



Enhancing Early Childhood Learning Through Interactive and Play-Based Approaches at RA Perwanida Tawangrejo

Hermin Fitri Wulandari¹, Wiwik Mardiatul Ridyah²

¹ RA Perwanida Tawangrejo

² RA Baitul Muttaqin

Correspondence: herminfitri999@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 12 Agust 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

Keyword:

early childhood education, interactive learning, play-based learning, RA Perwanida Tawangrejo, Classroom Action Research, student engagement, cognitive development.

ABSTRACT

This study aims to enhance early childhood learning at RA Perwanida Tawangrejo by implementing interactive and play-based approaches. Early childhood education is crucial for the development of foundational skills, including cognitive, social, and emotional growth. At RA Perwanida Tawangrejo, traditional teaching methods have often relied on passive learning, where children are recipients of information rather than active participants. This study explores the use of interactive and play-based learning techniques to increase student engagement and foster a deeper understanding of the material. The research uses a Classroom Action Research (CAR) design, conducted over two cycles with a focus on children aged 4-6 years. Data were collected through observations, teacher and student feedback, and developmental assessments. The findings indicate that the implementation of interactive, play-based learning strategies significantly improved students' motivation, communication skills, and problem-solving abilities. The children became more engaged in classroom activities, worked well in groups, and showed greater enthusiasm in learning tasks. Moreover, the study revealed that these approaches promoted creativity, teamwork, and critical thinking in young learners. Teachers reported a positive shift in the classroom dynamics, where students took a more active role in their learning. This study concludes that interactive and play-based learning methods are highly effective in enhancing early childhood education at RA Perwanida Tawangrejo. By integrating these methods into the curriculum, teachers can create a more dynamic, supportive, and engaging learning environment, better preparing young children for future academic success.



© 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 tahap yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena pada usia ini, anak-anak mengalami masa-masa pembelajaran yang sangat pesat, baik dalam aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Pada jenjang pendidikan ini, pengajaran yang diterapkan haruslah mampu memfasilitasi perkembangan seluruh aspek tersebut. Di RA Perwanida Tawangrejo, pendidikan yang diberikan kepada anak-anak lebih menekankan pada pengajaran yang interaktif dan berbasis bermain, karena bermain adalah salah satu cara terbaik untuk anak-anak belajar. Namun, meskipun demikian, tantangan dalam mengoptimalkan metode pembelajaran interaktif dan berbasis permainan masih cukup besar, terutama dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam kegiatan sehari-hari di kelas (Budi, 2021).

Seiring berjalannya waktu, metode pembelajaran di pendidikan anak usia dini sering kali berfokus pada pendekatan tradisional yang cenderung bersifat pasif, di mana anak-anak hanya menerima informasi tanpa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, anak-anak pada usia dini lebih mampu belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, interaktif, dan

melibatkan banyak indera mereka. Oleh karena itu, penting bagi RA Perwanida Tawangrejo untuk mengubah paradigma pembelajaran yang lebih berfokus pada kegiatan yang memotivasi dan melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar (Halimah, 2023).

Salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah pendekatan berbasis permainan. Pendekatan ini menggabungkan kegiatan bermain dengan pembelajaran sehingga anak-anak dapat belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan. Di RA Perwanida Tawangrejo, pengintegrasian metode ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran yang ada, serta memperkaya pengalaman belajar anak (Suryani, 2021).

Namun, meskipun terdapat potensi besar dalam penerapan pendekatan berbasis permainan, penerapannya di kelas RA Perwanida Tawangrejo masih menghadapi beberapa hambatan. Salah satu hambatan yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan dengan tepat. Guru perlu memahami bagaimana cara menggabungkan permainan dengan tujuan pembelajaran yang jelas, serta bagaimana memastikan bahwa permainan tersebut mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Dengan keterampilan yang tepat, guru dapat lebih efektif dalam mengelola proses belajar melalui permainan yang edukatif (Salim, 2020).

Tantangan lainnya adalah pengelolaan kelas yang melibatkan banyak anak dengan beragam karakteristik dan tingkat kemampuan. Anak-anak di kelas RA Perwanida Tawangrejo memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis permainan perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing anak. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang kegiatan yang dapat menarik perhatian semua anak dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar melalui pengalaman praktis, bukan hanya teori. Dengan cara ini, diharapkan setiap anak dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Budi, 2021).

Di sisi lain, anak-anak usia dini lebih cenderung belajar dengan menggunakan metode yang lebih langsung dan menyentuh emosi mereka. Mereka lebih mudah tertarik pada kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung dengan orang lain, seperti bermain peran, bermain dengan alat peraga, atau kegiatan fisik yang melibatkan gerakan tubuh. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan berbagai jenis kegiatan fisik dan sosial sangat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak-anak pada usia ini (Halimah, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. Dalam permainan kelompok, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, mendengarkan, dan menghargai pendapat teman-temannya. Semua keterampilan sosial ini sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, karena mereka akan membentuk dasar yang kuat untuk interaksi sosial mereka di masa depan. Pembelajaran yang berbasis pada interaksi sosial ini tidak hanya memfasilitasi perkembangan sosial anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik (Salim, 2020).

Selain itu, bermain dalam konteks pembelajaran juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih baik. Dalam kegiatan bermain, anak-anak diberi kesempatan untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan merencanakan tindakan mereka. Melalui permainan edukatif, seperti teka-teki atau permainan yang membutuhkan pemikiran logis, anak-anak dapat mengasah kemampuan kognitif mereka secara lebih alami. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya terbatas pada pengajaran konsep-konsep dasar, tetapi juga mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir kritis dan kreatif (Suryani, 2021).

Penting juga untuk diingat bahwa meskipun pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak, pengawasan dan pengarahan yang tepat dari guru tetap dibutuhkan. Guru harus mampu mengarahkan anak-anak untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan. Selain itu, guru juga harus memonitor perkembangan setiap anak secara individual untuk memastikan bahwa semua anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang melalui kegiatan pembelajaran yang disediakan (Budi, 2021).

Dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Mereka tidak hanya menghafal informasi, tetapi mereka juga menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar dari pengalaman langsung, sehingga mereka dapat lebih memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari (Siti, 2020).

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak-anak. Guru dapat mengembangkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti keterampilan motorik, sosial, kognitif, dan bahasa. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk belajar secara holistik, sehingga mereka dapat berkembang secara optimal di berbagai aspek kehidupan mereka (Salim, 2020).

Penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA Perwanida Tawangrejo diharapkan dapat mengatasi beberapa tantangan yang ada dalam pembelajaran anak usia dini, seperti rendahnya motivasi belajar atau kurangnya keterlibatan anak dalam pembelajaran yang bersifat pasif. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih aktif dan interaktif, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sambil tetap mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Suryani, 2021).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Perwanida Tawangrejo. Diharapkan bahwa penerapan pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan (Halimah, 2023).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Perwanida Tawangrejo melalui penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap dan langsung dalam kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Budi, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini yang terdaftar di RA Perwanida Tawangrejo, yang berusia sekitar 4-6 tahun. Pemilihan subjek ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses belajar, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat dasar dan harus dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan aktif. Anak-anak usia dini di RA Perwanida Tawangrejo memerlukan pendekatan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka dengan cara yang lebih aplikatif dan interaktif (Halimah, 2023).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan anak dalam berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Peneliti mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam kelompok dan bagaimana mereka terlibat

dalam proses pembelajaran. Selain itu, wawancara dilakukan dengan guru untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman mereka dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan dan tantangan yang dihadapi selama proses tersebut (Siti, 2020). Dokumentasi berupa catatan perkembangan anak selama siklus juga digunakan untuk mengamati perubahan dalam keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka.

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, guru merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dapat melibatkan semua anak secara aktif. Kegiatan tersebut mencakup permainan yang merangsang keterampilan motorik halus dan kasar, serta permainan yang melibatkan kerja sama dalam kelompok. Setelah siklus pertama, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan, termasuk kekuatan dan kelemahan yang ditemukan. Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, seperti menyesuaikan permainan yang lebih variatif dan memperbaiki manajemen waktu (Salim, 2020).

Data yang dikumpulkan selama penelitian akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data observasi mengenai keterlibatan anak-anak selama kegiatan bermain akan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan dalam partisipasi mereka. Selain itu, wawancara dengan guru dan dokumentasi hasil perkembangan anak akan dianalisis untuk menggambarkan peningkatan keterampilan sosial dan motorik anak-anak setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Data kuantitatif yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir akan digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak-anak dalam aspek tertentu berkembang (Suryani, 2021).

Pada setiap akhir siklus, peneliti bersama dengan guru akan melakukan refleksi untuk menilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk merencanakan perbaikan dalam siklus berikutnya. Dalam proses refleksi, peneliti akan melihat sejauh mana permainan yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap keterlibatan anak-anak dan kemampuan mereka dalam aspek sosial, motorik, dan kognitif (Halimah, 2023). Refleksi ini juga menjadi dasar untuk pengembangan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif dan efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengeksplorasi penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Perwanida Tawangrejo, dengan harapan model ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan anak-anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih termotivasi untuk belajar, sambil mengembangkan keterampilan dasar yang sangat penting untuk perkembangan mereka. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan di RA Perwanida Tawangrejo dan lembaga pendidikan anak usia dini lainnya (Salim, 2020).

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Perwanida Tawangrejo, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan dan pemahaman anak-anak dalam kegiatan belajar. Temuan pertama yang diperoleh dari siklus pertama adalah bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan anak dalam setiap aktivitas. Sebelumnya, banyak anak yang tampak pasif atau hanya terlibat minimal dalam proses belajar. Namun, setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan, anak-anak mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Mereka tidak hanya berpartisipasi dalam kegiatan, tetapi juga terlihat menikmati setiap tahap permainan yang dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Budi, 2021).

Pada siklus kedua, temuan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa semakin meningkat. Anak-anak yang pada siklus pertama tampak ragu-ragu atau hanya mengikuti permainan tanpa

memberi kontribusi besar, mulai menunjukkan inisiatif yang lebih besar dalam berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Mereka mulai memahami konsep-konsep yang diajarkan, seperti pengenalan huruf, angka, dan bentuk, melalui permainan yang melibatkan peran aktif mereka. Peningkatan ini menunjukkan bahwa ketika anak-anak diberikan kesempatan untuk berperan dalam pembelajaran yang berbasis permainan, mereka menjadi lebih percaya diri dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Suryani, 2021).

Selain keterlibatan, temuan lainnya adalah adanya peningkatan dalam aspek sosial anak. Pembelajaran berbasis permainan memberi anak kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, berbagi tugas, dan berinteraksi satu sama lain. Selama permainan kelompok, anak-anak dilatih untuk berbicara, mendengarkan, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik anak, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka. Keterampilan ini sangat penting dalam perkembangan anak usia dini karena membentuk dasar bagi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain di masa depan (Salim, 2020).

Namun, meskipun ada peningkatan dalam keterlibatan dan keterampilan sosial, beberapa anak yang lebih introvert tetap mengalami kesulitan dalam berpartisipasi secara maksimal dalam diskusi kelompok. Mereka cenderung diam atau hanya mengikuti aktivitas tanpa memberi kontribusi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran berbasis permainan bisa mendorong keterlibatan, masih diperlukan upaya lebih untuk memastikan bahwa semua anak terlibat secara aktif. Guru perlu memberi perhatian lebih pada anak-anak yang cenderung lebih pasif agar mereka merasa nyaman dan termotivasi untuk berbicara atau berinteraksi dengan teman-temannya (Budi, 2021).

Di sisi lain, temuan yang positif lainnya adalah peningkatan keterampilan kognitif anak melalui permainan yang melibatkan pemecahan masalah. Permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran seperti teka-teki, permainan menghitung, atau permainan yang memerlukan pengenalan bentuk dan warna terbukti meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada awalnya, beberapa anak kesulitan dalam mengenali angka atau bentuk dasar. Namun, setelah terlibat dalam permainan yang menantang mereka untuk berpikir dan menyelesaikan masalah secara kelompok, mereka mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep tersebut. Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan pemecahan masalah juga memperkenalkan anak pada keterampilan berpikir kritis yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka (Halimah, 2023).

Namun, meskipun ada peningkatan dalam keterampilan kognitif, pengelolaan waktu tetap menjadi tantangan dalam penerapan model ini. Pembelajaran berbasis permainan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memastikan setiap anak dapat berpartisipasi dalam permainan dan memahami tujuan yang ingin dicapai. Ketika waktu pembelajaran terbatas, beberapa kegiatan yang lebih mendalam mungkin harus dipersingkat, sehingga tidak semua konsep dapat dipelajari dengan baik. Oleh karena itu, perencanaan yang cermat dan pengelolaan waktu yang efektif sangat diperlukan agar pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan dengan optimal tanpa terburu-buru (Suryani, 2021).

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah perubahan positif dalam dinamika kelas. Sebelumnya, kelas sering kali terasa tegang dan formal, dengan sedikit interaksi sosial antara anak-anak. Namun, setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Anak-anak mulai berinteraksi lebih banyak satu sama lain, tertawa, dan lebih santai dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan guru untuk menciptakan suasana yang lebih akrab dan mendukung, sehingga anak-anak merasa lebih nyaman dan terbuka dalam berinteraksi (Budi, 2021).

Pada sisi lain, temuan juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memperkuat pengembangan keterampilan motorik anak. Beberapa permainan yang dilakukan melibatkan

aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, atau menari. Aktivitas fisik ini membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kontrol tubuh. Hal ini sangat penting dalam perkembangan fisik anak usia dini, karena anak-anak perlu memiliki kontrol tubuh yang baik untuk kegiatan sehari-hari (Salim, 2020). Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan aktivitas fisik ini juga memberikan manfaat tambahan dalam hal meningkatkan kebugaran tubuh anak-anak.

Selain keterampilan motorik, temuan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan juga berdampak pada peningkatan kreativitas anak. Dalam permainan seperti menggambar atau membuat cerita, anak-anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide-ide mereka tanpa batasan. Ini memberikan peluang bagi anak-anak untuk mengembangkan imajinasi mereka dan berpikir kreatif. Dengan memberikan ruang untuk bereksperimen dan berkreasi, pembelajaran berbasis permainan dapat membantu anak-anak merasa lebih bebas dalam mengekspresikan diri mereka (Halimah, 2023).

Dalam aspek pengelolaan kelas, meskipun pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan keterampilan anak, guru masih menghadapi tantangan dalam mengelola kelas yang lebih besar. Anak-anak dengan berbagai tingkat kemampuan dan minat terkadang membuat pengelolaan kelas menjadi lebih sulit, terutama ketika beberapa anak merasa kurang tertarik dengan permainan yang berlangsung. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pengelolaan kelas yang fleksibel, di mana guru dapat menyesuaikan permainan dengan kebutuhan individual anak dan memastikan bahwa semua anak tetap terlibat dalam kegiatan yang ada (Siti, 2020).

Secara keseluruhan, penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Perwanida Tawangrejo terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial anak-anak. Pembelajaran yang berbasis pada permainan memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mengasyikkan. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam hal pengelolaan waktu dan keterlibatan anak yang lebih introvert, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model ini dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini (Suryani, 2021). Pembelajaran berbasis permainan, yang memfokuskan pada pengalaman langsung dan interaksi sosial, membantu anak-anak berkembang secara holistik dan mempersiapkan mereka untuk tantangan akademik di masa depan.

CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Perwanida Tawangrejo dalam upaya meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial anak-anak usia dini. Berdasarkan temuan yang diperoleh selama dua siklus penerapan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut. Model ini telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendalam, yang dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam setiap kegiatan yang diadakan di kelas.

Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum penerapan pembelajaran berbasis permainan, banyak siswa yang tampak pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Namun, setelah pengenalan model ini, anak-anak menjadi lebih aktif, menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar, dan secara sukarela berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dirancang dengan pendekatan berbasis permainan. Keterlibatan yang meningkat ini memperlihatkan bahwa model ini efektif dalam membuat siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan, karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Budi, 2021).

Selain itu, temuan menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak-anak berkembang pesat setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan. Dalam banyak permainan kelompok, anak-anak belajar untuk berkolaborasi, berbagi tugas, berkomunikasi dengan teman, dan menghargai pendapat orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Pembelajaran yang berbasis kolaborasi juga memfasilitasi anak-anak untuk belajar menghargai kerjasama dalam mencapai tujuan bersama, yang merupakan nilai penting dalam pendidikan anak usia dini (Salim, 2020).

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, terutama dalam hal pengelolaan waktu dan keterlibatan anak yang lebih introvert. Pada siklus pertama, beberapa kegiatan permainan membutuhkan waktu lebih lama untuk dilaksanakan, sehingga mengurangi waktu untuk materi pembelajaran lainnya. Selain itu, ada beberapa anak yang lebih pemalu atau kurang percaya diri, sehingga mereka lebih cenderung untuk tidak aktif berpartisipasi dalam permainan atau diskusi kelompok. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan strategi pengelolaan waktu yang lebih efisien dan memberikan perhatian lebih kepada anak-anak yang kurang percaya diri agar mereka merasa lebih nyaman dan didorong untuk berpartisipasi (Suryani, 2021).

Namun, meskipun ada beberapa tantangan, secara keseluruhan, penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Perwanida Tawangrejo telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman akademik anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali konsep-konsep dasar, seperti huruf, angka, dan bentuk, melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, keterampilan motorik mereka juga berkembang, terutama melalui permainan fisik yang melibatkan gerakan tubuh, seperti lari, melompat, atau bermain dengan alat peraga (Halimah, 2023). Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan aktivitas fisik ini tidak hanya meningkatkan kebugaran anak-anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan koordinasi motorik yang lebih baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik bagi anak-anak. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar konsep-konsep akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan fisik yang sangat penting pada usia dini. Pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung ini membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan (Siti, 2020).

Keberhasilan penerapan model ini sangat bergantung pada keterampilan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan mengelola kelas dengan baik. Guru perlu memiliki keterampilan untuk memfasilitasi interaksi sosial dan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi semua anak, baik yang lebih aktif maupun yang cenderung lebih introvert. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan untuk guru sangat penting agar mereka dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan dengan lebih efektif di masa depan (Salim, 2020).

Dengan demikian, penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Perwanida Tawangrejo dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini. Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pada permainan akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang lebih baik dan mempersiapkan mereka untuk tantangan akademik dan sosial di masa depan. Ke depan, diharapkan bahwa pendekatan ini dapat diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara keseluruhan (Budi, 2021).

REFERENCES

- Budi, R. (2021). *Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa di pendidikan anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 22(3), 125-138.
- Halimah, A. (2023). *Model pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini: Teori dan praktik*. Jurnal Pendidikan Anak, 18(2), 56-67.
- Huda, M. (2020). *Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 14(1), 85-97.
- Ibrahim, N. (2019). *Strategi pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Dasar, 30(2), 142-154.
- Ismail, A. (2021). *Pembelajaran berbasis permainan sebagai pendekatan efektif dalam pendidikan anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 23(1), 58-69.
- Jannah, F. (2022). *Meningkatkan keterampilan sosial anak melalui pembelajaran berbasis permainan*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 19(2), 112-123.
- Kurniawan, D. (2020). *Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan sosial dan motorik anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 16(3), 102-116.
- Lestari, Y. (2021). *Evaluasi pembelajaran berbasis permainan pada anak usia dini di RA*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 17(2), 143-157.
- Munir, T. (2020). *Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 12(4), 76-89.
- Pratama, R. (2019). *Peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui pembelajaran berbasis permainan*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 28(1), 90-101.
- Rahmawati, M. (2021). *Pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan kognitif*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 20(4), 154-165.
- Salim, M. (2020). *Pendekatan pembelajaran aktif melalui permainan untuk perkembangan sosial dan motorik anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 27(1), 213-225.
- Siti, Z. (2020). *Mengoptimalkan keterlibatan anak dalam pembelajaran berbasis permainan di RA*. Jurnal Pendidikan Anak, 15(1), 85-97.
- Suryani, D. (2021). *Penerapan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 30(4), 145-159.
- Wijaya, S. (2021). *Pembelajaran berbasis permainan untuk pengembangan keterampilan sosial anak usia dini*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 21(1), 22-35.