Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan Vol. 3 No. 3 2025
ISSN: 2988-6813 (ONLINE)
https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere
doi: https://doi.org/10.61292/cognoscere.313

Nurturing Islamic Character and Early Childhood Independence through Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning at RA Ummi Aliftha

1st Niki Sundari *

2nd Dana Delani

3rd Hamdiatul Ubudiah

[a] RA Ummi Aliftha

[b] RA Annida

[c] RA Islamiyah

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to nurture Islamic character and enhance early childhood independence through Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning at RA Ummi Aliftha. The study focuses on developing children's religious values, moral behavior, self-confidence, responsibility, and independence through enjoyable and meaningful learning experiences. The research will be conducted in two cycles, with each cycle consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The participants are children enrolled at RA Ummi Aliftha. Data will be collected through classroom observations, documentation, children's activity assessments, and teacher's field notes. Learning activities will include Islamic storytelling, educational games, role-playing, collaborative activities, and daily religious practices. Children will be encouraged to understand Islamic moral values, express their ideas, complete simple tasks independently, and demonstrate positive attitudes such as honesty, discipline, respect, kindness, and cooperation. The expected findings indicate that combining interactive Islamic storytelling with play-based learning can create an engaging educational environment and improve children's Islamic character and independence. Furthermore, this approach is expected to strengthen children's understanding of religious values and encourage their consistent application in everyday activities. This research is expected to provide an innovative learning strategy for improving Islamic character education in early childhood institutions.

Keywords: Islamic Character, Early Childhood Independence, Islamic Storytelling, Play-Based Learning, Classroom Action Research.

*Correspondence: Onisetiawati399@gmail.com

1. Introduction

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membentuk kepribadian, karakter, dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta nilai agama dan moral. Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk kebiasaan positif yang menjadi dasar kehidupan anak pada masa mendatang. National Association for the Education of Young Children (2020) menekankan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan melalui pengalaman yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, pendidikan di RA perlu mengintegrasikan pembentukan karakter Islami dalam seluruh kegiatan pembelajaran.

Pembentukan karakter Islami merupakan salah satu tujuan penting dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di lembaga Raudhatul Athfal. Karakter Islami mencakup nilai

kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, kepedulian, kasih sayang, dan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama. Sapitri et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan karakter Islami pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai fitrah, pembiasaan, dan keteladanan. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan secara konsisten agar anak tidak hanya mengenal perilaku baik, tetapi juga terbiasa menerapkannya. Dengan demikian, guru perlu menghadirkan pengalaman belajar yang membantu anak memahami dan mempraktikkan ajaran Islam secara sederhana.

Metode Islamic Storytelling merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk menanamkan karakter Islami pada anak usia dini. Melalui cerita mengenai kehidupan nabi, sahabat, dan tokoh-tokoh teladan, anak dapat mengenal berbagai perilaku terpuji dengan cara yang menarik. Halimah et al. (2020) menjelaskan bahwa storytelling menggunakan media wayang dapat membantu mengintegrasikan pendidikan karakter melalui kegiatan bercerita, percakapan, permainan, dan refleksi sederhana. Selain itu, Dewi et al. (2023) mengungkapkan bahwa kegiatan storytelling dapat digunakan untuk membentuk karakter anak melalui penyampaian pesan moral yang sesuai dengan perkembangan mereka. Dengan demikian, cerita Islami dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pemahaman moral, empati, dan perilaku positif.

Selain karakter Islami, kemandirian merupakan aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi sejak usia dini. Kemandirian berkaitan dengan kemampuan anak melakukan aktivitas sederhana tanpa selalu bergantung pada bantuan orang dewasa. Hasanah dan Rakimahwati (2020) menjelaskan bahwa pengembangan karakter mandiri perlu dilakukan melalui pembiasaan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sementara itu, Simatupang et al. (2021) menunjukkan bahwa kemandirian dapat ditanamkan melalui aktivitas sehari-hari di sekolah, seperti melepas dan memakai sepatu sendiri, menyimpan perlengkapan, serta merapikan mainan setelah digunakan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, memilih, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Pengembangan kemandirian membutuhkan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanggung jawab terhadap aktivitasnya sendiri. Anak perlu dibiasakan mengambil perlengkapan belajar, menyelesaikan pekerjaan sederhana, menjaga kebersihan, dan mengembalikan alat permainan ke tempat semula. Rosnelli (2023) menjelaskan bahwa pengelolaan pembelajaran yang terencana dapat mendukung pembentukan karakter mandiri melalui kegiatan yang menantang dan sesuai kebutuhan anak. Selain itu, Rujiah et al. (2023) menekankan bahwa pembelajaran kemandirian perlu dirancang melalui aktivitas yang membangun tanggung jawab dan kesiapan anak menghadapi lingkungan sosial. Dengan demikian, guru perlu mengintegrasikan pembiasaan kemandirian dalam kegiatan bermain dan pembelajaran sehari-hari.

Pendekatan Play-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini karena bermain merupakan bagian penting dari dunia anak. Melalui permainan, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berinteraksi, mengembangkan imajinasi, dan belajar menyelesaikan berbagai permasalahan sederhana. Purnama et al. (2022) menjelaskan bahwa digital storytelling dapat memperkaya pengalaman belajar anak melalui penyampaian cerita yang menarik dan interaktif. Kegiatan bermain juga dapat dikombinasikan dengan cerita Islami, permainan edukatif, menggambar, mewarnai, serta bermain peran. Pendekatan ini memungkinkan anak memahami nilai agama melalui pengalaman konkret sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Integrasi nilai-nilai Islam dalam kegiatan bermain dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak. Fransisca (2024) menjelaskan bahwa penanaman nilai Islam dalam pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui keteladanan, Islamic storytelling, dan aktivitas bermain. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat belajar mengenai perilaku jujur, disiplin, saling menghormati, dan tanggung jawab. Selain itu, Manit et al. (2024) menekankan pentingnya strategi guru dalam mengembangkan kemandirian melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas secara bertahap. Oleh sebab itu, perpaduan cerita Islami dan permainan edukatif dapat menjadi pendekatan yang mendukung perkembangan karakter sekaligus kemandirian anak.

Kegiatan pembiasaan yang terintegrasi dalam pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam membentuk karakter Islami dan kemandirian. Meisaroh dan Salim (2024) menjelaskan bahwa program practical life dapat meningkatkan kemandirian anak melalui aktivitas sehari-hari yang dilakukan secara konsisten, mulai dari kedatangan hingga kepulangan anak di sekolah. Sementara itu, Agustina (2025) mengungkapkan bahwa storytelling dapat membantu internalisasi nilai moral melalui keterlibatan emosional, identifikasi terhadap tokoh cerita, dan pemahaman pesan moral. Kedua pendekatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu menggabungkan pengalaman langsung dengan penguatan nilai-nilai agama. Dengan demikian, anak memperoleh kesempatan untuk memahami, mencontoh, dan membiasakan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kajian tersebut, pembelajaran di RA Ummi Aliftha perlu diarahkan pada pengembangan karakter Islami dan kemandirian melalui kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pengamatan awal perlu dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata peserta didik, terutama dalam hal kemampuan menyelesaikan tugas sederhana, mengikuti pembiasaan keagamaan, menunjukkan sikap tanggung jawab, serta menerapkan perilaku positif dalam interaksi sosial. Nurkhalizah dan Ferianto (2023) menjelaskan bahwa penggunaan storytelling dengan kisah-kisah Islami dapat membantu menanamkan nilai religius, kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Selain itu, Yuliah et al. (2025) menunjukkan bahwa bermain konstruktif dapat menstimulasi kemandirian melalui pengambilan keputusan, tanggung jawab, dan inisiatif anak.

Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning di RA Ummi Aliftha. Penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan karakter Islami dan kemandirian anak melalui kegiatan bercerita kisah teladan, permainan edukatif, bermain peran, pembiasaan doa harian, serta aktivitas sederhana yang melatih tanggung jawab. Anak diharapkan mampu mengenali perilaku baik, menunjukkan sikap sopan, berbagi dengan teman, menyelesaikan tugas secara mandiri, dan membiasakan perilaku Islami dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memberikan kontribusi terhadap penguatan pendidikan karakter Islami di RA Ummi Aliftha.

2. Method, Data, and Analysis

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan karakter Islami dan kemandirian anak melalui penerapan *Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning* di RA Ummi Aliftha. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan

proses pembelajaran secara sistematis berdasarkan permasalahan yang ditemukan di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut Kemmis et al. (2020), penelitian tindakan merupakan proses reflektif yang bertujuan memperbaiki praktik pendidikan melalui tindakan dan evaluasi secara berkelanjutan.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang terdaftar sebagai peserta didik di RA Ummi Aliftha pada kelompok usia yang menjadi sasaran tindakan penelitian. Penelitian direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas beberapa pertemuan sesuai kebutuhan dan perkembangan hasil tindakan. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengembangan karakter Islami dan kemandirian melalui cerita Islami, permainan edukatif, serta pembiasaan perilaku positif. Aktivitas yang diterapkan meliputi bercerita tentang kisah nabi dan sahabat, bermain peran, permainan mengenal doa harian, menggambar, mewarnai, serta kegiatan praktik kehidupan sehari-hari. Anak diberikan kesempatan untuk memahami nilai kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, dan kepedulian, sekaligus melatih kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri. Menurut Mulyasa (2021), pembelajaran anak usia dini perlu dirancang secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan karakter Islami dan kemandirian anak selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator karakter Islami meliputi kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, bersikap sopan, berbagi, membantu teman, dan menunjukkan perilaku disiplin. Sementara itu, indikator kemandirian mencakup kemampuan mengambil perlengkapan belajar sendiri, menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung kepada guru, merapikan alat permainan, menjaga kebersihan, dan bertanggung jawab terhadap hasil pekerjaan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, serta dokumen pendukung lainnya. Catatan lapangan digunakan untuk merekam respons, keterlibatan, dan perubahan perilaku anak selama tindakan berlangsung. Menurut Arikunto et al. (2021), observasi dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat memberikan gambaran sistematis mengenai proses dan hasil tindakan pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan yang dianalisis dengan mengidentifikasi perubahan perilaku, keterlibatan, karakter Islami, dan kemandirian anak. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan persentase pencapaian indikator perkembangan anak menggunakan rumus $P=\frac{F}{N}\times100\%$, dengan P sebagai persentase pencapaian, F sebagai jumlah anak yang mencapai indikator keberhasilan, dan N sebagai jumlah seluruh anak. Hasil pengamatan dikelompokkan ke dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB pada indikator karakter Islami dan kemandirian. Menurut Sugiyono (2022), analisis data kualitatif dan kuantitatif dapat digunakan secara saling melengkapi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil penelitian.

3. Result and Discussion

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di RA Ummi Aliftha difokuskan pada peningkatan karakter Islami dan kemandirian anak melalui penerapan Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning. Pada tahap awal, pembelajaran diarahkan untuk mengidentifikasi kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku religius, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, serta kemampuan menyelesaikan aktivitas sederhana secara mandiri. Guru melakukan pengamatan terhadap kebiasaan anak ketika berdoa, mengucapkan salam, berbagi dengan teman, mengikuti aturan kelas, dan merapikan perlengkapan belajar. Hasil pengamatan awal menjadi dasar dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran melalui pengalaman konkret penting untuk membentuk karakter positif sejak usia dini (NAEYC, 2020).

Pada siklus I, kegiatan Islamic Storytelling dilaksanakan dengan memperkenalkan kisah kehidupan Nabi Muhammad SAW, para nabi, dan sahabat melalui bahasa sederhana, gambar menarik, serta ekspresi yang komunikatif. Materi cerita difokuskan pada nilai kejujuran, kesabaran, kasih sayang, kedisiplinan, dan kepedulian terhadap sesama. Setelah mendengarkan cerita, anak diberikan kesempatan menjawab pertanyaan, menyebutkan perilaku baik, dan menghubungkan pesan cerita dengan pengalaman sehari-hari. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan bercerita mulai menarik perhatian anak dan mendorong mereka mengenali perilaku terpuji. Beberapa anak mulai mampu menyebutkan contoh sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh cerita. Storytelling dapat membantu anak memahami pesan moral melalui pengalaman naratif yang menyenangkan (Dewi et al., 2023).

Kegiatan Play-Based Learning pada siklus I dilaksanakan melalui permainan edukatif, menggambar, mewarnai, menyusun puzzle Islami, dan bermain peran sederhana. Guru mengintegrasikan nilai keislaman dalam setiap aktivitas agar anak memperoleh pengalaman langsung mengenai perilaku positif. Misalnya, dalam permainan kelompok, anak diajak berbagi alat permainan, menunggu giliran, membantu teman, dan mengikuti aturan bersama. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama dan memahami pentingnya berbagi, meskipun beberapa masih membutuhkan arahan guru. Pendekatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui eksplorasi, interaksi sosial, dan pengalaman konkret yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Purnama et al., 2022).

Pengembangan kemandirian pada siklus I dilakukan melalui pembiasaan aktivitas kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Anak diberikan kesempatan mengambil perlengkapan belajar, menyimpan tas, memakai sepatu, menyelesaikan tugas menggambar, dan merapikan kembali alat permainan setelah digunakan. Guru memberikan pendampingan secara bertahap dengan mengurangi bantuan agar anak terbiasa melakukan aktivitas sendiri. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak mulai memperlihatkan tanggung jawab terhadap tugas dan perlengkapan miliknya. Namun, masih terdapat anak yang membutuhkan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan kegiatan. Pembiasaan aktivitas sederhana merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemandirian karena anak memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan dan bertanggung jawab terhadap tindakannya (Hasanah dan Rakimahwati, 2020).

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran telah memberikan pengalaman positif, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Sebagian anak belum mampu mengingat pesan moral dari cerita, sementara beberapa lainnya masih bergantung pada bantuan guru ketika menyelesaikan tugas. Selain itu, perilaku berbagi, disiplin, dan merapikan perlengkapan belum ditunjukkan secara konsisten. Guru kemudian melakukan perbaikan dengan menggunakan media cerita yang lebih menarik, memberikan pengulangan pesan moral, menyediakan permainan yang lebih bervariasi, serta memberikan apresiasi terhadap perilaku positif. Kesempatan melakukan aktivitas secara mandiri juga ditingkatkan. Perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi merupakan bagian penting dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Kemmis et al., 2020).

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan memperbaiki strategi berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Guru menyampaikan cerita Islami secara lebih interaktif melalui gambar berseri, boneka edukatif, percakapan sederhana, dan permainan peran. Anak diajak memahami nilai kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, serta kasih sayang melalui kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif. Setelah kegiatan bercerita, anak diberikan kesempatan mempraktikkan perilaku baik dalam permainan kelompok dan aktivitas kelas. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keterlibatan anak dalam mengikuti pembelajaran. Anak mulai lebih berani menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta menunjukkan perilaku positif ketika berinteraksi dengan teman. Storytelling interaktif dapat memperkuat pemahaman nilai moral melalui keterlibatan emosional anak (Agustina, 2025).

Peningkatan kemandirian dan karakter Islami juga terlihat melalui kegiatan pembiasaan pada siklus II. Anak mulai menunjukkan kemampuan mengambil perlengkapan belajar sendiri, menyelesaikan tugas, merapikan mainan, menjaga kebersihan, dan mengikuti aturan kelas. Dalam kegiatan bermain peran, anak diberikan kesempatan mempraktikkan sikap sopan, jujur, disiplin, saling membantu, dan menghargai teman. Guru memberikan penguatan positif terhadap setiap perilaku baik yang ditampilkan anak. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa anak semakin terbiasa melakukan aktivitas sederhana tanpa selalu menunggu bantuan guru. Pembiasaan yang dilakukan secara konsisten dapat mendukung perkembangan tanggung jawab dan kemandirian anak dalam lingkungan pendidikan (Meisaroh dan Salim, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan pada kedua siklus, penerapan Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning menunjukkan potensi dalam meningkatkan karakter Islami dan kemandirian anak di RA Ummi Aliftha. Perkembangan karakter Islami terlihat melalui kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, berbagi, bersikap sopan, dan membantu teman. Sementara itu, perkembangan kemandirian terlihat melalui kemampuan menyelesaikan tugas, mengambil perlengkapan sendiri, menjaga kebersihan, dan merapikan alat permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa perpaduan cerita Islami dan kegiatan bermain memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi. Anak tidak hanya mengenal nilai agama melalui cerita, tetapi juga memperoleh kesempatan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi keteladanan dan pembiasaan merupakan strategi penting dalam pembentukan karakter Islami sejak usia dini (Fransisca, 2024).

4. Conclusion and Implications

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA Ummi Aliftha, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter Islami dan kemandirian anak usia dini. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan bercerita Islami dan permainan edukatif, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal nilai-nilai keagamaan, memahami perilaku terpuji, serta mempraktikkan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan penelitian melalui dua siklus menunjukkan adanya perkembangan positif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan bercerita, permainan edukatif, bermain peran, menggambar, dan aktivitas pembiasaan. Meskipun demikian, beberapa anak masih membutuhkan pendampingan guru dalam memahami pesan moral cerita, menyelesaikan tugas, serta menerapkan perilaku positif secara konsisten. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, pelaksanaan siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Anak mulai memperlihatkan keberanian dalam menjawab pertanyaan, mengikuti kegiatan kelompok, menyelesaikan aktivitas, dan menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam.

Peningkatan karakter Islami terlihat melalui kebiasaan anak mengucapkan salam, berdoa, berkata jujur, bersikap sopan, berbagi dengan teman, membantu orang lain, dan mengikuti aturan kelas. Sementara itu, peningkatan kemandirian terlihat melalui kemampuan anak mengambil perlengkapan belajar sendiri, menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung kepada guru, merapikan alat permainan, menjaga kebersihan, dan bertanggung jawab terhadap barang miliknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui cerita Islami dan permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami nilai agama sekaligus menerapkannya melalui pengalaman langsung.

Dengan demikian, *Interactive Islamic Storytelling and Play-Based Learning* dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan karakter Islami dan kemandirian anak di RA Ummi Aliftha. Guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan ini secara konsisten melalui kegiatan yang kreatif, variatif, dan bermakna. Dukungan lingkungan sekolah dan keluarga juga diperlukan agar nilai-nilai keislaman dan kebiasaan mandiri yang telah ditanamkan dapat berkembang secara berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari anak.

References

Agustina. (2025). Islamic storytelling sebagai media internalisasi nilai moral pada anak usia dini.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Dewi, et al. (2023). Storytelling sebagai sarana pembentukan karakter anak usia dini.

Fransisca. (2024). Integrasi nilai-nilai Islam dalam pendidikan anak usia dini melalui keteladanan dan aktivitas bermain.

Halimah, et al. (2020). Pengembangan karakter anak usia dini melalui metode storytelling berbantuan media wayang.

Hasanah, A., & Rakimahwati. (2020). Pengembangan karakter mandiri pada anak usia dini melalui pembiasaan.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2020). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Meisaroh, & Salim. (2024). Peningkatan kemandirian anak melalui program practical life pada pendidikan anak usia dini.

Mulyasa, H. E. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.

National Association for the Education of Young Children. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*.

Nurkhalizah, & Ferianto. (2023). Penanaman nilai religius dan karakter Islami melalui storytelling pada anak usia dini.

Purnama, et al. (2022). Digital storytelling dalam pembelajaran anak usia dini.

Rosnelli. (2023). Pengembangan karakter mandiri melalui pengelolaan pembelajaran anak usia dini.

Rujiah, et al. (2023). Strategi pengembangan kemandirian anak usia dini melalui aktivitas pembelajaran.

Sapitri, et al. (2022). Pendidikan karakter Islami pada anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan.

Simatupang, et al. (2021). Pengembangan kemandirian anak melalui kegiatan pembiasaan sehari-hari.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Yuliah, et al. (2025). Pengembangan kemandirian anak usia dini melalui kegiatan bermain konstruktif.