



Enhancing Early Childhood Development through Interactive Learning in RA Al-Farras: A Study on Play-Based Education Approaches

Nenden¹, Siti Mulyati Khusnul Basariah²

¹ RA Al-Farras

² RA Al-Hikmah

Correspondence: ra.alfarras1386@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 12 Agust 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

Keyword:

Early childhood education, play-based learning, cognitive development, social skills, RA Al-Farras, interactive learning, teacher-student interaction.

ABSTRACT

This study aims to explore the effectiveness of play-based learning approaches in enhancing early childhood development at RA Al-Farras, a religious-based kindergarten. As early childhood education plays a crucial role in shaping children's cognitive, emotional, and social development, it is essential to utilize methods that stimulate curiosity, creativity, and critical thinking. In this research, the focus is on integrating interactive and engaging activities into the daily curriculum, promoting learning through play. The study observes how teachers implement these play-based strategies and how they affect children's engagement, communication skills, and overall academic performance.

The research uses a qualitative approach, employing observations, interviews with educators, and assessments of children's progress. Data were collected over a period of six months, during which the children participated in various play-centered activities such as role-playing, storytelling, and hands-on learning experiences. The results indicate that incorporating these methods fosters a positive learning environment, increases student motivation, and enhances their problem-solving abilities. Furthermore, play-based learning approaches are found to improve children's social interactions, emotional regulation, and ability to work in teams.

This study contributes to the understanding of how early childhood institutions, such as RA Al-Farras, can effectively incorporate play-based learning to support holistic development. The findings suggest that such approaches are beneficial in creating a dynamic and inclusive educational setting that nurtures the whole child. This research also provides insights for educators and policy makers to consider when designing curricula aimed at fostering a love for learning in early education.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Pada usia ini, anak-anak mengalami periode perkembangan yang pesat, baik dari segi fisik, kognitif, emosional, maupun sosial. Salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peran besar dalam mengembangkan potensi anak pada tahap ini adalah Taman Kanak-Kanak (TK), termasuk Raudhatul Athfal (RA) yang berfokus pada pengajaran agama Islam. RA Al-Farras sebagai lembaga pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk membekali anak-anak dengan nilai-nilai keagamaan dan juga keterampilan dasar yang akan mendukung perkembangan mereka di masa depan (Budi, 2021). Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi metode pengajaran yang efektif, salah satunya melalui pendekatan pembelajaran berbasis bermain.

Pendekatan pembelajaran berbasis bermain merupakan metode yang sudah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Pembelajaran

berbasis bermain mendorong anak untuk aktif terlibat dalam kegiatan yang mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar melalui instruksi langsung, tetapi juga melalui pengalaman dan interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan bermain. Hal ini sangat relevan dengan perkembangan anak usia dini yang membutuhkan stimulasi dari berbagai aspek untuk mencapai perkembangan optimal (Rina, 2020). Oleh karena itu, RA Al-Farras sebagai lembaga pendidikan harus terus berinovasi dalam menerapkan metode yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak-anak.

RA Al-Farras telah menerapkan berbagai metode pengajaran dalam upaya mendukung perkembangan anak usia dini. Salah satu metode yang sedang dikembangkan adalah pembelajaran berbasis bermain. Namun, belum ada evaluasi mendalam mengenai seberapa efektif penerapan metode ini dalam konteks pendidikan di RA Al-Farras. Pembelajaran berbasis bermain dapat mencakup berbagai bentuk aktivitas, seperti permainan role-playing, permainan konstruktif, serta kegiatan yang melibatkan interaksi sosial antar anak. Penelitian mengenai penerapan metode ini di RA Al-Farras dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kelebihan dan tantangan yang dihadapi oleh guru serta anak-anak (Sari, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna mengevaluasi penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras.

Metode pembelajaran berbasis bermain dianggap sebagai pendekatan yang dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional anak-anak secara maksimal. Ketika anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain yang melibatkan kolaborasi, mereka belajar untuk berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Hal ini penting karena keterampilan sosial merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam kehidupan anak-anak, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, melalui permainan, anak-anak juga belajar mengelola emosi mereka, mengatasi konflik, serta mengembangkan rasa empati terhadap teman sebayanya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain memiliki kontribusi yang besar dalam membentuk karakter dan kepribadian anak-anak di RA Al-Farras (Hadi, 2020).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis bermain juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak secara optimal. Dalam kegiatan bermain, anak-anak sering kali dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Hal ini membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk menganalisis situasi. Melalui permainan yang dirancang dengan tujuan pendidikan, anak-anak dapat mempelajari konsep-konsep dasar, seperti angka, huruf, bentuk, dan warna, dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang lebih efektif dalam menguatkan ingatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Dewi, 2022).

Tantangan utama dalam penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras adalah bagaimana menciptakan keseimbangan antara pembelajaran yang menyenangkan dan pencapaian tujuan pendidikan yang lebih serius. Meskipun bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, penting untuk memastikan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak tetap memiliki nilai pendidikan yang jelas. Oleh karena itu, guru di RA Al-Farras perlu memiliki keterampilan dalam merancang permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mengembangkan berbagai aspek keterampilan anak-anak, seperti motorik halus, motorik kasar, bahasa, dan kemampuan sosial (Fitria, 2021). Oleh karena itu, pelatihan bagi para guru di RA Al-Farras sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan penerapan metode ini.

Pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran berbasis bermain juga tidak bisa diabaikan. Orang tua memiliki peran yang sangat besar dalam memastikan anak-anak mendapatkan pengalaman bermain yang edukatif di rumah. Kolaborasi antara guru di RA Al-

Farras dan orang tua dapat memperkuat dampak positif dari pembelajaran berbasis bermain. Misalnya, orang tua dapat menerapkan prinsip-prinsip yang diajarkan di sekolah melalui permainan edukatif di rumah. Dengan dukungan yang konsisten antara rumah dan sekolah, anak-anak dapat mendapatkan pembelajaran yang lebih holistik dan berkesinambungan (Kurniawan, 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga semakin memainkan peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Banyak aplikasi dan permainan digital yang dirancang untuk anak-anak, yang dapat mendukung pembelajaran berbasis bermain. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak mengurangi kualitas interaksi sosial antara anak-anak. Guru di RA Al-Farras harus bijak dalam memanfaatkan teknologi, agar anak-anak tetap mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus mendidik. Teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu yang menarik, namun interaksi langsung dengan teman sebaya tetap harus menjadi prioritas dalam pembelajaran berbasis bermain (Lestari, 2023).

Guru di RA Al-Farras memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis bermain. Guru tidak hanya bertugas mengawasi anak-anak selama kegiatan bermain, tetapi juga harus dapat membimbing dan memberikan arahan yang sesuai untuk memastikan bahwa anak-anak memperoleh manfaat maksimal dari aktivitas tersebut. Untuk itu, guru harus memiliki pemahaman yang baik mengenai teori-teori perkembangan anak dan metode-metode yang tepat dalam mendukung pembelajaran berbasis bermain. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat penting agar mereka dapat terus meningkatkan kompetensinya dalam melaksanakan pendekatan ini secara efektif (Wulandari, 2021).

Meskipun banyak penelitian yang menunjukkan manfaat dari pembelajaran berbasis bermain, masih terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi dalam implementasinya di RA Al-Farras. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi ruang, bahan ajar, maupun waktu. Aktivitas bermain memerlukan ruang yang cukup luas dan aman bagi anak-anak untuk bergerak dan berinteraksi dengan bebas. Selain itu, bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan bermain harus bervariasi dan menarik, sehingga anak-anak tetap termotivasi untuk mengikuti kegiatan tersebut. Oleh karena itu, perencanaan yang matang dan penggunaan sumber daya yang ada secara maksimal sangat diperlukan untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras (Arief, 2022).

Penelitian tentang penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik, terutama yang bekerja di RA atau TK, untuk memahami lebih dalam mengenai cara-cara yang efektif dalam mengintegrasikan bermain ke dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan dapat terwujud pendidikan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak, serta mendukung perkembangan optimal mereka (Slamet, 2024).

Selain itu, evaluasi terhadap penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras juga dapat membantu dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih baik, khususnya bagi pendidikan anak usia dini di Indonesia. Pemerintah dan lembaga pendidikan lainnya dapat melihat hasil penelitian ini sebagai acuan dalam merancang kebijakan yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis bermain di tingkat yang lebih luas. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta sistem pendidikan yang lebih inklusif dan mampu memfasilitasi perkembangan anak-anak secara menyeluruh (Yuliana, 2024).

Pada akhirnya, penelitian ini berupaya memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pentingnya pembelajaran berbasis bermain dalam mendukung perkembangan anak usia dini di RA Al-Farras. Diharapkan bahwa temuan-temuan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi RA Al-Farras, tetapi juga bagi lembaga pendidikan anak

usia dini lainnya yang ingin mengimplementasikan metode serupa. Pembelajaran berbasis bermain dapat menjadi kunci untuk menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan memiliki kemampuan sosial yang baik, yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan (Tariq, 2025).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi penerapan metode pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras. PTK dipilih karena dapat memberikan solusi langsung terhadap masalah yang ditemukan dalam praktik pembelajaran sehari-hari di kelas. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, melakukan intervensi, dan memantau perubahan yang terjadi setelah tindakan diterapkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Budi, 2021).

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Farras dengan melibatkan 20 anak usia dini yang terdiri dari berbagai latar belakang. Dalam setiap siklus, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merancang kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan perkembangan anak. Aktivitas permainan yang dilakukan meliputi permainan role-playing, permainan konstruktif, dan kegiatan kelompok yang mendorong interaksi sosial. Setiap kegiatan didesain agar anak-anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka melalui interaksi dengan teman sebaya (Fitria, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau partisipasi anak dalam kegiatan bermain serta interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mengetahui pendapat mereka mengenai perkembangan anak setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis bermain. Selain itu, dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan juga digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan dan perkembangan yang terjadi selama penelitian (Rina, 2020).

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada anak-anak, baik dari segi keterlibatan dalam pembelajaran, perkembangan sosial, maupun peningkatan keterampilan kognitif mereka. Setiap siklus akan diikuti dengan refleksi untuk mengevaluasi hasil yang diperoleh, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan merencanakan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Proses ini memungkinkan peneliti untuk membuat perbaikan yang lebih tepat sasaran terhadap praktik pembelajaran yang diterapkan (Hadi, 2020).

Dalam penelitian ini, keberhasilan tindakan akan diukur berdasarkan indikator-indikator tertentu, seperti tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, peningkatan kemampuan sosial dan emosional, serta peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep dasar yang diajarkan melalui permainan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas pembelajaran berbasis bermain dalam mendukung perkembangan anak di RA Al-Farras, serta memberikan rekomendasi untuk praktik pendidikan anak usia dini yang lebih baik di masa depan (Slamet, 2024).

RESULTS AND DISCUSSION

Dalam siklus pertama, penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran berbasis bermain meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran secara signifikan. Anak-anak yang awalnya cenderung pasif dalam kegiatan kelas, mulai menunjukkan minat dan semangat yang lebih tinggi ketika terlibat dalam permainan edukatif. Pembelajaran berbasis bermain menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan bebas tekanan, sehingga anak-anak

merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Mereka juga lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan karena pendekatan yang lebih santai dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dapat membuat anak-anak lebih aktif dalam proses belajar (Budi, 2021).

Selama kegiatan bermain, ditemukan bahwa anak-anak tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga mengalami perkembangan kognitif yang signifikan. Dalam permainan yang melibatkan pemecahan masalah atau pembelajaran konsep dasar seperti angka dan huruf, anak-anak mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Sebagai contoh, dalam permainan konstruktif yang melibatkan penyusunan blok atau bangunan, anak-anak tidak hanya belajar mengenai bentuk dan ukuran, tetapi juga mulai memahami konsep ruang dan perbandingan. Aktivitas ini terbukti lebih efektif dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar secara lebih praktis dan menarik (Fitria, 2021).

Selain perkembangan kognitif, pembelajaran berbasis bermain juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak yang sebelumnya cenderung lebih pendiam mulai menunjukkan lebih banyak interaksi dengan teman-teman sebaya mereka. Dalam permainan kelompok, anak-anak belajar bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan lebih baik. Proses ini penting karena keterampilan sosial seperti ini sangat diperlukan bagi perkembangan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Pembelajaran berbasis bermain menciptakan suasana yang mendorong anak-anak untuk saling berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas bersama (Rina, 2020).

Namun, meskipun banyak anak yang menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan sosial dan kognitif, tantangan terbesar yang ditemukan adalah kurangnya keterampilan guru dalam merancang permainan yang benar-benar menyeluruh dan efektif. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam memilih jenis permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Meskipun ada pelatihan yang diberikan sebelum penelitian dimulai, beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam merancang kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan individual anak-anak. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis bermain (Dewi, 2022).

Penelitian ini juga menemukan bahwa meskipun sebagian besar anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan sosial dan kognitif, beberapa anak masih kesulitan untuk beradaptasi dengan pendekatan berbasis bermain. Beberapa anak yang sebelumnya lebih terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional merasa cemas dan enggan terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan interaksi sosial lebih intens. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua anak dapat langsung beradaptasi dengan pendekatan yang lebih bebas dan terstruktur melalui permainan. Dibutuhkan waktu dan pendekatan yang lebih sensitif untuk membantu anak-anak ini merasa lebih nyaman dan dapat berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran berbasis bermain (Sari, 2019).

Pentingnya kolaborasi antara guru dan orang tua juga menjadi temuan yang mencolok dalam penelitian ini. Anak-anak yang mendapatkan dukungan penuh dari orang tua di rumah, baik dalam bentuk diskusi mengenai kegiatan di sekolah atau penerapan konsep-konsep yang dipelajari melalui permainan, menunjukkan perkembangan yang lebih pesat dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mendapat dukungan yang sama. Orang tua yang terlibat aktif dalam mendukung kegiatan belajar anak-anak di rumah tidak hanya memperkuat pembelajaran di sekolah tetapi juga memperdalam pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah dan rumah menjadi kunci penting dalam kesuksesan penerapan pembelajaran berbasis bermain (Kurniawan, 2022).

Selain keterlibatan orang tua, faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis bermain adalah penggunaan sumber daya yang ada di RA Al-Farras.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa ruang yang terbatas menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan kegiatan bermain. Beberapa kegiatan yang melibatkan pergerakan anak secara bebas atau permainan besar membutuhkan ruang yang lebih luas untuk dilakukan dengan aman. Namun, dengan adanya keterbatasan ruang, guru harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan yang dapat dilakukan dengan ruang yang ada. Sumber daya yang terbatas ini juga mempengaruhi jenis permainan yang dapat dilakukan, di mana beberapa permainan edukatif yang memerlukan banyak alat bantu terpaksa tidak dapat dilakukan (Lestari, 2023).

Dalam hal ini, tantangan juga muncul pada penggunaan alat permainan. Beberapa alat yang digunakan dalam pembelajaran berbasis bermain ternyata kurang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Sebagai contoh, permainan yang melibatkan alat bantu tertentu memerlukan pengawasan ketat agar anak tidak salah menggunakannya. Beberapa alat permainan juga tidak cukup menarik atau tidak cukup dapat merangsang kreativitas anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan alat permainan yang tepat sangat penting untuk memastikan keberhasilan pembelajaran berbasis bermain. Guru perlu dilatih lebih lanjut untuk memilih dan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan kemampuan anak (Hadi, 2020).

Peningkatan keterampilan sosial dan emosional anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis bermain sangat terlihat dalam interaksi mereka dengan teman-teman sebaya. Anak-anak belajar untuk berbagi, bekerja sama, dan saling menghargai selama kegiatan bermain. Hal ini berdampak pada pembentukan hubungan sosial yang lebih positif antar anak, yang penting untuk perkembangan kepribadian mereka. Selain itu, melalui permainan, anak-anak juga belajar mengelola emosi mereka. Misalnya, ketika terjadi konflik atau perbedaan pendapat dalam permainan, anak-anak belajar untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih konstruktif, seperti berbicara dengan teman, meminta maaf, atau mencari solusi bersama (Wulandari, 2021).

Temuan lainnya menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan signifikan dalam perkembangan sosial dan kognitif anak-anak, hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis bermain perlu disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap anak. Beberapa anak yang memiliki kebutuhan khusus, seperti kesulitan belajar atau hambatan motorik, membutuhkan pendekatan yang lebih personal dan berbeda dibandingkan dengan anak-anak lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam penerapan pembelajaran berbasis bermain, penting untuk mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan spesifik setiap anak untuk memastikan bahwa setiap anak memperoleh manfaat maksimal dari kegiatan yang dilakukan (Arief, 2022).

Siklus kedua menunjukkan adanya perbaikan dalam kualitas interaksi antara guru dan anak. Dalam siklus pertama, beberapa anak kesulitan untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka, tetapi setelah beberapa kali pertemuan, anak-anak mulai lebih terbuka dan aktif dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan konsistensi dan kesabaran, anak-anak dapat beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang melibatkan banyak interaksi sosial. Guru yang lebih terlatih dalam mengelola kegiatan bermain juga berperan besar dalam membantu anak-anak merasa nyaman dan percaya diri dalam berpartisipasi (Slamet, 2024).

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa ada kebutuhan untuk lebih memperhatikan keseimbangan antara pembelajaran yang menyenangkan dan pencapaian tujuan pendidikan yang lebih serius. Pada beberapa kegiatan, anak-anak terlalu fokus pada aspek permainan dan kurang memperhatikan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus memantau perkembangan anak dan memastikan bahwa permainan yang dilakukan tetap memiliki nilai pendidikan yang jelas dan terarah. Sebuah keseimbangan yang tepat antara kesenangan dan pembelajaran harus dicapai agar anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial mereka secara optimal (Tariq, 2025).

Pada akhirnya, meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak-anak. Pembelajaran berbasis bermain bukan hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Penelitian ini menegaskan bahwa dengan perencanaan yang matang dan pelatihan guru yang lebih baik, pembelajaran berbasis bermain dapat diterapkan dengan efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini di RA Al-Farras.

CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan pembelajaran berbasis bermain di RA Al-Farras dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. Berdasarkan temuan dari siklus pertama dan kedua penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Metode ini berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengurangi rasa cemas atau tertekan pada anak-anak, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain, anak-anak tidak hanya belajar melalui instruksi langsung, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang dapat meningkatkan daya ingat, keterampilan pemecahan masalah, dan kreativitas mereka.

Salah satu hasil utama dari penelitian ini adalah peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan sosial anak-anak. Pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berbagi dengan teman-teman sebaya mereka. Kegiatan yang melibatkan kolaborasi ini mendukung perkembangan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, empati, dan kemampuan untuk menyelesaikan konflik. Anak-anak yang sebelumnya cenderung lebih pendiam atau kurang berinteraksi dengan teman-temannya, mulai menunjukkan perubahan positif dalam hal keterbukaan dan kerjasama. Ini menunjukkan bahwa permainan bukan hanya sebagai alat untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun hubungan sosial yang sehat.

Dalam hal perkembangan kognitif, pembelajaran berbasis bermain terbukti efektif dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar kepada anak-anak. Permainan yang melibatkan elemen pemecahan masalah atau kegiatan yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis memungkinkan anak-anak untuk berpikir secara logis dan kreatif. Melalui aktivitas seperti menyusun blok atau memecahkan teka-teki, anak-anak tidak hanya belajar tentang angka, huruf, dan bentuk, tetapi juga melatih kemampuan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Ini memberikan dampak yang positif dalam memperkuat kemampuan kognitif mereka, yang merupakan dasar untuk pembelajaran lebih lanjut di masa depan.

Namun, meskipun pembelajaran berbasis bermain menunjukkan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi ruang, alat permainan, maupun waktu. Di RA Al-Farras, ruang yang terbatas mempengaruhi jenis permainan yang dapat dilakukan. Beberapa permainan yang membutuhkan ruang yang lebih luas atau alat yang lebih banyak tidak dapat diterapkan secara maksimal. Selain itu, meskipun guru sudah dilatih untuk merancang pembelajaran berbasis bermain, beberapa masih merasa kurang percaya diri dalam memilih permainan yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang lebih lanjut bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis bermain secara efektif.

Selain itu, keterlibatan orang tua juga terbukti berperan penting dalam kesuksesan penerapan pembelajaran berbasis bermain. Anak-anak yang mendapatkan dukungan dan perhatian lebih dari orang tua di rumah cenderung lebih mudah beradaptasi dengan pendekatan ini dan

menunjukkan perkembangan yang lebih pesat. Kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran dapat memperkuat dampak positif dari metode ini. Oleh karena itu, penting bagi RA Al-Farras untuk terus menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua dan melibatkan mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat menjadi metode yang efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini di RA Al-Farras. Meskipun ada beberapa tantangan yang harus diatasi, seperti keterbatasan ruang dan alat permainan, pendekatan ini terbukti memberikan banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran berbasis bermain dapat terus diterapkan dan dikembangkan di RA Al-Farras, dengan memperhatikan perencanaan yang matang, pelatihan yang memadai bagi guru, serta dukungan yang kuat dari orang tua. Dengan demikian, RA Al-Farras dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inklusif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan holistik anak-anak.

REFERENCES

- Arief, M. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Bermain terhadap Keterlibatan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 15(3), 123-134.
- Budi, A. (2021). *Penerapan Metode Pembelajaran Interaktif di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pedagogik, 12(2), 56-67.
- Dewi, I. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Bermain dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 18(4), 45-59.
- Fitria, R. (2021). *Peran Guru dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Guru dan Pendidikan, 8(1), 30-42.
- Hadi, P. (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 14(5), 99-110.
- Kurniawan, D. (2022). *Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Keluarga dan Pendidikan, 9(3), 75-85.
- Lestari, S. (2023). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bermain di TK dan RA*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 22-36.
- Rina, E. (2020). *Pembelajaran Berbasis Bermain dan Dampaknya terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pengembangan Anak, 16(2), 120-133.
- Slamet, S. (2024). *Evaluasi Penerapan Pembelajaran Bermain di Taman Kanak-Kanak: Sebuah Studi Kasus*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 20(6), 204-215.
- Sari, M. (2019). *Pentingnya Pembelajaran Bermain dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Dasar, 22(4), 34-47.
- Tariq, R. (2025). *Pembelajaran Bermain sebagai Alat untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*. Jurnal Pendidikan Anak dan Keluarga, 24(1), 56-68.
- Wulandari, F. (2021). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan Anak melalui Pembelajaran Bermain*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 18(3), 110-121.
- Yuliana, L. (2024). *Strategi Pembelajaran Berbasis Bermain di Sekolah Dasar: Dampak terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 11(2), 78-89.