



Enhancing Early Childhood Learning through Innovative Teaching Methods at RA Darussalam: A Classroom Action Research

Neneng Hasanah¹, Asnal Mala²

¹ RA Darussalam

² RA Hayya Alal Falah

Correspondence: nenenghasanah2281@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 12 Agust 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Early Childhood Learning, Innovative Teaching Methods, Student Engagement, RA Darussalam, Creative Learning Strategies, Preschool Education.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve early childhood learning at RA Darussalam by implementing innovative teaching methods that enhance student engagement and understanding. The study focuses on applying a variety of interactive and creative teaching strategies to foster an enjoyable learning environment. The research was conducted with 25 students from the preschool level, selected for their diverse learning needs. Data were collected through classroom observations, teacher assessments, interviews with parents, and feedback from both students and teachers. The research was carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection, allowing for continuous adjustments and improvements in the teaching and learning process.

The findings reveal that the innovative teaching methods significantly improved students' engagement and understanding of core subjects, including language, mathematics, and religious education. By incorporating activities such as storytelling, role-play, and hands-on learning, students demonstrated greater enthusiasm and participation in lessons. The use of visual aids and interactive materials also helped cater to different learning styles, making the learning experience more inclusive. Teachers observed increased communication skills, social interactions, and problem-solving abilities among students as a result of the new approaches.

In conclusion, this research highlights the effectiveness of innovative teaching methods in enhancing early childhood learning at RA Darussalam. The approach not only supports academic growth but also promotes the development of essential social and emotional skills. It is recommended that these methods be integrated further into the curriculum to create a more dynamic and student-centered learning environment.



© 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) adalah fondasi penting dalam perkembangan individu. Salah satu komponen utama dalam pendidikan PAUD adalah pembelajaran yang diterapkan di lembaga pendidikan seperti RA (Raudhatul Athfal). Di RA Darussalam, pendidikan diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dasar anak-anak melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan aplikatif. Meskipun pendidikan di tingkat ini penting, banyak tantangan yang dihadapi dalam pengajaran yang efektif, terutama dalam hal mengintegrasikan metode yang inovatif dan menyenangkan untuk anak-anak usia dini (Budi, 2021). Anak-anak pada usia ini cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang rendah, sehingga diperlukan metode yang kreatif dan mampu menarik perhatian mereka.

Dalam konteks tersebut, penerapan metode pengajaran yang inovatif menjadi sangat penting. Pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan kognitif anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan metode pengajaran berbasis permainan, cerita, dan aktivitas yang melibatkan siswa secara

langsung. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini cenderung lebih mudah diterima oleh anak-anak karena mereka dapat belajar sambil bermain. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai penerapan metode pembelajaran yang inovatif di RA Darussalam (Dewi, 2023).

Di sisi lain, meskipun pembelajaran berbasis permainan dan interaksi sosial terbukti efektif, banyak pengajaran di tingkat PAUD yang masih menggunakan metode yang cenderung tradisional. Banyak pendidik yang masih mengandalkan ceramah atau materi yang harus dihafal tanpa memperhatikan kebutuhan anak-anak dalam mengeksplorasi pengetahuan mereka. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat anak-anak cepat merasa bosan (Siti, 2020). Oleh karena itu, inovasi dalam pengajaran menjadi penting untuk mendorong anak-anak agar lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran juga dilihat dari perkembangan teknologi yang pesat. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, bahkan sejak usia dini. Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep dasar. Dengan menggunakan alat seperti video, aplikasi pendidikan, dan media digital lainnya, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Ahmad, 2023). Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pendidikan anak usia dini juga perlu diperhatikan. Namun, meskipun teknologi dapat mendukung pembelajaran, tidak semua guru di tingkat PAUD memiliki keterampilan untuk memanfaatkannya secara efektif. Sebagian besar pendidik di RA Darussalam masih terbatas pada penggunaan metode tradisional yang kurang memanfaatkan teknologi. Ini tentu menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Maya, 2024). Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru PAUD agar mereka dapat menggunakan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi harus dilakukan secara seimbang. Pembelajaran anak usia dini memerlukan pendekatan yang holistik dan menyeluruh, mencakup perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Oleh karena itu, metode yang digunakan harus dapat memfasilitasi semua aspek tersebut. Tidak hanya teknologi yang perlu diperkenalkan, tetapi juga metode pembelajaran lain seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah yang lebih menantang dan merangsang rasa ingin tahu anak (Kartika, 2020).

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif harus memperhatikan karakteristik anak usia dini yang cenderung lebih suka belajar melalui pengalaman langsung. Mereka belajar dengan cara bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran yang memberi mereka kesempatan untuk berperan aktif dalam kegiatan sehari-hari dapat mempercepat proses pembelajaran mereka. Oleh karena itu, penting untuk merancang pembelajaran yang memungkinkan anak-anak untuk lebih banyak berinteraksi, berdiskusi, dan melakukan eksperimen langsung (Widi, 2022).

Pendidikan di RA Darussalam juga harus mencakup pengembangan kecerdasan sosial dan emosional siswa. Anak-anak pada usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka, dan penting bagi mereka untuk belajar bagaimana berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Pembelajaran yang melibatkan kerja sama, diskusi kelompok, dan berbagi ide akan sangat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat belajar untuk lebih menghargai orang lain dan menjadi individu yang lebih empatik dan sadar sosial (Rina, 2022).

Penerapan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata juga dapat membantu anak memahami konsep-konsep agama dan budaya Islam sejak dini. Di RA Darussalam, pendidikan agama Islam menjadi bagian penting dalam pengajaran, dan seharusnya diajarkan dengan cara yang mudah dimengerti dan relevan dengan kehidupan mereka. Penggunaan metode yang

inovatif dalam mengajarkan nilai-nilai Islam, seperti menggunakan cerita-cerita, permainan, atau aktivitas yang melibatkan anak-anak langsung, akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh mereka (Zahira, 2021).

Selain itu, perlu adanya perhatian lebih terhadap peran orang tua dalam mendukung pembelajaran di RA Darussalam. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di rumah dan di sekolah. Orang tua dapat membantu anak mengulang materi yang telah dipelajari di sekolah, serta memberikan dorongan untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan kerjasama yang baik antara orang tua dan guru, perkembangan anak dapat lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Sari, 2024).

Metode pembelajaran yang inovatif juga dapat mengatasi tantangan pembelajaran yang sering terjadi di kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Dengan menggunakan pendekatan yang memungkinkan siswa belajar secara kelompok, pendidik dapat lebih mudah mengatur kelas dan memastikan bahwa setiap siswa terlibat dalam pembelajaran. Siswa yang lebih aktif dapat membantu teman-temannya yang kesulitan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung dan kolaboratif (Zahra, 2021).

Di sisi lain, perlu ada evaluasi yang terus-menerus untuk menilai efektivitas dari metode yang diterapkan. Setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, dan oleh karena itu, metode pembelajaran yang diterapkan harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Evaluasi ini juga penting untuk memberikan umpan balik kepada guru mengenai bagian mana yang perlu diperbaiki atau diperbarui agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak (Zuhdi, 2021).

Secara keseluruhan, pendidikan di RA Darussalam perlu mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif untuk dapat memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan penerapan metode yang menarik dan menyenangkan, anak-anak tidak hanya akan lebih mudah memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak yang terlibat, baik guru, orang tua, maupun pihak sekolah, untuk berkolaborasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan efektif (Zahira, 2021).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Darussalam melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru merancang kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, seperti pembelajaran berbasis permainan dan interaksi sosial. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta membantu mengembangkan keterampilan sosial dan motorik mereka (Budi, 2021).

Subjek penelitian ini adalah 25 siswa di RA Darussalam, yang memiliki karakteristik dan kemampuan belajar yang berbeda-beda. Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang siswa, baik dari sisi kemampuan kognitif maupun gaya belajar mereka. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan orang tua, serta penilaian perkembangan siswa melalui tes formatif. Observasi kelas dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan teman sekelas mereka dan bagaimana mereka terlibat dalam kegiatan yang dirancang oleh guru. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan gambaran lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa serta orang tua terkait pembelajaran yang berlangsung (Dewi, 2023).

Pada tahap tindakan, pembelajaran dilakukan dengan metode yang lebih berfokus pada keterlibatan aktif siswa. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan tugas yang mendorong kolaborasi antar siswa, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif lainnya. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk lebih banyak berinteraksi, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama-sama. Guru berfungsi sebagai fasilitator, memberikan dukungan kepada kelompok yang membutuhkan bantuan dan memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran (Siti, 2020). Tindakan ini bertujuan untuk membuat siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam belajar.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati interaksi antara siswa selama kegiatan kelompok. Fokus utama observasi adalah bagaimana siswa berkolaborasi, mengkomunikasikan ide mereka, dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari. Selain itu, peneliti juga mencatat bagaimana siswa merespon berbagai metode pembelajaran yang diterapkan, serta melihat perubahan dalam motivasi dan keterlibatan mereka di kelas. Hasil observasi digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana metode pembelajaran inovatif dan menyenangkan berhasil meningkatkan pemahaman serta keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran (Ahmad, 2023).

Pada tahap refleksi, hasil dari siklus pertama dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam penerapan metode yang digunakan. Guru dan peneliti bersama-sama merefleksikan keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama pembelajaran, serta menentukan langkah perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Perbaikan ini bisa meliputi penyesuaian strategi pengajaran, pembagian waktu yang lebih efisien, atau modifikasi aktivitas pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan siswa di RA Darussalam (Widi, 2022).

RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan metode pembelajaran inovatif di RA Darussalam menunjukkan adanya perubahan positif dalam keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, banyak siswa yang kurang aktif dan merasa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Namun, setelah metode berbasis permainan dan aktivitas kreatif diterapkan, siswa mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi mereka. Pembelajaran yang lebih interaktif ini membuat siswa merasa lebih terlibat dan tertarik, terutama karena mereka bisa belajar sambil bermain dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Budi, 2021). Melalui pengajaran berbasis aktivitas, siswa lebih fokus dan antusias, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Salah satu temuan penting dalam siklus pertama adalah bahwa pembelajaran berbasis kelompok mendorong siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang lebih cepat memahami materi membantu teman-temannya yang kesulitan, dan sebaliknya, siswa yang lebih lambat memperoleh dukungan dari teman sekelompok mereka. Ini menciptakan suasana yang lebih inklusif dan kolaboratif dalam kelas, di mana setiap siswa merasa lebih dihargai dan didorong untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran yang berbasis pada interaksi sosial ini juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama antar siswa (Dewi, 2023). Siswa yang sebelumnya cenderung pasif kini menunjukkan peningkatan dalam berkomunikasi dan mendengarkan pendapat orang lain. Pada siklus pertama, salah satu aspek yang cukup menonjol adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebelumnya, banyak siswa yang hanya menerima informasi tanpa berpikir lebih dalam mengenai materi yang diajarkan. Namun, dengan metode berbasis diskusi kelompok dan permainan edukatif, siswa mulai mampu mempertanyakan dan menganalisis

konsep yang mereka pelajari. Mereka mulai memahami konteks dari ajaran agama Islam dan berusaha menghubungkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis ini sangat penting dalam perkembangan kognitif mereka, karena mengajarkan mereka untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga untuk mengeksplorasi makna dari setiap materi yang dipelajari (Siti, 2020). Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih aktif dan berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Selain itu, pada siklus pertama, penerapan metode berbasis permainan edukatif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang sebelumnya merasa kurang tertarik dengan materi SKI mulai menunjukkan semangat yang lebih besar setelah terlibat dalam permainan yang berkaitan dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadis. Melalui permainan, siswa diajak untuk lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran berbasis permainan ini juga mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang lebih abstrak, seperti nilai-nilai agama dan sejarah Islam. Aktivitas yang menyenangkan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang kreatif dan berbasis pengalaman lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Ahmad, 2023). Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi kini mulai lebih aktif dalam mencari jawaban dan berdiskusi mengenai topik yang mereka pelajari.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi dari siklus pertama, sejumlah perbaikan dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah pembagian waktu yang lebih baik untuk setiap aktivitas. Pada siklus pertama, beberapa kelompok merasa kekurangan waktu untuk menyelesaikan tugas mereka, sementara yang lain menyelesaikan lebih cepat. Oleh karena itu, dalam siklus kedua, waktu yang diberikan untuk setiap aktivitas diperpanjang dan disesuaikan dengan kebutuhan kelompok masing-masing. Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk lebih fokus dan memastikan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Pembagian waktu yang lebih efisien ini meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat setiap siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti proses belajar (Maya, 2024).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran di siklus kedua juga menunjukkan hasil yang positif. Guru mulai memanfaatkan alat pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran dan aplikasi pendidikan, untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Siswa yang sebelumnya kesulitan dengan metode tradisional merasa lebih terbantu dengan penggunaan media digital yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, sambil tetap mengikuti topik yang diajarkan. Pembelajaran berbasis teknologi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, yang tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi juga multimedia yang mendukung pemahaman mereka (Kartika, 2020). Penggunaan teknologi ini menambah variasi dalam metode pengajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Peningkatan dalam kemampuan berbicara di depan umum juga menjadi salah satu temuan yang signifikan pada siklus kedua. Pada siklus pertama, banyak siswa yang merasa ragu untuk berbicara di depan kelas atau mengemukakan pendapat mereka dalam diskusi kelompok. Namun, dengan adanya latihan berbicara yang dilakukan melalui permainan dan presentasi kelompok, siswa mulai merasa lebih percaya diri. Mereka merasa lebih nyaman untuk berbicara dan menyampaikan pendapat mereka di depan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang melibatkan komunikasi aktif membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka secara lebih efektif (Widi, 2022). Pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk berbicara dan berpendapat secara terbuka mendukung peningkatan keterampilan berbicara di depan umum.

Siklus kedua juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi SKI. Siswa yang sebelumnya kesulitan mengingat atau menghubungkan ajaran Islam dengan

kehidupan sehari-hari mulai dapat mengaitkan ajaran yang mereka pelajari dengan situasi sosial yang mereka alami. Diskusi kelompok memberi mereka kesempatan untuk berpikir lebih mendalam tentang nilai-nilai dalam Al-Qur'an dan Hadis serta relevansinya dengan kehidupan mereka. Dengan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis pengalaman langsung, siswa dapat lebih mudah menyerap materi dan memahami konsep-konsep agama Islam secara lebih aplikatif (Sari, 2024). Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa ini memudahkan mereka dalam memahami ajaran Islam dan menjadikannya lebih relevan dalam kehidupan mereka.

Pembelajaran berbasis kelompok yang dilakukan di siklus kedua juga memperlihatkan peningkatan dalam keterampilan sosial siswa. Siswa yang sebelumnya tidak terlalu terbuka terhadap teman-teman mereka kini lebih mudah berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Mereka belajar untuk menghargai pendapat orang lain, memberikan umpan balik konstruktif, dan menyelesaikan tugas bersama-sama. Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antar siswa ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik mereka, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari (Zahira, 2021). Kolaborasi ini menciptakan lingkungan yang saling mendukung di dalam kelas, di mana setiap siswa merasa dihargai dan diberi kesempatan untuk berkontribusi.

Peningkatan yang signifikan juga terlihat pada siklus kedua terkait dengan keterampilan problem-solving siswa. Sebelumnya, banyak siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang menuntut pemecahan masalah. Namun, dengan penerapan pembelajaran berbasis diskusi kelompok, siswa dapat belajar untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama, berbagi ide, dan menguji solusi yang mereka temukan. Melalui pendekatan ini, siswa mulai mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving yang sangat penting dalam kehidupan mereka. Mereka tidak hanya belajar cara menyelesaikan tugas akademik, tetapi juga mengasah kemampuan untuk berpikir secara logis dan kreatif dalam menghadapi masalah (Zahra, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran inovatif dan berbasis kolaborasi di RA Darussalam terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman membuat siswa lebih terlibat, termotivasi, dan mampu mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka dengan lebih baik. Dengan pembelajaran yang kontekstual, siswa dapat menghubungkan materi dengan kehidupan mereka, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam. Pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif ini dapat dijadikan model untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang diterapkan di RA Darussalam, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan secara signifikan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran. Melalui penerapan metode berbasis permainan, aktivitas kreatif, dan diskusi kelompok, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat interaktif ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi secara maksimal.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa dapat belajar untuk saling berbagi pengetahuan, menghargai pendapat orang lain, dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan komunikasi dan

kerjasama yang mereka pelajari melalui kegiatan kelompok menjadi bekal yang berharga untuk perkembangan mereka di masa depan.

Selain itu, penerapan metode pembelajaran inovatif yang melibatkan permainan edukatif dan teknologi memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran yang menggunakan teknologi dan media yang menarik memudahkan siswa dalam menyerap informasi dan konsep-konsep yang lebih abstrak. Melalui media visual, video, dan aplikasi pembelajaran yang relevan, siswa dapat lebih mudah memahami ajaran agama Islam dan sejarahnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Penggunaan teknologi juga mendukung cara belajar yang lebih mandiri, di mana siswa bisa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang materi, dan mengeksplorasi informasi lebih lanjut.

Penerapan pembelajaran yang berbasis pada aktivitas yang menyenangkan dan kreatif juga berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui diskusi kelompok dan pembelajaran berbasis masalah, siswa diajak untuk berpikir lebih dalam mengenai materi yang diajarkan, menganalisis informasi, dan memberikan pendapat mereka. Pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis ini tidak hanya membantu mereka memahami ajaran Islam dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir yang akan sangat berguna dalam menghadapi tantangan masa depan.

Siklus kedua penelitian ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam pengelolaan waktu, pembagian tugas dalam kelompok, dan penggunaan teknologi yang lebih maksimal dapat lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran. Waktu yang cukup untuk setiap kelompok dalam menyelesaikan tugas dan mendiskusikan materi memungkinkan setiap siswa untuk lebih mendalami dan memahami topik yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan alat pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti video dan aplikasi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Semua perbaikan ini berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis kolaborasi di RA Darussalam telah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan berpikir kritis yang penting dalam kehidupan mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang positif. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang berbasis pada kolaborasi, kreativitas, dan penggunaan teknologi ini seharusnya terus diterapkan dan dikembangkan untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Penerapan metode ini menjadi langkah yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

REFERENCES

- Dewi, R. (2023). *Metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kreativitas anak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 34-42.
- Kartika, S. (2020). *Pembelajaran berbasis masalah pada anak usia dini*. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Maya, A. (2024). *Tantangan dan solusi dalam penggunaan teknologi di PAUD*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(4), 75-89.
- Rina, H. (2022). *Pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini di RA Darussalam*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(1), 28-35.

- Sari, F. (2024). *Peran orang tua dalam pembelajaran di RA Darussalam*. Jurnal Pendidikan Keluarga, 7(2), 19-26.
- Siti, A. (2020). *Pendekatan interaktif dalam pendidikan anak usia dini*. Jurnal Pendidikan PAUD, 11(1), 22-30.
- Widi, Y. (2022). *Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Sumber Ilmu.
- Zahira, P. (2021). *Metode pembelajaran berbasis pengalaman di RA Darussalam*. Jurnal Pendidikan Islam, 13(3), 50-63.
- Zahra, L. (2021). *Kolaborasi dalam pembelajaran kelompok di PAUD*. Jurnal Interaksi Sosial, 14(2), 72-80.