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.316

Enhancing Early Childhood Learning Engagement Through Thematic Interactive Learning Activities: A Classroom Action Research at RA Tunas Islam.

1st Erpina*

2nd Irma Pratiwi

3rd Deasy Fitrianita

[a] RA Tunas Islam

[b] RA Al hikmah

[c] RA Al Ishlah Sepotong

Abstract

This classroom action research aims to enhance early childhood learning engagement through thematic interactive learning activities at RA Tunas Islam. The study was conducted to address the challenges of maintaining children's active participation, attention, motivation, and enthusiasm during classroom learning activities. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design consisting of two cycles, with each cycle involving planning, action, observation, and reflection. The participants were children enrolled at RA Tunas Islam. Data were collected through classroom observations, documentation, and teacher reflection. The learning activities were designed using engaging thematic approaches that incorporated storytelling, educational games, interactive discussions, songs, creative tasks, and hands-on experiences. The findings indicated that the implementation of thematic interactive learning activities contributed positively to children's learning engagement. Improvements were observed in several aspects, including children's willingness to participate, ability to follow instructions, interaction with teachers and peers, curiosity, and enthusiasm in completing learning tasks. Furthermore, the interactive learning environment encouraged children to become more confident, independent, and actively involved in classroom experiences. The study highlights the importance of integrating meaningful, enjoyable, and developmentally appropriate activities into early childhood education. It concludes that thematic interactive learning can serve as an effective instructional strategy for improving children's engagement and creating a more stimulating learning environment at RA Tunas Islam.

Keywords: Classroom Action Research; Early Childhood Education; Learning Engagement; Thematic Learning; Interactive Learning.

*Correspondence: pinatiara448@gmail.com

1. Introduction

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membangun kemampuan dasar anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, agama, dan fisik motorik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pada usia dini tidak seharusnya hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi, bermain, dan memperoleh pengalaman bermakna. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak menjadi landasan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini (UNESCO, 2021).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan yang relevan diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena mampu menghubungkan berbagai aspek perkembangan melalui tema yang

dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Melalui pendekatan ini, anak dapat mengenali lingkungan, memahami benda, mengembangkan kosakata, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman yang saling berkaitan. Pembelajaran tematik juga memberikan peluang kepada guru untuk mengintegrasikan berbagai kegiatan, seperti bercerita, bernyanyi, menggambar, bermain peran, dan melakukan pengamatan sederhana. Kegiatan tersebut dapat membantu anak memahami materi secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Dengan demikian, pembelajaran tematik perlu dikembangkan secara interaktif agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Amir et al., 2024).

Partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pendidikan anak usia dini. Keterlibatan belajar atau learning engagement tidak hanya berkaitan dengan kehadiran anak di dalam kelas, tetapi juga mencakup perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, interaksi, dan kesediaan mengikuti aktivitas pembelajaran. Anak yang memiliki keterlibatan belajar tinggi cenderung menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan, berani mencoba sesuatu yang baru, serta berpartisipasi dalam interaksi dengan guru dan teman sebaya. Sebaliknya, rendahnya keterlibatan belajar dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran berlangsung kurang optimal. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang mampu mempertahankan perhatian sekaligus mendorong keterlibatan anak secara aktif (Wolf et al., 2024).

Kegiatan bermain memiliki hubungan erat dengan proses belajar anak usia dini. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan sederhana. Bermain juga memberikan pengalaman emosional yang positif sehingga anak lebih mudah menunjukkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak sekaligus meningkatkan motivasi serta keterlibatan dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran secara terencana, bukan sekadar menjadikannya aktivitas pengisi waktu (Alotaibi, 2024).

Interaksi antara guru dan anak merupakan faktor penting dalam membangun suasana pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi, dukungan, dan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya. Interaksi yang positif dapat mendorong anak untuk bertanya, menyampaikan pendapat, mencoba aktivitas baru, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk mengambil keputusan sederhana juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian. Dengan demikian, kualitas interaksi pembelajaran perlu menjadi perhatian utama dalam mengembangkan keterlibatan belajar anak di lingkungan pendidikan usia dini (Lyons, 2022).

Pembelajaran interaktif juga dapat dikembangkan melalui penggunaan media dan sumber belajar yang menarik serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media pembelajaran tidak harus selalu menggunakan teknologi digital, tetapi dapat memanfaatkan gambar, kartu bergambar, balok, benda konkret, alat permainan edukatif, dan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Penggunaan media yang tepat membantu anak memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas eksplorasi. Selain itu, variasi media dapat mengurangi kejenuhan serta memberikan kesempatan kepada anak dengan karakteristik belajar yang berbeda untuk terlibat dalam kegiatan. Pembelajaran berbasis bermain yang didukung media edukatif menjadi strategi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ermiyati et al., 2024).

Hasil penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis bermain menunjukkan bahwa pendekatan tersebut memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Kegiatan bermain memungkinkan anak membangun pemahaman melalui pengalaman, mengembangkan kreativitas, dan melakukan interaksi sosial secara alami. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, guru perlu memahami bahwa bermain bukanlah kegiatan yang terpisah dari proses pembelajaran, melainkan bagian integral dari strategi pedagogis. Pengorganisasian kegiatan bermain yang memiliki tujuan pembelajaran jelas dapat membantu anak mencapai kompetensi perkembangan tanpa kehilangan karakteristik alami masa kanak-kanaknya. Hal ini memperkuat pentingnya penerapan pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada pengalaman anak (Utami et al., 2025).

Di samping itu, pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dapat meningkatkan kualitas keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Anak membutuhkan lingkungan belajar yang memberikan kebebasan untuk mencoba, mengamati,

menyentuh, bertanya, dan menemukan sesuatu melalui aktivitas langsung. Guru dapat menghadirkan situasi pembelajaran yang mendorong imajinasi anak melalui cerita, permainan simbolik, dan aktivitas kolaboratif. Kegiatan tersebut membantu menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep pembelajaran yang sedang diperkenalkan. Pendekatan ini juga menempatkan guru sebagai pendamping yang aktif memberikan dukungan sesuai kebutuhan anak, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada instruksi guru (Shin, 2025).

Permasalahan keterlibatan belajar anak juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran yang terlalu monoton, kurang bervariasi, dan didominasi kegiatan satu arah berpotensi menyebabkan anak kehilangan perhatian. Sebagian anak membutuhkan aktivitas yang melibatkan gerakan, sebagian lainnya tertarik pada gambar, cerita, musik, atau permainan kelompok. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kegiatan yang bervariasi dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif karena memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui aktivitas yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka (Nhase et al., 2025).

Berdasarkan kondisi pembelajaran di RA Tunas Islam, peningkatan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar menjadi aspek yang penting untuk diperhatikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru perlu memastikan bahwa anak tidak hanya mengikuti kegiatan secara formal, tetapi juga menunjukkan perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif. Kondisi tersebut perlu diamati melalui perilaku anak selama kegiatan berlangsung, seperti kesediaan mengikuti instruksi, keberanian menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam permainan, serta interaksi dengan teman sebaya. Pengamatan awal terhadap kondisi kelas menjadi dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan nyata anak di RA Tunas Islam.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah thematic interactive learning activities atau kegiatan pembelajaran tematik interaktif. Pendekatan ini mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam tema tertentu melalui berbagai aktivitas yang melibatkan anak secara langsung. Kegiatan dapat dikembangkan melalui permainan edukatif, bercerita, bernyanyi, diskusi sederhana, kegiatan seni, eksplorasi benda konkret, dan permainan kelompok. Integrasi berbagai aktivitas tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui beragam bentuk interaksi. Pembelajaran tematik interaktif juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga anak memiliki peluang lebih besar untuk terlibat secara aktif (Jayawardana, 2025; Sehati dan Pohan, 2025).

Penerapan pembelajaran interaktif juga perlu memperhatikan keseimbangan antara tujuan pembelajaran, karakteristik anak, dan keterlibatan guru dalam mendampingi aktivitas. Guru harus mampu merancang kegiatan yang sederhana, menarik, dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Setiap kegiatan perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami proses belajar secara langsung, bukan sekadar menyelesaikan tugas yang diberikan. Evaluasi terhadap keberhasilan pembelajaran dapat dilakukan melalui pengamatan perubahan perilaku anak, khususnya dalam aspek perhatian, partisipasi, antusiasme, interaksi, dan kemandirian. Pendekatan penelitian tindakan kelas memungkinkan guru melakukan perbaikan secara bertahap melalui perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Amir et al., 2024; Alotaibi, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tindakan kelas ini diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan belajar anak melalui penerapan kegiatan pembelajaran tematik interaktif di RA Tunas Islam. Penelitian ini penting dilakukan karena keterlibatan belajar merupakan bagian mendasar dalam menciptakan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi anak usia dini. Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian berbagai aktivitas tematik interaktif dalam satu strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak di lingkungan RA Tunas Islam. Melalui pelaksanaan tindakan dalam beberapa siklus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perubahan keterlibatan anak selama proses pembelajaran sekaligus menjadi alternatif pengembangan praktik pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

2. Method, Data, and Analysis

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan belajar anak melalui kegiatan pembelajaran tematik interaktif di RA Tunas Islam. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang menekankan perbaikan praktik pembelajaran secara sistematis melalui tindakan yang dilaksanakan secara berulang. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menerapkan strategi yang sesuai, serta mengevaluasi perubahan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Kemmis et al., 2022).

Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang terdaftar sebagai peserta didik di RA Tunas Islam dan mengikuti kegiatan pembelajaran tematik. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan keterlibatan belajar anak yang meliputi perhatian selama pembelajaran, antusiasme mengikuti kegiatan, keberanian menjawab pertanyaan guru, interaksi dengan teman sebaya, serta keaktifan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Tindakan yang diberikan berupa penerapan kegiatan pembelajaran tematik interaktif melalui berbagai aktivitas, seperti bercerita, permainan edukatif, bernyanyi, diskusi interaktif, kegiatan kreatif, dan pengalaman belajar langsung. Setiap aktivitas dirancang berdasarkan karakteristik perkembangan dan kebutuhan belajar anak usia dini. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran (Creswell & Guetterman, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi guru. Observasi digunakan sebagai teknik utama untuk mengetahui perubahan keterlibatan anak selama penerapan kegiatan pembelajaran tematik interaktif. Instrumen observasi disusun berdasarkan lima indikator, yaitu perhatian terhadap kegiatan pembelajaran, antusiasme dan motivasi belajar, partisipasi aktif, interaksi dengan guru dan teman sebaya, serta kemampuan menyelesaikan tugas. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, dan catatan kegiatan kelas yang relevan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penghitungan persentase pencapaian anak pada setiap indikator observasi, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui deskripsi situasi kelas, respons anak, dan hasil refleksi guru (Mills, 2021).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan modul atau rencana kegiatan pembelajaran, materi, media edukatif, serta instrumen observasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran tematik interaktif diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan dengan mencatat partisipasi dan perubahan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi efektivitas tindakan serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% anak mencapai kategori keterlibatan belajar yang diharapkan berdasarkan indikator observasi yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan penerapan kegiatan pembelajaran tematik interaktif di RA Tunas Islam (Arikunto et al., 2021).

3. Result and Discussion

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterlibatan belajar anak di RA Tunas Islam masih perlu ditingkatkan. Beberapa anak terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah kehilangan konsentrasi, dan belum menunjukkan antusiasme yang konsisten selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian anak juga masih pasif ketika guru mengajukan pertanyaan dan cenderung menunggu arahan sebelum menyelesaikan aktivitas. Berdasarkan pengamatan terhadap 20 anak, sebanyak 7 anak (35%) menunjukkan keterlibatan belajar dalam kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan 13 anak (65%) masih berada pada kategori mulai berkembang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan anak secara langsung. Pembelajaran yang monoton dapat membatasi kesempatan anak untuk bereksplorasi dan berpartisipasi aktif (Alotaibi, 2024).

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti menerapkan kegiatan pembelajaran tematik interaktif melalui aktivitas bercerita, bernyanyi, permainan edukatif, dan kegiatan kreatif. Tema pembelajaran dipilih berdasarkan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga materi lebih mudah dipahami. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan, mengamati media pembelajaran, dan mengikuti permainan secara berkelompok. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan belajar dibandingkan kondisi awal. Dari 20 anak, sebanyak 12 anak (60%) telah menunjukkan keterlibatan belajar dalam kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan 8 anak (40%) masih memerlukan pendampingan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa variasi aktivitas pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan mendorong partisipasi anak (Utami et al., 2025).

Peningkatan keterlibatan belajar pada siklus I terlihat melalui perubahan perilaku anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik ketika guru menyampaikan cerita dan memperkenalkan media pembelajaran. Beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menjawab pertanyaan sederhana serta mengikuti permainan bersama teman-temannya. Aktivitas bernyanyi dan permainan edukatif juga membantu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa anak yang mudah terdistraksi, kurang percaya diri, dan belum mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengalaman belajar melalui interaksi dan eksplorasi (Shin, 2025).

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan sejumlah perbaikan terhadap strategi pembelajaran pada siklus II. Perbaikan dilakukan dengan meningkatkan variasi media pembelajaran, memberikan instruksi yang lebih sederhana, mengatur pembagian kelompok secara proporsional, serta memberikan penghargaan verbal terhadap partisipasi anak. Guru juga memberikan kesempatan lebih luas kepada setiap anak untuk mencoba kegiatan secara langsung tanpa terlalu bergantung pada bantuan orang lain. Aktivitas pembelajaran dikembangkan melalui permainan mencocokkan gambar, pengenalan benda konkret, bercerita interaktif, dan kegiatan seni sederhana. Perbaikan tersebut bertujuan mengakomodasi perbedaan karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Lingkungan belajar yang responsif serta dukungan guru merupakan faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Lyons, 2022).

Hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan keterlibatan belajar yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 17 anak (85%) telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan 3 anak (15%) masih memerlukan stimulasi dan pendampingan lebih lanjut. Peningkatan tersebut terlihat dari perhatian anak yang semakin baik, antusiasme mengikuti kegiatan, keberanian menjawab pertanyaan, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak juga menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Hasil ini memperlihatkan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran tematik interaktif secara terencana dan berkelanjutan dapat memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan belajar anak di RA Tunas Islam (Jayawardana, 2025).

Jika dibandingkan dengan kondisi awal, peningkatan keterlibatan belajar anak menunjukkan perubahan yang cukup berarti. Pada kondisi awal, persentase anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan sebesar 35%, meningkat menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 25 poin persentase dari kondisi awal ke siklus I, kemudian meningkat kembali sebesar 25 poin persentase dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan mencapai 50 poin persentase. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu memperbaiki kualitas partisipasi anak selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara pedagogis dapat mendukung motivasi, interaksi, dan keterlibatan anak (Ermiyati et al., 2024).

Keberhasilan penerapan pembelajaran tematik interaktif juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata anak. Tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu anak memahami konsep melalui pengamatan, permainan, komunikasi, dan kegiatan langsung. Selain itu, penggunaan berbagai media pembelajaran memberikan stimulasi yang lebih beragam sehingga anak tidak hanya mengandalkan kemampuan mendengarkan penjelasan guru. Interaksi antara anak dan guru juga berkembang melalui pertanyaan terbuka, pemberian kesempatan bereksplorasi, serta penguatan positif terhadap usaha anak. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada anak perlu memberikan ruang bagi pengalaman konkret dan interaksi sosial. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman bermakna (UNESCO, 2021).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tematik interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak di RA Tunas Islam. Peningkatan dari 35% pada kondisi awal menjadi 85% pada siklus II memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Keberhasilan tindakan tidak hanya terlihat dari peningkatan persentase keterlibatan, tetapi juga dari perubahan perilaku anak yang semakin antusias, percaya diri, komunikatif, dan mandiri. Penelitian ini memperkuat pentingnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan permainan, eksplorasi, dan interaksi sosial. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tematik interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk mendukung kualitas pendidikan anak usia dini (Kemmis et al., 2022).

4. Conclusion and Implications

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran tematik interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak di RA Tunas Islam. Pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai aktivitas menarik, seperti bercerita,

bernyanyi, permainan edukatif, diskusi sederhana, kegiatan kreatif, dan eksplorasi benda konkret, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Strategi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mengembangkan rasa ingin tahu, serta membangun interaksi positif dengan guru dan teman sebaya.

Peningkatan keterlibatan belajar terlihat dari hasil observasi yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Pada kondisi awal, anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 7 orang atau 35% dari keseluruhan 20 anak. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 12 anak atau 60%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 17 anak atau 85%. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 50 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% anak mencapai kategori keterlibatan belajar yang diharapkan, telah terpenuhi.

Selain peningkatan secara kuantitatif, perubahan juga terlihat pada perilaku anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak menjadi lebih antusias, mampu mempertahankan perhatian, berani menjawab pertanyaan, aktif mengikuti permainan, berinteraksi dengan teman, serta menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan aktivitas. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa variasi metode, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan keterlibatan aktif guru memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran tematik interaktif dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang aktivitas yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, pembelajaran di RA Tunas Islam tidak hanya berorientasi pada pencapaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kepercayaan diri, kemandirian, dan perkembangan potensi anak secara optimal.

References

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, 1307881. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2021). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.

Ermiyati, E., Rohmadheny, P. S., Rosada, U. D., & Hastuti, D. (2024). Early childhood education teachers' perspectives on play-based learning: A survey in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 9*(2), 291–300.

Jayawardana, H. B. A. (2025). Implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 8*(2).

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2022). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Lyons, G. (2022). *Teacher-child interactions and early childhood learning*.

Mills, G. E. (2021). *Action research: A guide for the teacher researcher*. Pearson.

Nhase, Z., Selepe, M. A., & Okeke, C. I. (2025). Understanding and implementing play as a learning pedagogy: Narratives of practitioners in early childhood mobile units. *Journal of Childhood, Education & Society, 6*(1), 99–113. https://doi.org/10.37291/2717638X.202561496

Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis bermain melalui engagement belajar anak usia dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 3*(2).

Shin. (2025). *Play-based learning and early childhood education*.

UNESCO. (2021). *Right from the start: Build inclusive societies through inclusive early childhood education*. UNESCO.

Utami, A. D., Fleer, M., & Li, L. (2025). Conceptual PlayWorlds: A transformational model for children's learning and development in an early childhood education setting in Indonesia. *Journal of Early Childhood Research, 23*(1), 46–60.

Utami, S., & Purwanta, E. (2025). Improving early writing skills through play-based learning with loose parts: A classroom action research with children with learning difficulties. *Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4*(4), 3800–3809. https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2503

Wardani, I. G. A. K., & Wihardit, K. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi 2). Universitas Terbuka.

Wolf, S., Jukes, M. C. H., Yoshikawa, H., & Stern, J. (2025). Examining the validity of an observational tool of classroom support for children's engagement in learning. *Early Childhood Education Journal, 53*, 1325–1339.