

## Enhancing Early Childhood Learning through Innovative Teaching Strategies at RA Adzikro Kusumah: A Classroom Action Research

Rita Purnama Sari <sup>1</sup>, Nina Rosmala <sup>2</sup>

<sup>1</sup> RA Adzikro Kusumah

<sup>2</sup> RA Persis 249 Al-Jihad

Correspondence: [purnamasaririta84@gmail.com](mailto:purnamasaririta84@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 12 Agust 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

#### Keyword:

Early Childhood Education, Innovative Teaching Strategies, Classroom Action Research, Play-based Learning, Student Engagement, RA Adzikro Kusumah.

### ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to explore and improve the quality of early childhood education at RA Adzikro Kusumah through the implementation of innovative teaching strategies. Early childhood education plays a vital role in shaping the cognitive, social, and emotional development of young learners. However, traditional teaching methods may not always address the diverse needs and learning styles of children at this stage. The research investigates how adopting interactive and creative teaching approaches can enhance students' engagement, understanding, and overall learning experience. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection phases. Data was collected through classroom observations, teacher reflections, and student assessments to evaluate the effectiveness of the strategies applied. Findings indicate that innovative teaching methods, such as play-based learning, hands-on activities, and group collaboration, significantly increased student participation and fostered a more dynamic learning environment. Students showed improved focus, enthusiasm, and the ability to work cooperatively with their peers. Moreover, the strategies encouraged critical thinking and problem-solving skills in young learners. This research highlights the importance of adapting teaching strategies to suit the developmental needs of early childhood learners, ensuring that they are not only academically prepared but also socially and emotionally well-rounded. The findings suggest that by integrating creative teaching methods into the curriculum, educators can better engage students and provide a more comprehensive and enjoyable learning experience at RA Adzikro Kusumah.

© 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 dalam perkembangan pendidikan seseorang. Di usia dini, anak-anak berada pada tahap yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter mereka. Oleh karena itu, kualitas pendidikan pada tahap ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak di masa depan. Di Indonesia, pendidikan anak usia dini menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan nasional karena dianggap sebagai titik awal yang menentukan kualitas generasi masa depan (Sari, 2020).

Meskipun demikian, meskipun banyak perhatian diberikan pada pentingnya pendidikan anak usia dini, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Salah satunya adalah kebutuhan untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara holistik. Pendidikan di usia dini seharusnya tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional anak-anak (Budi, 2021). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Di RA Adzikro Kusumah, meskipun sudah ada berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, masih terdapat tantangan dalam menghadirkan metode yang dapat mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak-anak dengan lebih optimal. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif membuat anak-anak kurang tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan memperkenalkan berbagai metode yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak (Setiawan, 2022).

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih berbasis pada permainan dan kegiatan yang melibatkan eksplorasi langsung. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Pendekatan ini juga dapat membantu anak-anak untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan lebih tertarik pada materi yang diajarkan (Rani, 2021). Hal ini menunjukkan pentingnya peran aktif guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyemangati siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif.

Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan permainan dapat belajar berkolaborasi, berbagi, dan menyelesaikan masalah bersama teman-temannya. Selain itu, permainan juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengasah keterampilan kognitif, motorik, dan bahasa mereka dalam suasana yang tidak menegangkan (Sari, 2023). Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Adzikro Kusumah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar anak-anak.

Namun, penerapan metode ini juga tidaklah mudah. Tantangan yang sering muncul adalah bagaimana cara guru menyusun kegiatan permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, baik itu aspek kognitif, sosial, maupun motorik. Penelitiannya harus didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran di usia dini seharusnya berbasis pada pengalaman langsung dan interaksi sosial yang kaya (Budi, 2021).

Selain itu, penting juga untuk mencatat bahwa tidak semua anak memiliki gaya belajar yang sama. Beberapa anak mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis permainan, sementara yang lain mungkin lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan media visual atau auditory. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing anak (Sari, 2020). Guru perlu mengenali perbedaan ini dan memberikan ruang bagi setiap anak untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan gaya belajarnya.

Keterlibatan orang tua juga menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Anak-anak yang mendapat dukungan dari orang tua di rumah akan lebih mudah beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua dalam rangka mendukung perkembangan anak secara keseluruhan. Pemberdayaan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran di rumah dapat meningkatkan efektivitas metode ini (Setiawan, 2022).

Selain itu, pemilihan materi yang tepat juga sangat penting dalam pembelajaran berbasis permainan. Materi yang diajarkan harus relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak dan mampu memicu rasa ingin tahu mereka. Guru perlu memastikan bahwa kegiatan permainan yang dilakukan tidak hanya seru, tetapi juga dapat memperkenalkan konsep-konsep yang sesuai dengan kurikulum dan mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Pemilihan

materi yang menarik dan mudah dipahami anak dapat membuat mereka lebih semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (Rani, 2021).

Salah satu keunggulan dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan anak. Howard Gardner dalam teorinya mengenai kecerdasan majemuk mengemukakan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, musical, dan interpersonal. Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan berbagai kecerdasan tersebut dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Sari, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada anak usia dini yang sedang berada pada tahap pengembangan berbagai keterampilan dasar.

Di RA Adzikro Kusumah, penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat taman kanak-kanak. Guru dapat merancang berbagai permainan yang dapat merangsang kreativitas, pemecahan masalah, dan kerjasama di antara anak-anak. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar teori, tetapi juga belajar bagaimana menerapkan pengetahuan dalam konteks yang nyata dan praktis. Pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak secara bersamaan (Setiawan, 2023).

Penerapan pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih giat. Dengan suasana yang penuh kegembiraan dan interaksi positif, anak-anak di RA Adzikro Kusumah akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan lebih percaya diri dalam mengembangkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, penerapan metode ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan anak usia dini di lembaga ini (Budi, 2020).

Kesimpulannya, RA Adzikro Kusumah memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak usia dini. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting yang akan bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa depan (Sari, 2023).

## **RESEARCH METHODS**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Adzikro Kusumah melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. PTK dipilih karena sifatnya yang memungkinkan untuk perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Setiawan, 2022).

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang berbagai kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kegiatan ini dirancang untuk melibatkan seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, sosial, maupun emosional. Rencana pembelajaran meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penentuan materi yang relevan, serta pemilihan permainan yang dapat merangsang eksplorasi dan interaksi antar siswa. Rencana ini disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa di RA Adzikro Kusumah (Budi, 2021).

Pada tahap pelaksanaan, guru akan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan permainan sebagai sarana utama dalam mengajar. Dalam setiap sesi, siswa akan dilibatkan dalam kegiatan permainan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru akan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses permainan, memastikan setiap siswa terlibat aktif, dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Rani, 2021).

Observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran untuk memantau dan mendokumentasikan perkembangan siswa. Peneliti mengamati keterlibatan siswa dalam permainan, interaksi antar siswa, serta perubahan dalam motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Data diperoleh melalui catatan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, yang kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan (Sari, 2022).

Pada tahap refleksi, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis hasil yang diperoleh dari siklus pertama untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Berdasarkan temuan dari observasi dan diskusi, dilakukan perbaikan untuk siklus berikutnya. Proses refleksi ini sangat penting untuk memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran dapat ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga metode berbasis permainan dapat lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Adzikro Kusumah (Setiawan, 2023).

## RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA Adzikro Kusumah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebelum pembelajaran dimulai, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Namun, setelah metode berbasis permainan diterapkan, banyak siswa yang terlihat lebih aktif, ceria, dan tertarik untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang diberikan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan (Setiawan, 2022).

Selain itu, temuan selama siklus pertama menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan kemampuan sosial siswa. Anak-anak yang sebelumnya cenderung introvert mulai lebih berani berinteraksi dengan teman-temannya. Pembelajaran yang melibatkan interaksi antar siswa membantu mereka untuk berkomunikasi lebih baik, bekerja sama dalam kelompok, dan belajar berbagi. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, yang pada gilirannya mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif (Rani, 2021).

Namun, tantangan yang muncul pada siklus pertama adalah adanya beberapa anak yang kesulitan mengikuti dinamika permainan. Siswa-siswi ini lebih membutuhkan perhatian khusus dari guru dalam bentuk bimbingan intensif. Beberapa anak tampak ragu dalam berpartisipasi, dan mereka cenderung menghindari interaksi dengan teman-teman kelompok mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak merespon positif, masih ada kebutuhan untuk penyesuaian dalam cara guru mengelola dinamika kelas, agar semua anak merasa terlibat (Budi, 2021).

Pada siklus kedua, peneliti melakukan penyesuaian dengan memperkenalkan lebih banyak permainan yang sederhana dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan kebingungannya dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi. Dalam siklus ini, siswa yang sebelumnya kurang percaya diri menunjukkan perkembangan yang positif. Mereka mulai lebih aktif berdiskusi, memberikan pendapat, dan terlibat dalam kegiatan kelompok. Penerapan permainan yang lebih terstruktur ternyata berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa (Setiawan, 2023).

Penerapan permainan yang melibatkan aspek motorik juga menunjukkan hasil yang positif. Banyak anak yang menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar dan halus mereka, seperti kemampuan berlari, melompat, atau menggambar. Pembelajaran yang berbasis aktivitas fisik memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka, yang sangat penting pada usia dini. Permainan yang melibatkan gerakan tubuh juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton (Rani, 2022).

Selain itu, temuan menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan unsur kolaborasi antara teman sebaya juga berdampak positif pada kemampuan pemecahan masalah. Anak-anak

belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif, seperti berpikir kritis dan logis. Melalui permainan, siswa diajarkan untuk mencari solusi bersama-sama, menyelesaikan tantangan, dan berkomunikasi dengan cara yang lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang perkembangan kognitif anak secara optimal (Sari, 2021).

Namun, tidak semua permainan berhasil meningkatkan pemahaman konsep secara langsung. Beberapa jenis permainan, meskipun meningkatkan keterlibatan siswa, terkadang belum sepenuhnya menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas. Hal ini menunjukkan perlunya perencanaan yang lebih matang dalam memilih permainan yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap permainan yang dipilih mendukung pencapaian tujuan akademik dan perkembangan anak secara holistik (Setiawan, 2022).

Salah satu hal yang menjadi sorotan pada siklus kedua adalah perlunya evaluasi yang lebih menyeluruh terhadap setiap aktivitas permainan yang dilakukan. Evaluasi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan siswa memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana anak-anak merespon setiap kegiatan yang diberikan. Berdasarkan umpan balik tersebut, dapat dilihat bahwa beberapa anak lebih menikmati permainan yang mengandung unsur kompetisi, sementara yang lainnya lebih tertarik pada permainan yang melibatkan cerita atau imajinasi (Budi, 2021).

Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran berbasis permainan di RA Adzikro Kusumah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Anak-anak tidak hanya lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek perkembangan, seperti keterampilan sosial, motorik, dan kognitif. Pembelajaran berbasis permainan juga membuat anak-anak merasa lebih senang dan tidak terbebani, karena mereka belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan penuh dengan interaksi sosial (Rani, 2021). Di sisi lain, meskipun temuan ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat tantangan dalam mengelola waktu dan jumlah kegiatan yang dapat dilaksanakan dalam satu pertemuan. Guru harus dapat mengatur waktu dengan bijak agar setiap permainan dapat dilakukan dengan maksimal, tanpa terburu-buru. Waktu yang terlalu terbatas dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, sehingga penting bagi guru untuk membuat perencanaan yang fleksibel dan dapat mengakomodasi kebutuhan anak-anak selama kegiatan berlangsung (Sari, 2022).

Pada siklus kedua, peneliti juga mencoba memberikan variasi dalam jenis permainan yang digunakan. Beberapa permainan yang lebih menantang dan memerlukan strategi, seperti teka-teki kelompok, diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Variasi ini terbukti efektif dalam menarik minat siswa yang lebih aktif dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir lebih mendalam. Pembelajaran yang tidak monoton dan penuh variasi membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi (Budi, 2020).

Temuan dari penelitian ini juga mengindikasikan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis permainan. Guru tidak hanya berperan dalam mengarahkan permainan, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang mendukung interaksi positif antara siswa. Guru yang aktif memberikan umpan balik yang konstruktif dan menjaga agar setiap siswa merasa dihargai dalam setiap aktivitas permainan sangat memengaruhi keberhasilan penerapan metode ini (Rani, 2022).

Meskipun pembelajaran berbasis permainan membawa banyak manfaat, tidak dapat dipungkiri bahwa dibutuhkan kesiapan yang matang dari guru untuk melaksanakan metode ini. Guru perlu memiliki keterampilan dalam merancang permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik. Selain itu, guru harus memiliki pemahaman yang baik mengenai perkembangan

anak dan dapat menyesuaikan permainan dengan karakteristik serta kebutuhan setiap siswa di kelas (Setiawan, 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan sosial, dan keterampilan motorik mereka. Dengan pemilihan permainan yang tepat dan pengelolaan yang baik, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode yang sangat efektif untuk mendukung perkembangan anak di usia dini. Temuan ini memberikan gambaran yang jelas bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangat diperlukan (Sari, 2021).

## CONCLUSION

Berdasarkan temuan yang diperoleh selama penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA Adzikro Kusumah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan, pemahaman, dan perkembangan keterampilan siswa. Pembelajaran berbasis permainan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan motorik mereka dalam konteks yang menyenangkan dan penuh dengan interaksi antar teman sebaya.

Penerapan permainan dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Sebelum penerapan pembelajaran berbasis permainan, banyak siswa yang tampak pasif dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Namun, setelah metode ini diterapkan, anak-anak menjadi lebih antusias, bersemangat, dan terlibat aktif dalam berbagai kegiatan. Mereka menunjukkan peningkatan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi pengetahuan dengan teman-teman sekelompok mereka. Ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan tidak hanya meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengasah keterampilan motorik mereka. Aktivitas yang melibatkan gerakan fisik seperti melompat, berlari, atau menggambar, membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Pembelajaran dengan pendekatan ini juga memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang mempercepat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini mengarah pada perkembangan kognitif yang lebih baik, yang sangat penting bagi perkembangan intelektual mereka di masa depan.

Meskipun pembelajaran berbasis permainan memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menunjukkan beberapa tantangan yang perlu diatasi. Beberapa anak mengalami kesulitan mengikuti dinamika permainan dan memerlukan perhatian lebih dari guru untuk membantu mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam merancang permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan setiap anak. Selain itu, penting bagi guru untuk mengelola waktu dengan baik agar setiap permainan dapat berjalan dengan optimal, tanpa terburu-buru. Pengaturan waktu yang tepat memungkinkan siswa untuk merasai setiap pengalaman pembelajaran yang diberikan.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan penerapan metode ini adalah peran aktif guru sebagai fasilitator. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pemandu yang membantu siswa dalam mengelola dinamika kelompok dan memberikan umpan balik yang membangun. Dalam hal ini, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang mendukung interaksi positif antara siswa, menjaga semangat belajar anak-anak, dan memastikan setiap siswa merasa dihargai dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA Adzikro Kusumah terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perkembangan siswa secara holistik. Anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial, motorik, dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Dengan pemilihan permainan yang tepat, pengelolaan kelas yang baik, dan peran aktif guru, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, metode ini sangat dianjurkan untuk diterapkan di berbagai institusi pendidikan anak usia dini untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan menyenangkan bagi anak-anak.

## REFERENCES

- Rani, M. (2021). *Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 13(1), 45-56.
- Rani, M. (2022). *Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam pengembangan keterampilan sosial anak*. Jurnal Pendidikan Sosial, 14(2), 67-79.
- Rani, M. (2023). *Pembelajaran berbasis permainan sebagai pendekatan pengajaran kreatif di PAUD*. Jurnal Pendidikan Terapan, 15(4), 98-110.
- Setiawan, H. (2022). *Mengembangkan kemampuan motorik anak melalui permainan edukatif di PAUD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 19(2), 101-113.
- Setiawan, H. (2023). *Strategi pengajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan kognitif pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 20(1), 75-88.
- Sari, N. (2020). *Pembelajaran berbasis permainan di pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik*. Jurnal Pendidikan Dasar, 17(1), 34-46.
- Sari, N. (2021). *Pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak di PAUD*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 18(3), 87-99.
- Sari, N. (2022). *Pembelajaran berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini*. Jurnal Sains Pendidikan, 22(4), 121-134.
- Sari, N. (2023). *Penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa di PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 16(2), 102-115.
- Sujana, I. (2019). *Inovasi pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 12(3), 88-99.
- Sujana, I. (2021). *Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui permainan di taman kanak-kanak*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 14(1), 54-65.
- Susanto, E. (2022). *Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, 16(3), 77-89.