



## Enhancing Early Childhood Learning through Innovative Teaching Methods at RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama: A Classroom Action Research

Nailul Hidayah<sup>1</sup>, Suwanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama Jaksel

<sup>2</sup> RA Dienul Islam Kota Tangerang

Correspondence: [nailulhidayah2010@gmail.com](mailto:nailulhidayah2010@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 12 Agust 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

#### Keyword:

Early childhood learning, innovative teaching methods, Classroom Action Research, play-based learning, student engagement, RA At Taqwa Kostrad.

### ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) explores the implementation of innovative teaching methods to enhance early childhood learning at RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama. The primary objective of this study is to investigate how applying creative and interactive teaching strategies can improve the learning experience for young children, particularly in developing their cognitive, social, and emotional skills. The research is conducted in two cycles, involving planning, action, observation, and reflection to assess the effectiveness of the applied methods in the classroom.

In the first cycle, various teaching techniques such as interactive storytelling, play-based learning, and group activities were integrated into the curriculum. The objective was to foster a more engaging learning environment that encourages active participation and collaboration among students. Observations during the cycle revealed that children showed increased enthusiasm and engagement with the lessons. The second cycle built upon the findings of the first, with adjustments made to further support student involvement and improve the use of learning tools.

The results of the research indicate significant improvements in students' learning outcomes. Children demonstrated better social interactions, increased communication skills, and a greater ability to work in groups. Additionally, there was a noticeable improvement in their ability to understand and retain new concepts, particularly in language development and early math skills. This study suggests that innovative and interactive teaching methods are effective in fostering a positive and stimulating learning environment for young children.



© 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 merupakan fondasi penting dalam perkembangan seorang individu. Di Indonesia, lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Pendidikan di tahap ini sangat menentukan kualitas pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pengembangan kualitas pembelajaran di RA, seperti RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama, menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterampilan dasar anak-anak, termasuk kemampuan motorik, kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dalam proses ini, metode pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi anak (Rahman, 2022).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya harus menyenangkan dan mengedepankan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman. Namun, banyak RA yang masih menggunakan metode konvensional yang cenderung berfokus pada hafalan dan pemahaman yang terbatas. Metode ini seringkali tidak dapat menarik perhatian anak-anak dan tidak memfasilitasi

perkembangan kreativitas dan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengganti metode tersebut dengan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan dan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif anak-anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan (Budi, 2021).

Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan anak-anak di usia dini. Pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) adalah salah satu metode yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki keterampilan sosial, dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan permainan, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih aktif dan tertarik dalam proses belajar (Purnama, 2021). Implementasi pembelajaran seperti ini di RA At Taqwa Kostrad dapat menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat PAUD.

Pentingnya penerapan metode yang inovatif di RA At Taqwa Kostrad juga sejalan dengan kebijakan pemerintah Indonesia yang menekankan pengembangan pendidikan anak usia dini. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini harus mencakup pengembangan keterampilan dasar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan metode yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis permainan, dapat memenuhi kebutuhan tersebut, karena metode ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Ibrahim, 2020).

Selain itu, hasil studi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti alat peraga, juga menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman anak. Di RA At Taqwa Kostrad, penggunaan alat peraga yang sesuai dengan usia anak dapat membantu mereka lebih mudah memahami konsep-konsep dasar, seperti angka, huruf, warna, dan bentuk. Pembelajaran yang melibatkan alat peraga ini memberi kesempatan bagi anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat memperdalam pemahaman mereka dan meningkatkan keterampilan motorik halus mereka (Setiawan, 2021).

Namun, meskipun ada banyak manfaat dari pembelajaran berbasis permainan, implementasi metode ini tidak selalu berjalan mulus. Beberapa tantangan yang dihadapi di RA At Taqwa Kostrad adalah kurangnya sumber daya yang memadai, baik dari segi alat peraga maupun waktu yang terbatas untuk menerapkan metode yang lebih fleksibel dan kreatif. Selain itu, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan metode inovatif menjadi salah satu hambatan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pengembangan kompetensi guru untuk dapat mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan dengan lebih efektif (Suryani, 2022).

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, RA At Taqwa Kostrad harus memiliki strategi yang jelas untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola kelas dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan yang berfokus pada peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan dan teknologi pendidikan. Guru yang kompeten dalam menggunakan teknologi dan alat peraga akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak (Hidayat, 2022).

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua juga memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran anak. Orang tua yang terlibat dalam proses pendidikan anak, baik di rumah maupun di sekolah, dapat memperkuat hasil pembelajaran yang telah dicapai di sekolah. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan kemitraan yang baik antara sekolah dan orang tua, sehingga pembelajaran anak dapat didukung dengan baik di kedua lingkungan tersebut (Amri, 2022).

Pentingnya pembelajaran yang mengembangkan keterampilan sosial anak-anak juga tidak dapat diabaikan. Pembelajaran yang berbasis pada kolaborasi dan interaksi antara anak-anak

dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan masalah bersama teman-temannya, cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik. Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan kelompok-kelompok kecil dapat memperkuat interaksi sosial dan membangun kemampuan anak-anak dalam bekerja sama (Purnama, 2021).

Untuk itu, penting bagi RA At Taqwa Kostrad untuk terus mengembangkan kurikulum yang berbasis pada kebutuhan perkembangan anak-anak. Dengan memilih metode pembelajaran yang tepat, seperti pembelajaran berbasis permainan, serta melibatkan orang tua dan komunitas, RA dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya akan membuat anak-anak lebih tertarik dan aktif dalam belajar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan yang penting bagi perkembangan mereka di masa depan (Setiawan, 2021).

Meskipun demikian, peran serta masyarakat dalam mendukung pengembangan pendidikan anak usia dini juga sangat penting. Masyarakat yang peduli terhadap pendidikan anak akan turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, RA At Taqwa Kostrad perlu berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan belajar yang ideal bagi anak-anak. Dengan dukungan yang baik dari masyarakat, sekolah, dan orang tua, pendidikan anak usia dini dapat berkembang dengan lebih baik dan menghasilkan generasi yang lebih cerdas dan terampil (Budi, 2021).

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode pembelajaran yang inovatif dapat diterapkan di RA At Taqwa Kostrad untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dengan memanfaatkan metode yang menyenangkan dan berbasis pengalaman, serta melibatkan semua pihak dalam proses pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Ibrahim, 2020).

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama melalui penerapan metode pembelajaran inovatif, khususnya pembelajaran berbasis permainan. PTK dipilih karena model ini memungkinkan peneliti untuk berinteraksi langsung dengan guru dan siswa dalam konteks kelas yang nyata. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran secara bertahap (Budi, 2021).

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama dengan guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan dalam aktivitas belajar anak-anak di RA At Taqwa Kostrad. RPP ini disusun untuk mengakomodasi karakteristik anak usia dini yang cenderung lebih mudah belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam setiap sesi pembelajaran, anak-anak akan dilibatkan dalam berbagai aktivitas permainan yang mendukung perkembangan motorik, sosial, dan kognitif mereka. Fokus utama adalah menciptakan suasana kelas yang penuh dengan keterlibatan dan antusiasme anak (Ibrahim, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan penerapan RPP yang telah dirancang, di mana anak-anak dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan berbagai kegiatan berbasis permainan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak-anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan dasar, seperti pengenalan angka, huruf, warna, dan bentuk. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati bagaimana interaksi sosial antar siswa terbentuk dan bagaimana mereka mengaplikasikan pembelajaran dalam konteks permainan (Setiawan, 2021).

Observasi dilakukan untuk mencatat data mengenai dinamika kelompok, keterlibatan anak-anak dalam aktivitas, serta perubahan yang terjadi pada keterampilan sosial dan kognitif mereka. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat partisipasi anak dalam setiap aktivitas permainan. Selain itu, peneliti juga mencatat perkembangan anak dalam hal pemahaman materi, misalnya, kemampuan mereka dalam mengenali warna dan bentuk, serta kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok (Suryani, 2022).

Setelah siklus pertama, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dan peneliti bersama-sama menganalisis hasil observasi dan umpan balik dari anak-anak untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam siklus berikutnya. Beberapa perubahan yang dilakukan berdasarkan refleksi ini adalah pembagian kelompok yang lebih merata, pemilihan permainan yang lebih sesuai dengan usia anak, dan peningkatan durasi aktivitas untuk memberikan waktu lebih bagi anak-anak dalam berpartisipasi secara maksimal dalam setiap permainan (Rahman, 2022).

Pada siklus kedua, perbaikan yang telah direncanakan diterapkan, dan kegiatan pembelajaran berbasis permainan dilakukan dengan lebih terstruktur. Peneliti memperhatikan aspek manajemen waktu dan pengelolaan kelas yang lebih efektif untuk menghindari dominasi anak yang lebih aktif dalam kelompok, sehingga semua anak dapat berkontribusi dalam diskusi dan permainan. Pembelajaran pada siklus kedua lebih fokus pada aspek kolaborasi antar siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial dan berbagi pengetahuan di antara mereka (Teng, 2021).

Setelah siklus kedua, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan hasil pekerjaan anak untuk melihat sejauh mana metode pembelajaran berbasis permainan ini meningkatkan keterampilan dasar anak-anak di RA At Taqwa Kostrad. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menyusun kesimpulan mengenai efektivitas penerapan metode pembelajaran tersebut dalam konteks pendidikan anak usia dini, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA (Purnama, 2021).

## RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Anak-anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan. Mereka terlihat lebih terlibat dalam kegiatan yang dilaksanakan, terutama dalam permainan kelompok yang dirancang untuk mengasah kemampuan motorik dan sosial mereka. Namun, beberapa anak masih kesulitan untuk mengikuti instruksi atau berpartisipasi secara aktif dalam permainan kelompok. Hal ini seringkali disebabkan oleh perbedaan tingkat kenyamanan dan kepercayaan diri anak dalam bekerja sama dengan teman sebayanya. Pembelajaran berbasis permainan memang memberikan ruang untuk interaksi, tetapi beberapa anak lebih dominan, sementara yang lain cenderung lebih pasif (Setiawan, 2021).

Salah satu temuan menarik pada siklus pertama adalah bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, terutama dalam hal berbagi dan bekerja sama. Anak-anak yang awalnya kurang terbiasa bekerja dalam kelompok mulai menunjukkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Meskipun beberapa anak masih memerlukan dorongan ekstra untuk aktif berpartisipasi, secara keseluruhan ada peningkatan dalam hal kemampuan mereka untuk berbagi bahan permainan, mendengarkan, dan memberi umpan balik terhadap teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan dalam memfasilitasi kerjasama antar siswa, manfaat sosial dari metode ini sangat terlihat (Purnama, 2021).

Namun, masalah keterlibatan yang tidak merata antar siswa menjadi isu utama yang harus diperhatikan dalam siklus pertama. Beberapa anak lebih banyak berbicara dan memberi

masuk, sedangkan yang lain hanya mengikuti tanpa aktif memberikan kontribusi. Hal ini menunjukkan perlunya pengelolaan yang lebih efektif dalam pembagian kelompok agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, pengaturan kelompok yang lebih merata dan perhatian lebih terhadap anak-anak yang lebih pendiam diperlukan pada siklus berikutnya untuk memastikan pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan secara optimal (Ibrahim, 2020).

Pada siklus kedua, perubahan signifikan terjadi setelah dilakukan perbaikan dalam pembagian kelompok dan penyesuaian durasi waktu permainan. Pembelajaran yang lebih terstruktur membuat setiap anak merasa lebih nyaman dan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi. Anak-anak yang sebelumnya pasif kini lebih sering mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat dalam diskusi kelompok. Salah satu faktor penting yang mendukung peningkatan ini adalah penyesuaian dalam jenis permainan yang digunakan, yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan variasi permainan yang menarik, mereka lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suryani, 2022).

Temuan lainnya pada siklus kedua adalah adanya peningkatan dalam pemahaman konsep dasar, seperti mengenal huruf, angka, dan bentuk. Pembelajaran berbasis permainan terbukti memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar sambil berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka lebih mudah mengingat informasi yang diberikan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Ini membuktikan bahwa anak-anak lebih cepat memahami dan mengingat materi yang disampaikan melalui pengalaman langsung, daripada hanya melalui metode pembelajaran konvensional yang lebih kaku dan satu arah (Teng, 2021).

Meskipun ada peningkatan dalam keterlibatan dan pemahaman anak, tantangan lainnya adalah waktu yang terbatas untuk setiap permainan. Beberapa anak membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami instruksi permainan atau menyelesaikan tugas dalam kelompok. Hal ini menjadi hambatan dalam memastikan bahwa semua anak dapat mengikuti aktivitas dengan baik. Oleh karena itu, pada siklus kedua, disarankan untuk memberikan waktu lebih lama dalam setiap sesi permainan, dengan tujuan memberi kesempatan lebih banyak bagi anak untuk berinteraksi dan mengerjakan tugas secara maksimal (Rahman, 2022).

Selain itu, penggunaan alat peraga yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak. Dalam pembelajaran berbasis permainan, penggunaan alat peraga yang sesuai dengan materi sangat membantu anak-anak dalam memahami konsep yang diajarkan. Misalnya, menggunakan gambar, kartu huruf, atau benda nyata yang bisa mereka sentuh dan lihat. Dengan cara ini, anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan informasi yang diberikan dengan dunia nyata, meningkatkan daya serap mereka terhadap pelajaran yang disampaikan (Setiawan, 2021).

Pada sisi lain, meskipun pembelajaran berbasis permainan berhasil meningkatkan keterampilan sosial anak, tantangan dalam pengelolaan kelas tetap ada. Beberapa anak yang lebih aktif cenderung mendominasi diskusi atau permainan, sementara yang lain masih menunjukkan perasaan kurang percaya diri. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan pengaturan kelompok yang lebih merata dengan memberi perhatian khusus kepada anak-anak yang lebih introvert. Pemberian tugas atau peran khusus dalam kelompok dapat membantu mereka merasa lebih dihargai dan berkontribusi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suryani, 2022).

Pada akhir siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman materi, dan keterampilan sosial anak. Pembelajaran ini memberi ruang bagi anak-anak untuk berinteraksi, belajar secara aktif, dan mengembangkan berbagai keterampilan yang tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional. Anak-anak yang terlibat dalam permainan yang menyenangkan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan masalah bersama teman-temannya (Purnama, 2021).

Namun, untuk memaksimalkan hasil pembelajaran berbasis permainan, penting untuk terus mengevaluasi dan menyesuaikan metode yang digunakan. Hal ini terutama terkait dengan pengelolaan waktu yang efektif dan pengaturan kelompok yang lebih terstruktur. Keberhasilan metode ini sangat tergantung pada kemampuan guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif di kelas. Dengan perhatian yang lebih pada pengelolaan kelas dan pembagian tugas yang adil, pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan dengan lebih maksimal dan memberikan hasil yang optimal (Budi, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama terbukti berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar, serta memperkuat keterampilan sosial mereka. Dengan penerapan yang lebih baik, metode ini berpotensi menjadi model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah-sekolah PAUD lainnya (Amri, 2022).

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Dalam penelitian ini, dua siklus telah dilakukan untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta keterampilan sosial mereka. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang sangat penting bagi perkembangan anak pada usia dini.

Pada siklus pertama, meskipun terdapat beberapa tantangan dalam hal keterlibatan siswa yang tidak merata, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Anak-anak yang sebelumnya lebih pasif dalam proses belajar mulai menunjukkan minat dan keaktifan dalam berbagai permainan yang dilakukan di dalam kelas. Pembelajaran yang melibatkan permainan, seperti mengenal angka, bentuk, dan warna melalui aktivitas yang menyenangkan, membuat anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran berbasis permainan memberi kesempatan kepada anak-anak untuk belajar secara aktif, dan hal ini terlihat jelas dalam peningkatan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial mereka (Purnama, 2021).

Meskipun demikian, tantangan yang masih muncul adalah ketidakmerataan tingkat keterlibatan antar siswa, terutama antara anak yang lebih dominan dan yang lebih pendiam. Beberapa anak yang lebih dominan seringkali mengarahkan jalannya diskusi, sementara yang lebih pendiam cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa penting untuk melakukan pengelolaan yang lebih hati-hati dalam pembagian kelompok, sehingga setiap anak mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan dengan membagi kelompok secara lebih merata dan memberi perhatian khusus kepada siswa yang cenderung pasif. Perubahan ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan anak-anak dalam setiap aktivitas yang dilakukan (Ibrahim, 2020).

Pada siklus kedua, penerapan perbaikan yang lebih terstruktur terbukti memberikan hasil yang lebih positif. Pengelolaan waktu yang lebih baik, dengan durasi yang cukup untuk setiap permainan, memungkinkan anak-anak untuk terlibat lebih dalam dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, variasi dalam jenis permainan yang digunakan di kelas juga berperan penting dalam menarik perhatian dan mempertahankan minat anak-anak. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan dalam memahami materi mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik melalui permainan, dan mereka juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial mereka, seperti bekerja sama, berbagi, dan mendengarkan teman-teman mereka (Suryani, 2022).

Keberhasilan pembelajaran berbasis permainan dalam penelitian ini juga terkait dengan penggunaan alat peraga yang tepat dan sesuai dengan usia anak. Penggunaan alat peraga yang dapat diraba dan dilihat langsung oleh anak-anak membuat mereka lebih mudah mengaitkan konsep yang diajarkan dengan objek nyata. Hal ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk terus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Setiawan, 2021).

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sekelas mereka, berkomunikasi, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Keterampilan sosial ini penting untuk perkembangan anak dan dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain di masa depan. Pembelajaran berbasis permainan, yang melibatkan kolaborasi dalam kelompok, membantu anak-anak mengembangkan rasa tanggung jawab dan menghargai kontribusi teman-teman mereka (Teng, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di RA At Taqwa Kostrad Kebayoran Lama terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar tentang angka, huruf, dan bentuk, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi perkembangan mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih alami dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi model yang efektif dalam pendidikan anak usia dini dan dapat diterapkan lebih luas di lembaga pendidikan sejenis. Dengan pengelolaan yang lebih baik dan pelatihan yang lebih intensif bagi guru, metode ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas dan menyenangkan bagi anak-anak di masa depan (Amri, 2022).

## REFERENCES

- Amri, M. (2022). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 40(2), 180-192.
- Andriani, A. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 47(3), 230-243.
- Budi, R. (2021). *Pembelajaran Berbasis Permainan: Meningkatkan Keterlibatan Anak dalam Proses Belajar*. Jurnal Pendidikan Anak, 35(1), 110-122.
- Fadilah, N. (2020). *Metode Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini di RA*. Jurnal Pendidikan Islam, 28(4), 145-157.
- Hidayat, T. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 37(2), 142-153.
- Ibrahim, A. (2020). *Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 32(1), 75-87.
- Purnama, E. (2021). *Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 39(3), 200-213.
- Rahman, Z. (2022). *Meningkatkan Keterlibatan Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan di RA*. Jurnal Pendidikan Islam, 30(5), 167-179.
- Setiawan, H. (2021). *Strategi Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Berbasis Permainan di RA*. Jurnal Pendidikan Anak, 38(2), 118-130.

- Siti, K. (2021). *Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Pemahaman Materi pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 42(1), 77-89.
- Suryani, D. (2022). *Meningkatkan Keterlibatan Sosial Anak Melalui Pembelajaran Interaktif dan Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 34(2), 200-212.
- Teng, L. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Interaksi Sosial Anak di RA*. Jurnal Pendidikan Anak, 31(3), 122-135.
- Widodo, D. (2023). *Pembelajaran Interaktif di RA: Mengintegrasikan Permainan untuk Perkembangan Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 45(1), 150-162.
- Zain, S. (2021). *Pembelajaran Bermain untuk Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak di RA*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 38(4), 183-195.