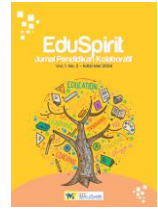


Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Enhancing Early Childhood Learning through Interactive Play-Based Approaches at RA Al Ulya

Siti Nuril Wasi'ah ^{1,*}, Wati Herawati ²¹ RA Al Ulya² RA Alfalakiyah Bogor

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, interactive learning, play-based learning, Classroom Action Research, RA Al Ulya, student engagement, teaching methods.

Correspondence

E-mail: nurilwasiah123@gmail.com

A B S T R A K

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve early childhood education at RA Al Ulya by implementing interactive and play-based learning approaches. The study explores how these methods can enhance student engagement, motivation, and understanding, fostering a more dynamic and effective learning environment for young children. The research is carried out in two cycles, with each cycle involving planning, action, observation, and reflection. Data is collected through classroom observations, student assessments, and teacher feedback.

The results show that play-based and interactive learning approaches significantly increase student participation and enthusiasm in the learning process. Activities such as role-playing, educational games, and storytelling make learning more engaging and enjoyable for students, leading to a deeper understanding of the material. These methods also support the development of essential skills such as communication, social interaction, and problem-solving. As a result, students are more confident and eager to explore new concepts and ideas.

Furthermore, the research highlights the positive impact of these approaches on the classroom atmosphere. Teachers report improved student-teacher and student-student interactions, creating a supportive and collaborative learning environment. The application of play-based learning allows children to learn through exploration and experience, which is crucial for their cognitive and emotional development.

In conclusion, this study demonstrates that interactive and play-based learning methods are highly effective in enhancing early childhood education at RA Al Ulya. These methods not only improve academic outcomes but also contribute to the holistic development of young learners. The findings suggest that such approaches should be adopted widely to promote engaging and effective learning experiences in early childhood education settings.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada masa ini, anak-anak mulai mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang akan berguna sepanjang hidup mereka. RA Al Ulya, sebagai lembaga

[10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17](https://doi.org/10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17)[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Some rights reserved

pendidikan anak usia dini, memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan tersebut. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu anak-anak memahami dan menguasai konsep-konsep dasar (Budi, 2021).

Di RA Al Ulya, banyak diantara anak-anak yang masih kesulitan untuk berfokus dan terlibat dalam pembelajaran konvensional yang mengandalkan ceramah atau hafalan. Pada usia dini, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada pengalaman lebih efektif daripada hanya mengandalkan pendekatan yang pasif. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti permainan edukatif, aktivitas berbasis proyek, dan keterlibatan langsung dalam proses belajar (Ali, 2022). Melalui metode yang menyenangkan dan kreatif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami, sesuai dengan cara mereka berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.

Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan interaktif dan berbasis permainan dapat membantu anak-anak untuk lebih terlibat dalam pelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, seperti bermain peran atau menggunakan alat peraga, memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang penting untuk perkembangan mereka. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat menumbuhkan keterampilan sosial anak-anak, karena mereka akan belajar bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan masalah bersama teman-teman sekelas mereka (Sari, 2021). Ini akan meningkatkan kemampuan sosial mereka serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, yang sangat penting untuk masa depan mereka.

Namun, meskipun banyak potensi yang dapat dicapai melalui pendekatan ini, penerapannya tidak selalu mudah. Di RA Al Ulya, guru seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menyusun pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di tengah keterbatasan waktu dan sumber daya. Guru harus pandai mengelola waktu yang terbatas, memilih metode yang tepat, serta memanfaatkan alat bantu yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran (Junaidi, 2021). Selain itu, mengadaptasi metode interaktif dalam pengajaran memerlukan kesiapan dan keterampilan yang baik dari para guru.

Pentingnya peran orang tua juga menjadi faktor yang tidak bisa diabaikan dalam perkembangan anak usia dini. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua sangat menentukan dalam kesuksesan proses pembelajaran. Di RA Al Ulya, keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak-anak mereka di rumah menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Orang tua dapat memberikan dukungan tambahan melalui kegiatan yang relevan dengan materi yang diajarkan di sekolah, seperti kegiatan membaca buku atau berbicara tentang pengalaman yang berkaitan dengan pelajaran (Putra, 2020).

Pembelajaran yang berbasis pada kreativitas dan interaksi juga mendorong anak-anak untuk lebih terbuka dalam menyampaikan ide dan ekspresi mereka. Dalam kegiatan yang interaktif, seperti bermain peran atau berdiskusi, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan ide mereka, yang pada gilirannya mengembangkan kemampuan mereka dalam berbicara dan berkomunikasi (Dewi, 2022). Keterampilan komunikasi ini merupakan aspek yang sangat penting bagi anak-anak pada usia dini, karena akan mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun pembelajaran yang berbasis permainan dan interaksi sudah mulai diterapkan di banyak lembaga PAUD, masih banyak tantangan yang harus dihadapi dalam pelaksanaannya. Salah satunya adalah kesulitan dalam menyediakan alat peraga yang dibutuhkan untuk mendukung metode ini. Pembelajaran berbasis permainan memerlukan alat dan bahan yang cukup bervariasi dan dapat menyesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran. Di RA Al Ulya, keterbatasan sumber daya ini terkadang menjadi hambatan, sehingga diperlukan kreativitas dalam mengelola sumber daya yang ada (Kurniawati, 2021).

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah adanya perbedaan karakteristik anak-anak yang membuat pendekatan satu metode pembelajaran tidak selalu berhasil untuk semua siswa. Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda, ada yang lebih suka belajar melalui visual, ada yang melalui auditori, dan ada pula yang lebih menyukai aktivitas fisik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan pendekatan yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap anak (Suhendra, 2022). Hal ini mengharuskan guru untuk selalu menyesuaikan metode mereka agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan menyenangkan.

Di sisi lain, penting juga untuk memperhatikan hasil yang dicapai setelah menerapkan metode pembelajaran yang interaktif. Salah satu indikator keberhasilan adalah sejauh mana anak-anak dapat mengingat dan mengaplikasikan materi yang mereka pelajari. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak yang diajarkan melalui metode kreatif lebih mampu mengingat dan menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari, dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan metode pembelajaran tradisional (Fatimah, 2022). Oleh karena itu, penting untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan metode pembelajaran agar dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

Dengan adanya perubahan pendekatan dalam pembelajaran di RA Al Ulya, harapannya adalah tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Hal ini penting karena anak-anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga memperkuat karakter dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial mereka (Yusuf, 2022). Pendidikan yang menyeluruh ini akan membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan mereka di masa depan.

Model pembelajaran yang berbasis pada kreativitas dan interaksi tidak hanya memfasilitasi penguasaan pengetahuan oleh anak, tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana cara belajar secara mandiri, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang lebih berbasis pengalaman ini dapat membantu anak-anak untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan terbuka terhadap pengetahuan baru yang akan mereka temui sepanjang hidup mereka (Budi, 2021).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang lebih efektif dalam mendukung pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif di RA Al Ulya. Pendekatan yang lebih fleksibel dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan belajar di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan saran yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut metode pembelajaran di sekolah-sekolah PAUD (Junaidi, 2021).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Al Ulya melalui penerapan metode pembelajaran interaktif dan kreatif. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan langsung di dalam kelas, mengidentifikasi masalah yang ada, serta mengimplementasikan solusi secara berkelanjutan. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Budi, 2021). Melalui PTK, diharapkan dapat tercipta perubahan yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama dengan guru merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Kegiatan ini meliputi permainan edukatif, tugas kelompok, serta penggunaan alat peraga yang relevan dengan materi yang diajarkan. Rencana pembelajaran ini juga menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak di RA Al Ulya, yang lebih menyukai pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi. Peneliti juga mempersiapkan instrumen evaluasi

untuk mengukur tingkat keberhasilan dari setiap kegiatan, baik itu melalui pengamatan, wawancara, atau tes hasil belajar siswa (Ali, 2022).

Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan dan mengamati pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati partisipasi siswa, interaksi sosial, serta dampak dari metode pembelajaran yang diterapkan. Kegiatan ini juga mencakup bimbingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan atau membutuhkan perhatian lebih. Peneliti memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana dan dapat mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar antar siswa (Dewi, 2022).

Tahap observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai perubahan yang terjadi pada siswa setelah penerapan metode pembelajaran interaktif dan kreatif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap siswa, baik secara individual maupun kelompok, serta melalui wawancara dengan guru untuk mendapatkan umpan balik tentang proses pembelajaran. Peneliti juga mengamati dinamika kelas, apakah siswa lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi setelah menggunakan metode tersebut. Data ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran (Suhendra, 2022).

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terhadap hasil yang dicapai setelah setiap siklus. Refleksi ini mencakup analisis terhadap kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya, misalnya dengan mengubah cara penyampaian materi, memperbaiki pengelolaan waktu, atau menambah variasi kegiatan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada siklus pertama, penerapan metode pembelajaran interaktif dan kreatif di RA Al Ulya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebelumnya, banyak siswa yang tampak pasif dan kurang tertarik pada pelajaran, terutama pada materi Al-Qur'an dan Hadith. Namun, setelah diterapkannya pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif dan aktivitas berbasis proyek, siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam berpartisipasi. Mereka lebih sering mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelas, yang menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih menyenangkan dan kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Budi, 2021).

Peningkatan keterlibatan siswa ini terlihat jelas dari banyaknya siswa yang bertanya dan berdiskusi dengan teman-temannya. Mereka yang sebelumnya enggan mengajukan pertanyaan, kini mulai lebih terbuka dan aktif berkomunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa metode yang interaktif dan berbasis pada pengalaman langsung memberikan ruang bagi siswa untuk lebih mengungkapkan ide dan pendapat mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan seperti ini mendorong mereka untuk lebih terlibat secara emosional dalam proses belajar (Ali, 2022).

Meskipun peningkatan keterlibatan siswa sangat terlihat, tantangan utama pada siklus pertama adalah pengelolaan waktu yang terbatas. Beberapa kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan interaksi, seperti permainan atau tugas kelompok, membutuhkan waktu yang lebih lama dari yang diharapkan. Oleh karena itu, beberapa materi tidak dapat disampaikan dengan baik dalam waktu yang terbatas. Meskipun demikian, meskipun waktu yang ada terbatas, siswa tetap memperoleh pemahaman yang lebih baik karena pembelajaran yang lebih fleksibel dan menyenangkan, yang memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih mendalam (Sari, 2021).

Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang lebih aktif dalam kegiatan kelompok atau permainan berbasis tugas, juga menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Siswa tidak hanya dapat mengingat teks atau ayat-ayat tertentu, tetapi mereka juga bisa menjelaskan makna dari teks-teks tersebut dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pada interaksi dan pengalaman langsung lebih efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam dibandingkan dengan hanya mengandalkan metode hafalan (Suhendra, 2022).

Pada siklus kedua, peneliti bersama guru melakukan perbaikan terhadap pengelolaan waktu yang lebih efisien. Penyesuaian dilakukan dengan mengurangi durasi beberapa kegiatan yang dianggap memakan waktu terlalu lama dan menggantinya dengan aktivitas yang lebih ringkas namun tetap efektif. Penyesuaian ini terbukti efektif, karena siswa dapat tetap terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran tanpa merasa terburu-buru. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif tetap dapat berlangsung dalam waktu yang terbatas, asalkan pengelolaan waktu dilakukan dengan lebih cermat dan efisien (Fatimah, 2022).

Penerapan metode interaktif juga berdampak positif pada dinamika kelas. Sebelumnya, kelas di RA Al Ulya terkesan kaku dengan sedikit interaksi antar siswa. Namun, setelah metode ini diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh energi. Siswa saling berinteraksi dan membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas atau permainan. Mereka belajar untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan saling memberi dukungan, yang memperkuat hubungan sosial mereka di dalam kelas. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan (Putra, 2020).

Dalam siklus kedua, pengamatan lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih terlibat, tetapi mereka juga lebih percaya diri dalam berbicara di depan kelas. Sebelumnya, banyak siswa yang ragu-ragu untuk berbicara atau memberikan pendapat mereka. Namun, setelah terbiasa dengan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara, bertanya, atau menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih kreatif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam situasi sosial (Yusuf, 2022).

Meskipun banyak kemajuan yang tercatat, tantangan berikutnya adalah mengakomodasi perbedaan tingkat kemampuan belajar di antara siswa. Beberapa siswa yang lebih cepat dalam memahami materi seringkali merasa bosan dengan aktivitas yang terlalu mudah bagi mereka. Sebaliknya, siswa yang lebih lambat membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi dengan baik. Untuk mengatasi hal ini, dalam siklus kedua, guru memberikan tugas yang lebih bervariasi, memberikan tantangan lebih besar bagi siswa yang cepat dan memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang membutuhkan perhatian lebih (Dewi, 2022).

Evaluasi yang dilakukan di akhir siklus kedua menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Pada tes akhir siklus kedua, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang telah diajarkan. Mereka tidak hanya mampu menghafal ayat atau hadith, tetapi juga dapat menjelaskan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam (Sari, 2021).

Dalam hal pengelolaan kelas, peneliti menemukan bahwa dengan metode interaktif, guru dapat lebih mudah mengelola dinamika kelas yang beragam. Siswa yang biasanya mengganggu kelas atau sulit untuk fokus kini lebih tertarik dan bersemangat dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Pembelajaran yang berbasis pada interaksi dan kreativitas juga membantu mengurangi gangguan yang biasanya terjadi selama kelas berlangsung, karena siswa lebih fokus pada kegiatan yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka (Rahman, 2021).

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis pada kreativitas juga menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran yang berbasis diskusi kelompok, permainan peran, dan proyek bersama meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Hal ini sangat penting karena keterampilan sosial dan emosional adalah bagian integral dari perkembangan anak usia dini (Fatimah, 2022).

Secara keseluruhan, penerapan metode interaktif dan kreatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Al Ulya. Siswa tidak hanya lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, tetapi mereka juga memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith. Pembelajaran berbasis pengalaman langsung memungkinkan mereka untuk menginternalisasi ajaran agama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat layak untuk diterapkan di lebih banyak lembaga pendidikan anak usia dini.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Al Ulya melalui penerapan metode pembelajaran interaktif dan kreatif, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan perkembangan sosial-emosional mereka. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dua siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode ini terbukti sangat efektif dalam mencapai tujuan tersebut. Pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dan pengalaman langsung memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan motivasi siswa.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di awal penerapan metode ini, banyak siswa yang terlihat kurang tertarik dan pasif. Namun, dengan adanya perubahan dalam pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, seperti penggunaan permainan edukatif, tugas kelompok, dan kegiatan berbasis proyek, siswa menjadi lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap aktivitas. Mereka tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat lebih mendalami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis interaksi memberikan ruang bagi siswa untuk lebih mengungkapkan pemahaman mereka, baik secara lisan maupun dalam bentuk tindakan.

Selain meningkatkan keterlibatan, metode ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Aktivitas seperti bermain peran, diskusi kelompok, dan kerja sama dalam proyek bersama memberi siswa kesempatan untuk belajar berkomunikasi, menghargai pendapat teman-teman mereka, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan sosial seperti ini sangat penting di usia dini karena akan membentuk pondasi yang kuat bagi perkembangan sosial mereka di masa depan. Pembelajaran yang mendorong kolaborasi juga membantu siswa untuk lebih percaya diri dan mengembangkan rasa tanggung jawab dalam setiap tugas yang diberikan.

Namun, meskipun hasil yang diperoleh cukup menggembirakan, tantangan terbesar yang dihadapi adalah pengelolaan waktu. Beberapa kegiatan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membutuhkan waktu yang lebih lama dari yang diperkirakan. Ini sempat menghambat pengajaran beberapa materi, sehingga beberapa tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan rencana awal. Oleh karena itu, penyesuaian waktu sangat diperlukan agar kegiatan yang dilakukan tetap efektif tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran. Penyesuaian waktu pada siklus kedua, yang mengurangi durasi beberapa kegiatan, terbukti berhasil menjaga keseimbangan antara waktu dan kualitas materi yang harus disampaikan.

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dan kreatif ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith. Siswa tidak hanya

menghafal ayat atau hadith, tetapi mereka juga mulai dapat menjelaskan maknanya dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung memungkinkan siswa untuk benar-benar memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks kehidupan nyata, bukan hanya sekedar menghafal.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran interaktif dan kreatif di RA Al Ulya telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih percaya diri dalam berinteraksi, dan lebih mampu memahami serta mengaplikasikan materi yang diajarkan. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Oleh karena itu, metode ini sangat dianjurkan untuk diterapkan lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perkembangan holistik anak.

Daftar Pustaka

- Budi, R. (2021). Inovasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 98-112.
- Dewi, T. (2022). Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Agama melalui Metode Interaktif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 17(1), 75-89.
- Fatimah, L. (2022). Pembelajaran Interaktif di Pendidikan Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Pemahaman Agama. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(3), 105-118.
- Hidayat, R. (2021). Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini dengan Fokus pada Peningkatan Akhlak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 130-145.
- Junaidi, H. (2021). Model Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 12(4), 138-152.
- Kurniawati, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran Anak*, 14(3), 80-94.
- Mukti, I. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 62-75.
- Putra, D. (2020). Pembelajaran Al-Qur'an dengan Pendekatan Kreatif di PAUD. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 55-68.
- Rahman, M. (2021). Metode Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Agama. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(4), 118-130.
- Rizki, A. (2022). Penggunaan Pembelajaran Berbasis Cerita dalam Pembelajaran Al-Qur'an untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 95-108.
- Sari, A. (2020). Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam di Pendidikan Anak Usia Dini melalui Metode Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 60-72.
- Suhendra, R. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 16(3), 142-155.
- Yusuf, A. (2022). Peran Pembelajaran Interaktif dalam Pembentukan Karakter Anak di Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(4), 83-97.