Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan Vol. 3 No. 4 2025
ISSN: 2988-6813 (ONLINE)
https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere
doi: https://doi.org/10.61292/cognoscere.314

Enhancing Islamic Moral Values, Social Skills, and Early Childhood Independence through Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning at RA Amanah Plus

1st Rice Afrianti *

2nd Slamet Wahyuni

3rd Feri Sujiyanti Safitri

[a] RA Amanah Plus

[b] RA Al Muhajirin III

[c] RA Al Muhajirin II

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance Islamic moral values, social skills, and early childhood independence through Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning at RA Amanah Plus. The study focuses on developing children's religious awareness, positive behavior, communication skills, cooperation, responsibility, and self-confidence through meaningful and enjoyable 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 Amanah Plus. 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 projects, and practical daily activities. Children will be encouraged to understand Islamic moral teachings, express their ideas, interact positively with peers, complete simple tasks independently, and demonstrate honesty, discipline, kindness, and respect. The expected findings indicate that combining interactive storytelling with experiential play-based learning can create an engaging educational environment and improve children's Islamic moral values, social skills, and independence. Furthermore, this approach is expected to strengthen children's ability to apply positive behaviors in everyday situations. This research is expected to provide an innovative learning strategy for improving Islamic early childhood education at RA Amanah Plus.

Keywords: Islamic Moral Values, Social Skills, Early Childhood Independence, Interactive Storytelling, Experiential Play-Based Learning, Classroom Action Research.

*Correspondence: riceafrianti15@gmail.com

1. Introduction

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk kepribadian, karakter, dan kemampuan sosial anak sejak masa perkembangan awal. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral. Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk perilaku positif yang menjadi dasar kehidupan anak pada masa mendatang. NAEYC (2020) menegaskan 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 kegiatan pembelajaran.

Penanaman nilai-nilai moral Islami merupakan bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, khususnya pada lembaga Raudhatul Athfal. Nilai-nilai tersebut

mencakup kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, kasih sayang, kepedulian, dan sikap saling menghormati. Nilai keislaman perlu diperkenalkan melalui kegiatan sederhana yang dekat dengan kehidupan anak agar mudah dipahami dan diterapkan. Sapitri et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan karakter Islami dapat dikembangkan melalui pembiasaan, keteladanan, dan kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai agama. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan moral Islami sejak dini.

Selain nilai moral Islami, keterampilan sosial juga menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, menghargai teman, serta berinteraksi secara positif dalam lingkungan sekolah. Anak yang memiliki keterampilan sosial baik cenderung lebih mudah menyesuaikan diri dan membangun hubungan dengan orang lain. Denham et al. (2020) menjelaskan bahwa perkembangan kompetensi sosial-emosional pada masa kanak-kanak berhubungan dengan kemampuan mengelola emosi, memahami perasaan orang lain, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi melalui kegiatan kelompok dan permainan edukatif.

Kemandirian juga merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi secara konsisten dalam pendidikan anak usia dini. Kemandirian berkaitan dengan kemampuan anak melakukan aktivitas sederhana tanpa selalu bergantung pada bantuan orang dewasa. Perilaku tersebut dapat terlihat ketika anak mampu memakai sepatu, menyimpan tas, mengambil perlengkapan belajar, menyelesaikan tugas, dan merapikan mainan sendiri. Hasanah dan Rakimahwati (2020) menjelaskan bahwa pembentukan karakter mandiri dapat dilakukan melalui pembiasaan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan kegiatan yang memungkinkan anak mencoba, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap aktivitasnya sendiri.

Metode storytelling merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai moral Islami kepada anak. Melalui cerita tentang kehidupan nabi, sahabat, dan tokoh teladan, anak dapat mengenal berbagai perilaku terpuji dengan cara yang menarik. Cerita dapat disampaikan menggunakan gambar, boneka, buku cerita, maupun media audiovisual yang sesuai dengan usia anak. Rahiem (2021) menjelaskan bahwa storytelling dapat mendukung pembentukan nilai moral melalui penyampaian pesan yang mudah dipahami dan melibatkan emosi anak. Dengan demikian, cerita Islami dapat menjadi sarana pembelajaran yang membantu anak mengenali kejujuran, kesabaran, kasih sayang, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama.

Pendekatan Experiential Play-Based Learning juga memiliki peranan penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Melalui pengalaman bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai aktivitas, memecahkan masalah sederhana, dan membangun interaksi sosial. Pyle et al. (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan keterlibatan langsung. Kegiatan seperti bermain peran, permainan kelompok, menggambar, menyusun balok, dan permainan edukatif dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman nyata dalam membangun karakter dan keterampilan sosial anak.

Integrasi storytelling dan permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang saling melengkapi dalam pembentukan karakter anak. Storytelling memberikan

pemahaman mengenai pesan moral melalui cerita, sedangkan permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan perilaku positif secara langsung. Fransisca (2024) menjelaskan bahwa integrasi nilai Islam dalam pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui keteladanan, cerita Islami, dan aktivitas bermain. Selain itu, Purnama et al. (2022) mengungkapkan bahwa digital storytelling dapat memperkaya pengalaman belajar melalui penyampaian cerita yang menarik dan interaktif. Kombinasi kedua pendekatan tersebut diharapkan mampu mengembangkan moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian secara terpadu.

Lingkungan pembelajaran yang mendukung juga diperlukan agar penanaman nilai moral dan pengembangan keterampilan sosial dapat berlangsung secara optimal. Guru perlu memberikan keteladanan, penguatan positif, serta kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan perilaku baik dalam kegiatan sehari-hari. Meisaroh dan Salim (2024) menjelaskan bahwa program practical life dapat meningkatkan kemandirian anak melalui aktivitas rutin yang dilakukan secara konsisten. Sementara itu, Agustina (2025) menekankan bahwa storytelling Islami dapat membantu internalisasi nilai moral melalui keterlibatan emosional dan pemahaman terhadap tokoh cerita. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan menggabungkan pembiasaan, pengalaman bermain, dan keteladanan guru.

Berdasarkan kajian tersebut, pembelajaran di RA Amanah Plus perlu diarahkan pada pengembangan nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian melalui kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pengamatan awal perlu dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi peserta didik, terutama dalam hal kemampuan berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, menunjukkan sikap sopan, serta menyelesaikan tugas secara mandiri. Oktaviani et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak melalui kegiatan interaktif. Selanjutnya, Yuliah et al. (2025) menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat memberikan stimulasi terhadap kemandirian melalui pengambilan keputusan, inisiatif, dan tanggung jawab anak.

Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning di RA Amanah Plus. Penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian anak melalui kegiatan bercerita Islami, bermain peran, permainan edukatif, aktivitas kolaboratif, serta pembiasaan perilaku positif. Anak diharapkan mampu menunjukkan sikap jujur, disiplin, sopan, peduli, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap aktivitasnya sendiri. Pendekatan ini diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga dapat mendukung pembentukan karakter Islami serta perkembangan sosial anak secara berkelanjutan.

2. Method, Data, and Analysis

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian anak melalui penerapan *Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning* di RA Amanah Plus. 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 Amanah Plus 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 nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian melalui kegiatan bercerita Islami serta permainan berbasis pengalaman. Aktivitas yang diterapkan meliputi storytelling kisah nabi dan sahabat, bermain peran, permainan edukatif, kegiatan kelompok, menggambar, dan praktik kehidupan sehari-hari. Anak diberikan kesempatan memahami nilai kejujuran, kedisiplinan, kesopanan, tanggung jawab, serta kepedulian, sekaligus mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, dan 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 nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian anak selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator nilai moral Islami meliputi kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, bersikap sopan, dan menunjukkan kepedulian terhadap sesama. Indikator keterampilan sosial mencakup kemampuan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, menghargai teman, dan mengikuti aturan permainan. Sementara itu, indikator kemandirian meliputi kemampuan mengambil perlengkapan sendiri, menyelesaikan tugas, merapikan alat permainan, serta bertanggung jawab terhadap aktivitasnya. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto kegiatan, hasil karya anak, dan dokumen pendukung lainnya, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk merekam respons dan perubahan perilaku anak. Menurut Arikunto et al. (2021), observasi dan dokumentasi 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, kemampuan sosial, serta 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 nilai moral Islami, keterampilan sosial, 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 Amanah Plus difokuskan pada peningkatan nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian anak melalui penerapan Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning. Pada tahap awal, pembelajaran diarahkan untuk mengidentifikasi kemampuan anak dalam menunjukkan

perilaku religius, berinteraksi dengan teman, bekerja sama, serta menyelesaikan aktivitas sederhana secara mandiri. Guru melakukan pengamatan terhadap kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berbagi, 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 langsung penting untuk membentuk karakter dan kompetensi sosial sejak usia dini (NAEYC, 2020).

Pada siklus I, kegiatan Interactive Storytelling dilaksanakan dengan memperkenalkan kisah kehidupan Nabi Muhammad SAW, para nabi, dan sahabat melalui bahasa sederhana, gambar menarik, serta ekspresi 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 membantu anak memahami pesan moral melalui pengalaman naratif yang menyenangkan (Rahiem, 2021).

Kegiatan Experiential 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 (Pyle et al., 2020).

Pengembangan kemandirian dan keterampilan sosial 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, serta merapikan kembali alat permainan setelah digunakan. Guru juga mengarahkan anak untuk berkomunikasi dengan sopan, bekerja sama, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak mulai memperlihatkan tanggung jawab terhadap tugas dan perlengkapan miliknya. Namun, beberapa anak masih membutuhkan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan kegiatan. Pembiasaan aktivitas sederhana merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemandirian dan kompetensi sosial karena anak belajar 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, bekerja sama, 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 keterampilan sosial dan kemandirian 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, keterampilan sosial, dan kemandirian anak dalam lingkungan pendidikan (Meisaroh dan Salim, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan pada kedua siklus, penerapan Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning menunjukkan potensi dalam meningkatkan nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian anak di RA Amanah Plus. Perkembangan moral Islami terlihat melalui kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, berbagi, dan bersikap sopan. Keterampilan sosial berkembang melalui kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai teman, dan mengikuti aturan permainan. Sementara itu, kemandirian terlihat melalui kemampuan menyelesaikan tugas, mengambil perlengkapan sendiri, serta merapikan alat permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa perpaduan cerita Islami dan kegiatan bermain memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi dalam membentuk karakter dan kompetensi anak sejak usia dini (Fransisca, 2024).

4. Conclusion and Implications

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA Amanah Plus, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan nilai moral Islami, keterampilan sosial, 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 berbasis pengalaman, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal nilai-nilai keagamaan, memahami perilaku terpuji, membangun hubungan sosial, 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, dan aktivitas kelompok. Meskipun demikian, beberapa anak masih membutuhkan pendampingan guru dalam memahami pesan moral cerita, berinteraksi dengan teman, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. 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, serta menunjukkan perilaku positif ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Peningkatan nilai moral Islami terlihat melalui kebiasaan anak berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, bersikap sopan, berbagi, dan membantu teman. Peningkatan keterampilan sosial tercermin melalui kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, menunggu giliran, dan mengikuti aturan permainan. Sementara itu, peningkatan kemandirian terlihat melalui kemampuan anak mengambil perlengkapan belajar sendiri, menyelesaikan tugas, menjaga kebersihan, merapikan alat permainan, serta bertanggung jawab terhadap aktivitasnya.

Dengan demikian, *Interactive Storytelling and Experiential Play-Based Learning* dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan karakter dan kemampuan anak usia dini di RA Amanah Plus. Guru diharapkan menerapkan pendekatan ini secara konsisten melalui kegiatan yang kreatif, variatif, dan bermakna. Dukungan lingkungan sekolah dan keluarga juga diperlukan agar nilai moral Islami, keterampilan sosial, dan kemandirian 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.

Denham, S. A., et al. (2020). Social-emotional competence and early childhood development.

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

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*.

Oktaviani, et al. (2023). Pengembangan keterampilan sosial-emosional anak melalui permainan edukatif.

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

Pyle, A., et al. (2020). Play-based learning in early childhood education.

Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling and moral development in early childhood education.

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

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.