasikan HOTS dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional dan kurang memberikan ruang bagi anak untuk berpikir secara aktif. Selain itu, faktor fasilitas dan kesiapan lingkungan belajar juga menjadi kendala dalam penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Secara keseluruhan, hasil sintesis ini menunjukkan bahwa metode bercerita interaktif memiliki potensi yang sangat besar dalam menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi anak usia dini. Melalui proses pembelajaran yang melibatkan interaksi, eksplorasi, dan refleksi, *storytelling* mampu mendorong anak untuk berpikir secara lebih kritis, analitis, dan kreatif. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan HOTS, khususnya jika didukung oleh media yang menarik serta kompetensi guru yang memadai.

Peran Metode Bercerita Interaktif dalam Mengembangkan Imajinasi Anak Usia Dini

Imajinasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang berperan dalam membentuk kreativitas, kemampuan berpikir divergen, serta fleksibilitas dalam memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, imajinasi tidak hanya dipahami sebagai aktivitas berfantasi semata, tetapi juga sebagai kemampuan mental dalam membangun

representasi, menghubungkan pengalaman, serta menciptakan gagasan baru yang bersifat orisinal. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi secara optimal terhadap perkembangan imajinasi anak, salah satunya melalui metode bercerita interaktif.

Metode bercerita memiliki karakteristik yang mampu mengintegrasikan aspek bahasa, kognitif, sosial, dan emosional secara simultan. Cerita yang disampaikan kepada anak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memungkinkan anak untuk membangun makna, memahami simbol, serta mengembangkan daya imajinatif melalui proses visualisasi dan interpretasi. Hal ini diperkuat oleh konsep teoretis yang menyatakan bahwa kegiatan bercerita tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa, tetapi juga mampu menstimulasi imajinasi anak karena otak anak cenderung tidak membedakan antara realitas dan imajinasi, sehingga anak merasa seolah-olah terlibat langsung dalam cerita yang disampaikan.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai peran metode bercerita dalam mengembangkan imajinasi anak usia dini, berikut disajikan sintesis beberapa hasil penelitian yang relevan pada Tabel 2:

Table 2. Sintesis Hasil Penelitian Peran Metode Bercerita terhadap Imajinasi Anak

No	Peneliti & Tahun	Bentuk Implementasi	Temuan Utama
----	------------------	---------------------	--------------

1	Aisyah et al. (2026)	Buku cerita bergambar	Merangsang imajinasi melalui visualisasi gambar dan cerita
2	Armiyati et al. (2026)	Storytelling audiovisual	Meningkatkan ekspresi imajinatif dan kemampuan bercerita ulang
3	Wati et al. (2026)	Storytelling interaktif	Meningkatkan komunikasi dan keterlibatan imajinatif anak
4	Sari et al. (2026)	Cerita sains	Mendorong eksplorasi ide dan rasa ingin tahu
5	Fifitriani (2026)	Storytelling langsung	Mengembangkan imajinasi melalui interpretasi cerita

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa metode bercerita interaktif memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan imajinasi anak melalui berbagai pendekatan, baik berbasis visual, audiovisual, maupun interaksi langsung. Salah satu bentuk implementasi yang paling efektif adalah penggunaan buku cerita bergambar, yang mengombinasikan unsur visual dan naratif dalam satu media pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar mampu membantu anak dalam memahami isi cerita sekaligus merangsang imajinasi melalui ilustrasi yang menarik, sehingga anak dapat menghubungkan teks dengan gambar serta membangun interpretasi sendiri terhadap cerita. Dengan demikian, visualisasi menjadi salah satu mekanisme utama dalam proses perkembangan imajinasi anak.

Namun demikian, implementasi metode bercerita dalam mengembangkan imajinasi anak masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, kemampuan guru dalam menyampaikan cerita secara ekspresif dan interaktif juga menjadi faktor penentu keberhasilan metode ini. Guru yang kurang kreatif dalam menyampaikan cerita cenderung menghasilkan pembelajaran yang monoton, sehingga tidak mampu menstimulasi imajinasi anak secara optimal. Di samping itu, faktor lingkungan belajar juga turut memengaruhi perkembangan imajinasi anak. Lingkungan yang kurang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan berekspresi akan membatasi kemampuan anak dalam mengembangkan ide-ide kreatif. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara metode pembelajaran, media, serta lingkungan belajar yang mendukung untuk mengoptimalkan perkembangan imajinasi anak.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa metode bercerita interaktif memiliki peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan imajinasi anak usia dini. Melalui kombinasi antara visualisasi, interaksi, eksplorasi, dan ekspresi, *storytelling* mampu memberikan stimulasi yang komprehensif terhadap perkembangan kognitif anak. Imajinasi yang berkembang dengan baik tidak hanya berkontribusi terhadap kreativitas, tetapi juga menjadi dasar bagi kemampuan berpikir tingkat tinggi yang lebih kompleks di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan melalui pendekatan *literature review*, dapat disimpulkan bahwa metode bercerita interaktif memiliki peran yang signifikan dalam menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dan mengembangkan imajinasi anak usia dini. Implementasi metode bercerita yang dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti penggunaan media buku cerita bergambar, *storytelling* berbasis audiovisual, serta integrasi dengan pendekatan saintifik, terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak.

Dalam aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi, metode bercerita interaktif mampu mendorong anak untuk melakukan proses berpikir yang lebih kompleks, seperti memahami, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari cerita. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan *storytelling*, seperti menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menceritakan kembali isi cerita, menjadi indikator berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Selain itu, pendekatan *storytelling* yang dikombinasikan dengan langkah-langkah saintifik, seperti mengamati, menanya, menalar, dan mengomunikasikan, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir ilmiah anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Aisyah, Herlina Herlina, Azizah Azizah, and Wahira Wahira. "Metode Bercerita Dengan Media Buku Cerita

- Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.” *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 3, no. 1 (2026): 696–717. <https://doi.org/10.61722/jirs.v3i1.8902>.
- Aisyah, Aisyah, Herlina Herlina, Azizah Azizah, and Wahira Wahira. “Metode Bercerita Dengan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.” *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 3, no. 1 (2026): 696–717.
- Aulia, Rizky, and Normaliza Normaliza. “Metode Bercerita Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak.” *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 228–39.
- Fifitriani, Erma, H. M. Amrillah, and Rizki Yunita Putri. “Upaya Guru Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Curup.” PhD Thesis, Institut agama islam negeri curup, 2026. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/9752>.
- Hardini, Marviola, Muhamad Yusup, Yasir Mustafa Kareem, and Eka Dian Astuti. “The Implementation of Digital Storytelling to Enhance Early Childhood Learning Experiences.” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 4, no. 2 (2026): 165–75.
- Monica, Debora Ayu, and Citra Kurniawan. “COOPERATIVE LEARNING METHOD WITH ROLE PLAYING IN IMPROVING STUDENTS’UNDERSTANDING OF CONCEPTS AND COMMUNICATION SKILLS.” *Journal of Facilitating Learning and Improving Performance* 1, no. 1 (2026): 1–10.
- “PERAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA PROGRAM MOVING CLASS DI BBPMP PROVINSI JAWA BARAT | Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.” Accessed June 1, 2026.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40995>.

- Pertiwi, Fitri, Herlina Siregar, and Siska Resti Maysara. "Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Di PAUD-Nonformal: Studi Fenomenologi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 6 (2025): 2691–704.
- Puspitasari, Hayu Ratih, Nuni Widiarti, and Bambang Subali. "Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025): Digital Storytelling Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Efektif Di Era Teknologi Periode 2020-2025." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2025): 161–73.
- Putri, Mayarista Rivana, Ida Yeni Rahmawati, and Nurtina Irsad Rusdiani. "The Use of Interactive Multimedia as a Storytelling Method for Early Childhood Teachers." *PAUDIA*, 2025, 901–12.
- Rochanah, Luluk. "Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Anak Usia Dini." *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2025): 56–66. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v5i2.2289>.
- Sari, Dian Mayang, and Sofa Muthohar. "Implementation of Interactive Storytelling Method to Develop Speaking Skills in Early Childhood Children." *PAUDIA*, 2025, 226–41.
- Selfi, Trianingsih. "ANALISIS EFEKTIVITAS METODE BERCERITA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI." PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2025. <https://repository.radenintan.ac.id/40643/>.
- Sumbawa, Rieyani Okta, Muniroh Munawar, and A. C. Dewi Sagala. "Pola Komunikasi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Hots Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Taman Belia Candi Semarang." *PAUDIA: Jurnal Penelitian*

Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini 11, no. 2 (2022): 538–47.

Suriyani, Suriyani. “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN PAUD.” *UNISAN JURNAL* 5, no. 1 (2026): 140–49.

Wardani, Susi. “PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK DI TK AL ISHLAH KOTA SEMARANG.” PhD Thesis, Universitas Ivvet, 2025. <https://eprint.ivet.ac.id/id/eprint/1335/2/BAB%20I-II%20SUSI%20WARDANI.pdf>.