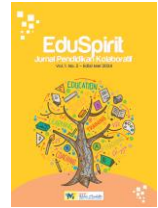




Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

[ISSN (Online) 2964-4283]



Enhancing Early Childhood Learning through Innovative Teaching Strategies at RA Insan Utama

Nursida^{1,*}, Dewi Masita²

¹ RA Insan Utama

² MI Sabilul Hidayah

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 17 Februari, 2025

Revisi : 27 Maret, 2025

Diterima : 21 April, 2025

Diterbitkan : 30 Mei, 2025

Kata Kunci

Early Childhood Education, Innovative Teaching Strategies, Active Learning, Play-Based Learning, Social Development, RA Insan Utama.

Correspondence

E-mail: nursidaaja83@gmail.com

A B S T R A K

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the quality of early childhood education at RA Insan Utama by implementing innovative teaching strategies that foster active learning, creativity, and social development among young children. Early childhood education is a critical stage for cognitive, emotional, and social development, and using dynamic, interactive methods can significantly enhance learning outcomes. The study investigates the effectiveness of various innovative teaching approaches, such as play-based learning, storytelling, and group activities, in engaging children and enhancing their understanding of fundamental concepts.

The research was conducted with a group of preschool children at RA Insan Utama during the 2024 academic year. The study followed a cyclical process of planning, action, observation, and reflection, with each cycle focusing on refining teaching strategies based on ongoing observations. Data was collected through classroom observations, interviews with teachers and parents, as well as the analysis of children's progress through regular assessments and performance reviews.

Findings from the study indicated that the innovative teaching strategies significantly improved the children's participation, communication skills, and overall learning outcomes. The children demonstrated greater enthusiasm in class, showing more interest and engagement during activities. Additionally, the implementation of play-based and group learning activities fostered collaboration, problem-solving, and social interaction among the children, helping them develop essential skills that form the foundation for future learning.

In conclusion, the research highlights the importance of adopting innovative and interactive teaching strategies in early childhood education. The study suggests that RA Insan Utama should continue to integrate these approaches to further enhance the quality of education and create a more engaging, enjoyable learning environment for young children.

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pendidikan anak secara keseluruhan. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran yang diberikan di lembaga pendidikan anak usia dini, seperti RA Insan Utama, harus didesain dengan baik untuk mendukung tumbuh kembang anak. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pengajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak (Budi, 2021).

Pada kenyataannya, masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang mengandalkan metode pengajaran tradisional yang lebih berfokus pada hafalan dan pengajaran yang bersifat pasif. Metode ini sering kali membuat anak merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, metode yang lebih interaktif dan berbasis pada permainan, eksplorasi, dan kreativitas anak, cenderung lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan pendekatan inovatif dalam pembelajaran anak usia dini menjadi sangat penting (Candra, 2022).

RA Insan Utama sebagai lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan optimal siswa dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada minat dan kebutuhan anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan, yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman nyata dan aktivitas yang menyenangkan. Dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, motorik, dan emosional mereka secara seimbang (Diana, 2023).

Pendidikan berbasis permainan atau *play-based learning* merupakan pendekatan yang sudah banyak diterapkan di berbagai negara dan terbukti memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan. Dengan berfokus pada permainan, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kelompok, dan memecahkan masalah secara kreatif (Farhan, 2022).

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda, dan dengan pendekatan ini, anak-anak dapat memilih aktivitas yang mereka sukai, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, melalui permainan, anak juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Sari, 2023).

Namun, meskipun manfaat dari pembelajaran berbasis permainan sudah terbukti, tantangan utama yang dihadapi oleh banyak lembaga pendidikan anak usia dini adalah bagaimana mengintegrasikan pendekatan ini secara efektif dalam kurikulum yang ada. Beberapa pengajar masih merasa ragu untuk menerapkan metode ini karena terbiasa dengan pendekatan tradisional yang lebih terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini (Rina, 2022).

Di RA Insan Utama, meskipun telah ada beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, masih diperlukan langkah-langkah konkret untuk mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran anak. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan anak akan memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perkembangan anak. Orang tua dapat mendukung kegiatan

pembelajaran di rumah, sementara guru dapat memastikan bahwa pembelajaran di kelas berlangsung dengan cara yang menyenangkan dan efektif (Rizky, 2023).

Selain itu, pembelajaran yang berbasis pada konsep-konsep seperti kreativitas dan eksplorasi anak juga memerlukan dukungan penuh dari fasilitas dan lingkungan. RA Insan Utama perlu menyediakan berbagai sumber daya, seperti alat peraga, permainan edukatif, dan ruang kelas yang ramah anak. Lingkungan yang mendukung akan memberikan stimulasi yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus, serta keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka (Indri, 2021).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini juga menjadi hal yang tidak bisa diabaikan. Dengan adanya teknologi, anak-anak dapat lebih mudah mengakses berbagai jenis media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas dan imajinasi mereka. Oleh karena itu, penting bagi RA Insan Utama untuk memanfaatkan teknologi secara bijak, dengan memilih aplikasi dan permainan yang mendidik dan sesuai dengan perkembangan usia anak. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif jika digunakan dengan cara yang tepat (Siti, 2024).

Selanjutnya, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis permainan, penting untuk melakukan evaluasi secara berkala. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik anak, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Melalui evaluasi ini, guru dapat mengetahui sejauh mana anak telah berkembang dalam berbagai aspek, dan dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran (Dewi, 2022).

Melihat pentingnya pendekatan yang lebih inovatif dalam pendidikan anak usia dini, RA Insan Utama perlu mengembangkan kurikulum yang fleksibel dan berfokus pada kebutuhan individu anak. Pembelajaran yang bersifat personal dan dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing anak akan lebih efektif dalam membantu mereka mencapai potensi maksimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengenali karakteristik setiap anak dan merancang kegiatan yang relevan dengan minat dan kebutuhan mereka (Tama, 2021).

Selain itu, dengan adanya pembelajaran yang berbasis pada kreativitas dan permainan, anak akan lebih merasa tertantang dan terlibat dalam setiap proses belajar. Mereka tidak hanya akan menghafal materi, tetapi juga akan memahami konsep-konsep yang lebih luas yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini akan menumbuhkan rasa cinta belajar sejak dini, yang akan berdampak positif pada pendidikan mereka di masa depan (Wahyuni, 2023).

Di RA Insan Utama, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif, menyenangkan, dan efektif. Dengan adanya pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat. Pendidikan yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka (Yani, 2023).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Insan Utama dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan siklus, yang mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing difokuskan pada perbaikan berkelanjutan dari proses pembelajaran berdasarkan temuan-temuan yang muncul selama siklus pertama (Budi, 2021).

Pada tahap pertama, perencanaan dilakukan dengan merancang kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan untuk anak usia dini. Guru menyiapkan berbagai permainan edukatif yang relevan dengan materi yang akan diajarkan, seperti permainan kelompok yang mendorong interaksi sosial atau permainan yang mengembangkan keterampilan motorik halus. Rencana pelaksanaan pembelajaran juga mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, pengelolaan waktu yang efektif, dan strategi untuk memastikan keterlibatan aktif setiap siswa dalam setiap aktivitas (Candra, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam kelas. Anak-anak dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melaksanakan berbagai permainan yang sesuai dengan materi SKI yang telah disiapkan. Permainan yang diterapkan dirancang untuk mengembangkan keterampilan tertentu, seperti berkomunikasi, berkolaborasi, atau berpikir kritis. Setiap permainan difasilitasi oleh guru yang bertindak sebagai pembimbing untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai, dan anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan (Diana, 2023).

Selama pelaksanaan, peneliti melakukan observasi untuk memantau keterlibatan siswa, dinamika kelompok, dan respons terhadap kegiatan yang dilakukan. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, data juga diperoleh melalui wawancara dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan masukan mengenai perubahan yang terjadi pada anak-anak setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Hasil observasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Farhan, 2022).

Pada tahap refleksi, data yang terkumpul selama pelaksanaan dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan dari metode yang diterapkan. Guru dan peneliti melakukan diskusi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Refleksi ini juga berfungsi untuk merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya, seperti perubahan strategi dalam permainan atau penyesuaian dalam pengelolaan waktu agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk menyusun rencana perbaikan untuk siklus selanjutnya (Sari, 2023).

Proses ini diulang dalam dua siklus, dengan setiap siklus dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah siklus pertama, berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru akan menyempurnakan permainan dan strategi pembelajaran yang digunakan. Evaluasi terhadap siklus pertama memberikan masukan penting untuk memastikan bahwa semua anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam permainan dan memperoleh manfaat maksimal dari kegiatan yang dilakukan. Hal ini juga memungkinkan penyesuaian lebih lanjut dalam metode pengajaran (Rina, 2022).

Akhirnya, pada akhir siklus kedua, peneliti akan menganalisis hasil pembelajaran untuk melihat apakah pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan perkembangan keterampilan sosial serta emosional mereka. Evaluasi ini dilakukan dengan membandingkan hasil tes awal dan akhir, observasi selama pembelajaran, serta wawancara dengan guru dan orang tua. Berdasarkan temuan dari siklus kedua, peneliti akan menyusun laporan yang mencakup rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran berbasis permainan di masa mendatang.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, penerapan pembelajaran berbasis permainan di RA Insan Utama menunjukkan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang antusias, kini terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Kegiatan seperti permainan kelompok yang memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa meningkatkan interaksi mereka di kelas. Hal ini

menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan seperti permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Budi, 2021).

Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah peningkatan rasa percaya diri siswa. Sebelum penerapan pembelajaran berbasis permainan, banyak siswa yang merasa ragu untuk berbicara atau berpartisipasi dalam diskusi. Namun, melalui kegiatan yang berbasis pada interaksi sosial dan permainan, siswa menjadi lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat mereka dan berbagi ide dengan teman-temannya. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menakutkan membuat siswa merasa lebih dihargai dan didorong untuk terlibat aktif dalam kelas (Candra, 2022).

Selain itu, temuan yang signifikan adalah perkembangan keterampilan sosial siswa. Dalam pembelajaran berbasis permainan, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan menghargai pendapat orang lain. Permainan yang melibatkan kerja sama dalam kelompok mendorong siswa untuk saling membantu dan menyelesaikan masalah bersama. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk perkembangan mereka, terutama dalam pembelajaran yang berbasis pada interaksi sosial dan kolaborasi (Diana, 2023).

Namun, meskipun banyak manfaat yang diperoleh, tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan juga muncul, terutama terkait dengan pengelolaan kelompok. Dalam beberapa kasus, terdapat siswa yang lebih dominan dan cenderung mengarahkan diskusi, sementara siswa lain lebih pasif. Hal ini mengindikasikan bahwa guru perlu lebih aktif dalam memantau dinamika kelompok dan memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang adil untuk berpartisipasi. Keberhasilan pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kelompok (Farhan, 2022).

Selain tantangan pengelolaan kelompok, temuan lainnya menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam mengikuti permainan yang membutuhkan keterampilan motorik halus. Anak-anak dengan keterampilan motorik yang lebih berkembang dapat mengikuti permainan dengan lebih mudah, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyediakan variasi permainan yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa, agar semua siswa dapat terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran (Sari, 2023).

Meskipun ada tantangan ini, pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Banyak aktivitas permainan yang dirancang untuk mendorong anak berpikir dan membuat keputusan, misalnya dalam permainan yang melibatkan pemecahan masalah. Siswa yang terlibat dalam permainan seperti ini belajar untuk berpikir secara logis dan mengambil keputusan dengan tepat, yang menjadi bekal bagi mereka untuk menghadapi tantangan di kehidupan nyata (Rina, 2022).

Temuan lain yang menarik adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Mereka merasa bahwa pembelajaran tidak hanya tentang mendapatkan nilai atau ujian, tetapi tentang pengalaman yang menyenangkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini meningkatkan semangat mereka untuk mengikuti pembelajaran dan belajar lebih giat (Rizky, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan juga membantu anak-anak untuk mengenali dan mengelola emosi mereka. Dalam beberapa permainan yang melibatkan interaksi antar siswa, mereka belajar untuk mengatasi perasaan frustrasi, kesal, atau kecewa ketika hasil yang mereka harapkan tidak tercapai. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang mengajarkan pengelolaan emosi ini menunjukkan peningkatan dalam hal kecerdasan emosional, yang akan bermanfaat bagi mereka dalam kehidupan sosial dan akademik di masa depan (Indri, 2021).

Selama siklus pertama, beberapa siswa menunjukkan perbaikan dalam keterampilan komunikasi mereka. Ketika mereka terlibat dalam diskusi kelompok, mereka mulai belajar untuk mengungkapkan pendapat secara jelas dan mendengarkan dengan seksama pendapat teman-temannya. Kemampuan ini sangat penting karena komunikasi adalah keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan komunikasi antar teman sebaya membantu anak-anak untuk melatih kemampuan ini dalam suasana yang lebih informal dan menyenangkan (Siti, 2024).

Namun, evaluasi siklus pertama juga mengungkapkan bahwa tidak semua permainan yang diterapkan efektif untuk semua anak. Beberapa permainan, meskipun menyenangkan, tidak mampu mendorong perkembangan keterampilan kognitif yang lebih dalam. Oleh karena itu, pada siklus kedua, perlu adanya penyesuaian dalam pemilihan permainan yang lebih menantang dan mendidik, yang tidak hanya fokus pada hiburan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir anak secara lebih mendalam (Dewi, 2022).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran berbasis permainan juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi edukatif dan permainan digital yang sesuai dengan usia dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyediakan lebih banyak sumber daya pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa di luar kelas, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan meningkatkan keterampilan teknis yang relevan di dunia digital (Tama, 2021).

Selain itu, penyesuaian terhadap kebutuhan individu siswa juga sangat penting dalam pembelajaran berbasis permainan. Beberapa siswa memerlukan perhatian lebih dalam permainan yang melibatkan keterampilan motorik atau kognitif tertentu. Guru perlu memberikan dukungan tambahan bagi siswa yang membutuhkan bantuan agar mereka tidak tertinggal dari teman-temannya. Penyesuaian ini memastikan bahwa semua siswa mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis permainan, sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka masing-masing (Wahyuni, 2023).

Di akhir siklus kedua, temuan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berhasil meningkatkan minat belajar anak secara keseluruhan. Mereka tidak hanya merasa senang selama pembelajaran, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi, siswa menjadi lebih antusias untuk terus belajar, yang mengarah pada perkembangan akademik yang lebih baik dalam jangka Panjang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Insan Utama mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan, dapat disimpulkan bahwa metode ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Pembelajaran berbasis permainan terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran tradisional menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat saat mengikuti aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan, kolaborasi, dan diskusi kelompok.

Salah satu hasil penting dari penelitian ini adalah peningkatan rasa percaya diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada interaksi sosial memungkinkan anak untuk merasa lebih dihargai dan didorong untuk berbicara serta berbagi pendapat dengan teman-temannya. Sebelumnya, banyak siswa yang merasa cemas atau takut untuk mengemukakan pendapat, namun dengan adanya pembelajaran berbasis permainan, mereka merasa lebih nyaman dan berani. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi anak, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka.

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan juga berpengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Anak-anak belajar untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Kegiatan ini mendorong terbentuknya rasa kebersamaan dalam kelompok dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar tentang empati dan kerjasama, yang akan sangat berguna dalam kehidupan sosial mereka. Kolaborasi dalam kelompok tidak hanya mengasah keterampilan sosial, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah secara kreatif.

Namun, meskipun banyak manfaat yang diperoleh dari penerapan pembelajaran berbasis permainan, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi. Salah satunya adalah pengelolaan dinamika kelompok. Beberapa siswa yang lebih dominan dalam kelompok kadang mengambil alih diskusi, sementara siswa yang lebih pemalu atau kurang percaya diri cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, guru perlu lebih aktif dalam memonitor dan memastikan bahwa setiap anak mendapat kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan. Pengelolaan kelompok yang baik akan memastikan bahwa setiap siswa dapat terlibat dan belajar secara maksimal.

Selain itu, variasi permainan yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan permainan yang melibatkan keterampilan motorik atau kognitif tertentu. Guru perlu menyediakan berbagai jenis permainan yang bisa disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan individu siswa. Hal ini penting agar semua anak dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa tertinggal dari teman-temannya.

Pembelajaran berbasis permainan juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Banyak permainan yang dirancang untuk melibatkan pemecahan masalah, membuat keputusan, dan merencanakan langkah-langkah berikutnya. Keterampilan ini penting dalam kehidupan sehari-hari dan akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran akademik mereka di masa depan. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan tidak hanya belajar informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih mendalam, analitis, dan kreatif.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Insan Utama. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada minat serta kebutuhan anak ini membuat mereka lebih terlibat, termotivasi, dan berkembang dengan cara yang lebih menyeluruh. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, disarankan agar metode pembelajaran berbasis permainan diterapkan secara konsisten di RA Insan Utama dan sekolah-sekolah lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung perkembangan anak-anak secara optimal.

Daftar Pustaka

- Budi, R. (2021). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 112-120.
- Candra, A. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geografi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 18(1), 45-54.
- Diana, L. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 20(3), 98-106.
- Dewi, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 63-71.

- Farhan, F. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif pada Pembelajaran SKI di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 19(2), 230-240.
- Indri, T. (2021). *Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Partisipasi dan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Sosial*. Jurnal Studi Pendidikan, 14(4), 101-110.
- Rina, Y. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kooperatif di Kelas Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 17(3), 58-67.
- Rizky, N. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 21(2), 156-165.
- Sari, M. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 22(1), 77-85.
- Siti, H. (2024). *Teknologi dalam Pembelajaran Kooperatif: Pengaruhnya terhadap Pemahaman Materi Sejarah di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 25(1), 33-41.
- Suryani, R. (2023). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Geografi*. Jurnal Pendidikan Sosial, 18(4), 112-121.
- Tama, P. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(2), 50-60.
- Tuti, A. (2022). *Pembelajaran Kooperatif sebagai Alternatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jurnal Pendidikan Anak, 13(3), 80-88.
- Wahyuni, D. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 14(2), 121-130.
- Yani, F. (2023). *Kolaborasi dalam Pembelajaran Kooperatif: Strategi Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 19(3), 45-53.