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.315

Enhancing Early Childhood Creativity, Social-Emotional Development, and Islamic Character through Interactive Thematic Play-Based Learning at RA Anak Harapan Batam

1st Ida Royani*

2nd Khalimatu Sa'diyah

3rd Agusrina

[a] RA Anak Harapan Batam

[b] RA Anak Harapan Batam

[c] RA Anak Harapan Batam

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance early childhood creativity, social-emotional development, and Islamic character through Interactive Thematic Play-Based Learning at RA Anak Harapan Batam. The study focuses on developing children's creative thinking, emotional awareness, social interaction, cooperation, responsibility, and positive Islamic behavior 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 Anak Harapan Batam. Data will be collected through classroom observations, documentation, children's activity assessments, and teacher's field notes. Learning activities will include thematic storytelling, educational games, role-playing, collaborative projects, creative arts, and daily Islamic habituation. Children will be encouraged to express their ideas, recognize and manage emotions, interact positively with peers, complete creative tasks, and demonstrate honesty, discipline, kindness, and respect. The expected findings indicate that Interactive Thematic Play-Based Learning can create an engaging educational environment and improve children's creativity, social-emotional development, and understanding of Islamic values. Furthermore, this approach is expected to strengthen children's confidence, independence, and ability to apply positive behaviors in everyday situations. This research is expected to contribute to innovative early childhood education practices at RA Anak Harapan Batam.

Keywords: Early Childhood Creativity, Social-Emotional Development, Islamic Character, Thematic Play-Based Learning, Classroom Action Research.

*Correspondence: naurachairyyah@gmail.com

1. Introduction

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

Pembentukan karakter Islami merupakan salah satu tujuan penting dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, khususnya pada lembaga Raudhatul Athfal. Karakter Islami

mencakup nilai kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, kasih sayang, kepedulian, dan sikap saling menghormati. Aghnaita et al. (2020) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran memiliki peranan penting dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak melalui interaksi dan pengalaman yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Penanaman nilai keislaman perlu dilakukan secara konsisten melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan demikian, guru perlu menghadirkan lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan perilaku positif sekaligus mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Kreativitas merupakan aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian dalam pendidikan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan, berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu. Anak yang memiliki kreativitas baik cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, keberanian mencoba, serta kemampuan menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah sederhana. Skene et al. (2022) menjelaskan bahwa pemberian bimbingan yang tepat selama kegiatan bermain dapat mendukung proses belajar dan perkembangan anak. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan berbagai kegiatan yang memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksperimen, menggambar, membangun, menciptakan karya, dan mengembangkan imajinasi sesuai dengan minat serta kemampuan masing-masing.

Selain kreativitas, perkembangan sosial-emosional merupakan aspek penting yang menentukan kemampuan anak dalam membangun hubungan dengan orang lain. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan mengenali emosi, mengendalikan perasaan, berbagi, bekerja sama, menghargai teman, dan menyelesaikan konflik sederhana. Alotaibi (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki kontribusi terhadap keterlibatan sosial dan perkembangan emosional anak usia dini. Melalui permainan kelompok, anak memperoleh kesempatan untuk belajar berkomunikasi, menunggu giliran, mengikuti aturan, dan menghargai perbedaan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu dirancang agar anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki pengalaman sosial yang mendukung pembentukan sikap positif.

Pendekatan bermain merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini karena bermain menjadi bagian penting dari kehidupan mereka. Melalui permainan, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, membangun hubungan sosial, dan menyelesaikan berbagai permasalahan sederhana. Smits-van der Nat et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan peran memiliki hubungan penting dengan perkembangan kompetensi sosial anak melalui interaksi, komunikasi, dan kerja sama. Oleh karena itu, kegiatan seperti bermain peran, permainan edukatif, menyusun balok, menggambar, dan permainan kelompok dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan sosial-emosional, serta perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan kreativitas juga membutuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan berbagai media dan menghasilkan karya sesuai imajinasinya. Purwati et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media loose parts dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat mendukung kemampuan imajinasi kreatif dan keterampilan sosial anak usia dini. Media seperti kertas warna, kardus, balok, bahan alam, tutup botol, dan benda-benda sederhana dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai karya. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar mengeksplorasi, mengombinasikan bahan, menyampaikan gagasan, serta bekerja sama dengan teman. Dengan demikian, pembelajaran tematik berbasis permainan dapat memberikan pengalaman kreatif yang lebih variatif, menarik, dan bermakna.

Integrasi nilai-nilai Islam dalam kegiatan bermain juga memberikan peluang untuk membentuk karakter anak melalui pengalaman konkret. Parwoto et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek kolaboratif dapat mendukung perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama dan keterlibatan aktif. Dalam konteks pendidikan Islam, kegiatan tersebut dapat dikembangkan melalui permainan bertema kejujuran, kepedulian, kebersihan, kasih sayang, dan tanggung jawab. Anak dapat diajak bermain peran mengenai perilaku baik, membuat poster Islami, menyanyikan lagu keagamaan, serta melakukan aktivitas berbagi. Melalui pengalaman tersebut, nilai-nilai agama dapat dikenalkan secara menyenangkan sekaligus diterapkan dalam interaksi sehari-hari.

Pembelajaran tematik berbasis permainan juga dapat menjadi sarana untuk mengintegrasikan perkembangan sosial-emosional dengan pembentukan karakter Islami. Aisyah dan Hakim (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat mendukung perkembangan kesadaran diri, pengelolaan emosi, kepedulian sosial, keterampilan hubungan, dan pengambilan keputusan anak. Sementara itu, Al Qolbi dan Sajidin (2025) menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti bermain peran dan menggambar dapat membantu anak memahami nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kegiatan yang menggabungkan pengalaman bermain, pembiasaan perilaku baik, dan interaksi sosial agar pembelajaran mampu mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan kajian tersebut, pembelajaran di RA Anak Harapan Batam perlu diarahkan pada pengembangan kreativitas, sosial-emosional, dan karakter Islami melalui kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salama et al. (2025) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai sarana penanaman karakter Islami melalui permainan terarah, media naratif, dan penguatan perilaku. Selain itu, Christiantia (2025) menekankan bahwa permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kerja sama, komunikasi, empati, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Pengamatan awal perlu dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan anak dalam menghasilkan karya, berinteraksi dengan teman, mengelola emosi, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keislaman.

Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan Interactive Thematic Play-Based Learning di RA Anak Harapan Batam. Penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan kreativitas, perkembangan sosial-emosional, dan karakter Islami melalui kegiatan bercerita tematik, permainan edukatif, bermain peran, menggambar, serta aktivitas kolaboratif. Mayar et al. (2025) menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dimodifikasi dapat meningkatkan kreativitas anak melalui pengembangan imajinasi dan keberanian berekspresi. Mukarromah et al. (2025) juga menekankan pentingnya integrasi prinsip-prinsip Islam dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di RA Anak Harapan Batam.

2. Method, Data, and Analysis

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, perkembangan sosial-emosional, dan karakter Islami anak melalui penerapan *Interactive Thematic Play-Based Learning* di RA Anak Harapan Batam. 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 Anak Harapan Batam 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 kreativitas, sosial-emosional, dan karakter Islami melalui permainan tematik yang menyenangkan dan edukatif. Aktivitas yang diterapkan meliputi bercerita Islami, bermain peran, menggambar, mewarnai, menyusun balok, permainan kelompok, serta kegiatan kolaboratif. Anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide, menghasilkan karya, mengenali dan mengelola emosi, bekerja sama, serta menunjukkan perilaku positif seperti jujur, disiplin, sopan, dan saling membantu. 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 kreativitas, sosial-emosional, dan karakter Islami anak selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas meliputi kemampuan menghasilkan ide, menggunakan media pembelajaran, menciptakan karya, dan mengekspresikan imajinasi. Indikator sosial-emosional mencakup kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, mengenali emosi, dan menghargai teman. Sementara itu, indikator karakter Islami meliputi kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, bersikap sopan, disiplin, dan menunjukkan kepedulian. 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 kreativitas, keterlibatan sosial, perkembangan emosi, dan perilaku Islami 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 kreativitas, sosial-emosional, dan karakter Islami. 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 Anak Harapan Batam difokuskan pada peningkatan kreativitas, perkembangan sosial-emosional, dan karakter Islami anak melalui

penerapan Interactive Thematic Play-Based Learning. Pada tahap awal, pembelajaran diarahkan untuk mengidentifikasi kemampuan anak dalam menghasilkan karya, berinteraksi dengan teman, mengelola emosi, serta menunjukkan perilaku positif. Guru melakukan pengamatan terhadap keberanian anak mengungkapkan ide, kemampuan bekerja sama, kebiasaan berbagi, kedisiplinan, dan sikap saling menghormati. Hasil pengamatan awal menjadi dasar dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran berbasis permainan penting karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial (NAEYC, 2020).

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui permainan tematik yang mengintegrasikan pengembangan kreativitas, sosial-emosional, dan karakter Islami. Guru memperkenalkan tema pembelajaran melalui cerita sederhana, gambar menarik, dan percakapan interaktif. Anak kemudian diajak mengikuti kegiatan menggambar, mewarnai, menyusun balok, serta membuat karya sederhana sesuai tema. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan tersebut mulai menarik perhatian anak dan mendorong mereka mengekspresikan gagasan melalui berbagai hasil karya. Beberapa anak mulai menunjukkan keberanian memilih warna, menggunakan media pembelajaran, dan menyampaikan ide kepada guru. Kegiatan bermain yang memberikan kebebasan bereksplorasi dapat mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak (Skene et al., 2022).

Pengembangan sosial-emosional pada siklus I dilakukan melalui permainan kelompok dan aktivitas kolaboratif. Anak diberikan kesempatan untuk bermain bersama, berbagi alat permainan, menunggu giliran, membantu teman, serta mengikuti aturan yang telah disepakati. Guru memberikan pendampingan agar anak mampu berkomunikasi dengan baik dan menunjukkan sikap menghargai orang lain. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa sebagian anak mulai mampu berinteraksi dan bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Namun, beberapa anak masih membutuhkan arahan ketika menghadapi perbedaan pendapat atau harus berbagi perlengkapan bermain. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya stimulasi keterampilan sosial melalui pengalaman langsung. Permainan kelompok dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan komunikasi, kerja sama, dan pengelolaan emosi (Alotaibi, 2024).

Penanaman karakter Islami pada siklus I dilakukan melalui kegiatan bercerita, bermain peran, dan pembiasaan perilaku positif. Guru menyampaikan kisah teladan Nabi Muhammad SAW yang berkaitan dengan kejujuran, kesabaran, kasih sayang, dan kepedulian terhadap sesama. Setelah kegiatan bercerita, anak diajak mempraktikkan perilaku baik melalui permainan sederhana, seperti mengucapkan salam, berbagi makanan, membantu teman, dan mengucapkan terima kasih. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak mulai mengenali beberapa perilaku terpuji dan berusaha menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, pembiasaan masih membutuhkan penguatan agar perilaku tersebut dapat dilakukan secara konsisten. Storytelling dapat membantu anak memahami pesan moral melalui pengalaman naratif yang menarik (Rahiem, 2021).

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran telah memberikan pengalaman positif, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Sebagian anak belum berani mengungkapkan gagasan ketika mengikuti kegiatan kreatif, sementara beberapa lainnya masih mengalami kesulitan bekerja sama dan mengendalikan emosi. Selain itu, penerapan perilaku Islami belum terlihat secara konsisten dalam seluruh aktivitas. Guru kemudian melakukan perbaikan dengan menyediakan media permainan yang lebih bervariasi, memberikan kesempatan lebih luas untuk bereksplorasi,

serta meningkatkan pendampingan dalam kegiatan kelompok. Guru juga memberikan apresiasi terhadap setiap usaha dan perilaku positif anak. 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 menyediakan berbagai media kreatif, seperti kertas warna, balok, bahan alam, gambar tematik, dan alat permainan edukatif. Anak diberikan kesempatan memilih kegiatan, menghasilkan karya, bermain peran, serta mengikuti permainan kolaboratif. Guru juga mengintegrasikan cerita Islami mengenai kejujuran, tanggung jawab, kasih sayang, dan kepedulian dalam setiap aktivitas. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak mulai lebih percaya diri menyampaikan ide, mencoba berbagai media, dan menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman. Penggunaan media terbuka dan kegiatan kreatif dapat mendukung imajinasi serta perkembangan sosial anak (Purwati et al., 2024).

Peningkatan sosial-emosional dan karakter Islami juga terlihat melalui pelaksanaan permainan kelompok pada siklus II. Anak mulai menunjukkan kemampuan berbagi, menunggu giliran, bekerja sama, membantu teman, dan mengikuti aturan permainan. Dalam kegiatan bermain peran, anak diberikan kesempatan mempraktikkan perilaku jujur, sopan, disiplin, dan bertanggung jawab. Guru memberikan penguatan positif ketika anak mampu mengelola emosi dan menyelesaikan permasalahan sederhana bersama teman. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa interaksi sosial anak semakin berkembang dan perilaku positif mulai muncul secara lebih konsisten. Permainan peran dapat membantu mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kompetensi sosial melalui pengalaman interaktif (Smits-van der Nat et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan pada kedua siklus, penerapan Interactive Thematic Play-Based Learning menunjukkan potensi dalam meningkatkan kreativitas, perkembangan sosial-emosional, dan karakter Islami anak di RA Anak Harapan Batam. Perkembangan kreativitas terlihat melalui kemampuan menghasilkan karya dan mengungkapkan gagasan. Perkembangan sosial-emosional terlihat melalui kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, dan mengelola emosi. Sementara itu, karakter Islami tercermin melalui kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, bersikap sopan, dan membantu teman. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tematik berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi. Integrasi kegiatan kreatif, interaksi sosial, dan nilai agama dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Mukarromah et al., 2025).

4. Conclusion and Implications

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA Anak Harapan Batam, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Interactive Thematic Play-Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas, perkembangan sosial-emosional, dan karakter Islami anak usia dini. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain tematik, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, membangun interaksi sosial, serta memahami dan mempraktikkan nilai-nilai keislaman 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 menggambar, mewarnai, menyusun balok, bermain peran, dan permainan kelompok. Meskipun demikian, beberapa anak masih membutuhkan pendampingan guru dalam mengungkapkan gagasan, bekerja sama, mengelola emosi, dan menerapkan perilaku positif. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, pelaksanaan siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Anak mulai memperlihatkan keberanian dalam mengekspresikan ide, menghasilkan karya, berinteraksi dengan teman, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islami.

Peningkatan kreativitas terlihat melalui kemampuan anak menghasilkan karya sederhana, menggunakan berbagai media pembelajaran, mengembangkan imajinasi, dan mengungkapkan gagasan. Perkembangan sosial-emosional tercermin melalui kemampuan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, menghargai teman, serta mengelola perasaan ketika menghadapi situasi tertentu. Sementara itu, peningkatan karakter Islami terlihat melalui kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, bersikap sopan, membantu teman, dan menunjukkan tanggung jawab selama kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, *Interactive Thematic Play-Based Learning* dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan potensi anak usia dini di RA Anak Harapan Batam. Guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan ini secara konsisten melalui kegiatan tematik yang kreatif, variatif, dan bermakna. Dukungan lingkungan sekolah dan keluarga juga diperlukan agar kreativitas, kemampuan sosial-emosional, serta karakter Islami yang telah ditanamkan dapat berkembang secara berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari anak.

References

Aghnaita, et al. (2020). Pengembangan sosial-emosional anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran interaktif.

Aisyah, & Hakim. (2025). Pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan kompetensi sosial-emosional anak usia dini.

Alotaibi, M. (2024). Play-based learning and social-emotional development in early childhood education.

Al Qolbi, & Sajidin. (2025). Pendekatan bermain dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Islam pada anak usia dini.

Christiantia. (2025). Permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini.

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

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

Mayar, et al. (2025). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain yang dimodifikasi.

Mukarromah, et al. (2025). Integrasi prinsip-prinsip Islam dalam pembelajaran 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*.

Parwoto, et al. (2024). Pembelajaran berbasis proyek kolaboratif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Purwati, et al. (2024). Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk mengembangkan kreativitas anak.

Skene, K., et al. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development? *Child Development*.

Smits-van der Nat, M., et al. (2024). Pretend play and social competence in early childhood.

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

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.

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

NAEYC. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*.