



Implementasi Pembelajaran *Interesting* Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Masyithoh Kaliwiro

Implementation of Interesting Learning to Improve the Quality of Early Childhood Education at RA Masyithoh Kaliwiro

Faqihatul Amanah¹, Hidayatu Munawaroh², Ali Mu'tafi^{3*}

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an

Email: alimutafi@unsiq.ac.id*

Article Info

Article history :

Received : 13-12-2025

Revised : 15-12-2025

Accepted : 17-12-2025

Published : 19-12-2025

Abstract

The quality of early childhood education at RA Masyithoh Kaliwiro faces challenges in the form of monotonous teaching methods and a lack of creative media, resulting in low student engagement. This study aims to determine the implementation of engaging learning, its supporting and inhibiting factors, and its impact on educational quality. The method used was Classroom Action Research (CAR) with 29 students in Group B. The results showed that in the pre-cycle, learning was suboptimal, with only 24% achieving the success criteria. After the intervention, educational quality improved significantly to 76% in Cycle I and reached 88% at the end of Cycle II. This improvement demonstrates that engaging learning management and structured reflection effectively improve the quality of early childhood education.

Keywords: *Implementation; Engaging Learning; Educational Quality*

Abstrak

Mutu pendidikan anak usia dini di RA Masyithoh Kaliwiro menghadapi tantangan berupa metode pengajaran yang monoton dan minimnya media kreatif, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran *interesting*, faktor pendukung dan penghambatnya, serta peningkatannya terhadap kualitas pendidikan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terhadap 29 siswa kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, pembelajaran belum optimal dengan kriteria keberhasilan hanya 24%. Setelah dilakukan tindakan, kualitas pendidikan meningkat signifikan menjadi 76% pada Siklus I dan mencapai 88% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa pengelolaan pembelajaran yang menarik dan refleksi terstruktur efektif meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Implementasi; Pembelajaran Interesting; Kualitas Pendidikan*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam pembentukan karakter, kecerdasan, dan keterampilan sosial anak. Pada masa *golden age* ini, stimulasi yang tepat sangat menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa upaya peningkatan kualitas pendidikan seringkali terbentur pada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Kualitas pendidikan bukan hanya diukur dari kelengkapan fasilitas, melainkan sejauh mana proses pembelajaran mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif peserta didik. (Amini, n.d.)

Di RA Masyithoh Kaliwiro, ditemukan fenomena di mana proses belajar mengajar cenderung monoton. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket atau majalah,



serta pemberian tugas yang repetitif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar anak, di mana anak-anak cenderung cepat merasa bosan, kurang berinteraksi dengan teman sejawat, dan pasif dalam menerima materi. Jika kondisi ini dibiarkan, maka tujuan pendidikan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara optimal tidak akan tercapai, yang pada akhirnya menurunkan standar kualitas pendidikan di lembaga tersebut. (Suyanto, 2005; Uno, 2011)

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penerapan metode pembelajaran *interesting* (pembelajaran menarik) menjadi sangat relevan. Pembelajaran *interesting* adalah pendekatan yang mengedepankan kreativitas, suasana yang menyenangkan (*joyful learning*), dan penggunaan media konkret yang dekat dengan dunia anak. Melalui pembelajaran yang menarik, anak tidak lagi merasa tertekan, melainkan merasa sedang bermain sambil belajar. Pendekatan ini selaras dengan prinsip PAUD yang seharusnya memberikan kemerdekaan bagi anak untuk bereksplorasi dan berekspresi. (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Penelitian mengenai strategi pembelajaran yang menarik telah banyak dilakukan, namun fokus pada implementasi spesifik untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan di daerah seperti Kaliwiro memberikan kebaruan tersendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi pembelajaran *interesting* dilaksanakan di RA Masyithoh Kaliwiro, mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambatnya, serta menganalisis sejauh mana metode ini mampu meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi praktisi PAUD dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih bermutu. (Andi & Monepa, 2019)

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 29 anak Kelompok B di RA Masyithoh Kaliwiro. Prosedur penelitian mengikuti model siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, observasi langsung interaksi di kelas, serta studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif persentase untuk melihat peningkatan capaian perkembangan anak pada setiap siklusnya. (Wiriaatmadja, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Implementasi tindakan kelas di RA Masyithoh Kaliwiro dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran *interesting*.

Implementasi Pembelajaran *Interesting* di RA Masyithoh Kaliwiro

Implementasi pembelajaran *interesting* di RA Masyithoh Kaliwiro dilakukan dengan mentransformasi kegiatan belajar dari metode konvensional menjadi aktivitas yang eksploratif dan menyenangkan. Guru mengintegrasikan unsur permainan, penggunaan media visual yang mencolok, serta keterlibatan fisik anak secara langsung dalam setiap tema pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru mengganti penggunaan lembar kerja kertas atau majalah dengan media konkret seperti alat simulasi jual beli yang dapat dipegang dan dimainkan oleh anak secara langsung. Selain itu, guru menerapkan metode *joyful learning* melalui selingan *ice breaking*, lagu



edukatif, dan cerita pendek untuk membangun kesiapan mental anak sebelum masuk ke materi inti. Lingkungan belajar pun dibuat lebih fleksibel, di mana pembelajaran tidak hanya terpaku di dalam kelas dengan posisi duduk di kursi, tetapi juga memanfaatkan formasi melingkar di lantai hingga observasi langsung di halaman sekolah untuk mengenalkan lingkungan alam kepada peserta didik.

Faktor Penghambat dan Pendukung

Dalam proses implementasinya, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan program tersebut. Faktor pendukung utama meliputi kreativitas dan dedikasi guru yang tinggi untuk berinovasi, serta dukungan manajerial dari kepala sekolah dalam hal keleluasaan pengelolaan kelas dan pengadaan alat peraga edukatif. Antusiasme alami siswa terhadap dunia bermain juga menjadi modal besar dalam kelancaran kegiatan. Namun, terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan sarana bermain luar ruangan (*outdoor*) dan adanya kesenjangan kompetensi pedagogis awal pada guru dalam manajemen waktu antara bermain dan pemenuhan target kurikulum. Selain itu, pada siklus awal, penggunaan alat peraga buatan sendiri dari bahan kertas cenderung kurang awet sehingga memerlukan perbaikan kualitas media pada siklus berikutnya agar lebih tahan lama (*durable*).

Peningkatan Kualitas Pendidikan

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan kualitas pendidikan yang sangat signifikan setelah metode ini diterapkan secara konsisten. Pada kondisi pra-siklus, kualitas pendidikan hanya mencapai angka 24%, di mana anak-anak cenderung pasif dan guru menjadi pusat utama pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dengan pengenalan media konkret, persentase keberhasilan meningkat menjadi 76% yang ditandai dengan munculnya keberanian anak untuk berinteraksi dan bertanya. Pada Siklus II, melalui perbaikan manajemen kelas dan penggunaan media yang lebih kuat, kualitas pendidikan mencapai puncaknya di angka 88%. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Peningkatan ini membuktikan bahwa pembelajaran *interesting* efektif dalam menciptakan ikatan emosional antara anak dan materi pelajaran, sehingga stimulasi perkembangan dapat terserap secara maksimal dan kualitas pendidikan meningkat melalui perubahan perilaku serta kemandirian peserta didik. Berikut adalah rincian capaian pada setiap tahapan:

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus) Pada tahap awal, kualitas pendidikan anak terpantau belum berkembang secara optimal. Data menunjukkan bahwa mayoritas anak (46%) masih berada pada kategori Kurang Baik (KB). Secara akumulatif, hanya terdapat 24% anak yang mencapai kriteria perkembangan sesuai harapan (kategori Baik dan Sangat Baik). Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan penugasan sederhana menggunakan majalah yang membuat anak kurang terlibat aktif.
2. Siklus I Tindakan pada Siklus I difokuskan pada pengenalan konsep sosial-ekonomi melalui simulasi "Jual Beli Ikan" menggunakan media konkret berupa gambar ikan dan uang mainan. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan:
 - a. Kategori Sangat Baik (SB): 35%.
 - b. Kategori Baik (B): 41%.



- c. Secara kuantitatif, keberhasilan pada Siklus I mencapai 76%. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media yang menarik mulai membangkitkan antusiasme dan fokus belajar anak.
3. Siklus II Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus sebelumnya, dengan penekanan pada penggunaan media yang lebih *durable* (tahan lama) dan pengelolaan kelas yang lebih tertata. Capaian pada siklus ini mencapai puncaknya
 - a. Kategori Sangat Baik (SB): 46%.
 - b. Kategori Baik (B): 42%.
 - c. Total keberhasilan mencapai 88%. Pada tahap ini, indikator kemandirian, keterlibatan aktif, dan kemampuan pemecahan masalah sederhana anak telah berkembang secara optimal sesuai target.

Pembahasan

Peningkatan kualitas pendidikan di RA Masyithoh Kaliwiro dari 24% (Pra-Siklus) menjadi 88% (Siklus II) menunjukkan bahwa pembelajaran *interesting* efektif dalam mengubah perilaku belajar anak.

Pertama, penggunaan media permainan peran dan alat peraga konkret dalam pembelajaran *interesting* berhasil merangsang rasa ingin tahu alami anak. Anak-anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bertanya dan mencoba hal baru karena suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Hal ini selaras dengan teori bahwa anak usia dini memiliki rentang konsentrasi pendek, sehingga memerlukan stimulasi visual dan kinestetik yang kuat agar tetap fokus.

Kedua, peningkatan kualitas ini juga didorong oleh pergeseran peran guru dari sekadar pemberi tugas menjadi fasilitator dan desainer lingkungan belajar. Refleksi terstruktur pada setiap siklus membantu guru mengidentifikasi kesenjangan kompetensi dan memperbaiki teknik pengajaran agar lebih kontekstual.

Ketiga, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan ini. Faktor pendukung utama adalah komitmen guru untuk berinovasi dan dukungan penuh dari kepala sekolah dalam penyediaan media pembelajaran. Sementara itu, hambatan awal berupa keterbatasan infrastruktur permainan *outdoor* dapat diminimalisir dengan kreativitas guru dalam memodifikasi kegiatan di dalam kelas yang tetap menantang bagi anak.

Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran *interesting* di RA Masyithoh Kaliwiro tidak hanya meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga memperkuat karakter mandiri dan keterampilan sosial melalui interaksi yang lebih intensif selama kegiatan berlangsung.

Analisis Tabel Peningkatan

Distribusi frekuensi dan prosentase hasil pengamatan pada kondisi awal atau pada pra siklus tentang meningkatkan Kualitas Pendidikan anak usia dini di RA Masyithoh Kaliwiro, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1**

Data Frekuensi Dan Presentase Pada Pra Siklus Tingkat Peningkatan Kualitas Pendidikan anak usia dini di RA Masyithoh Kaliwiro

No	Kualitas Pendidikan	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Kurang Baik	10	46
2	Cukup	6	30
3	Baik	2	12
4	Sangat Baik	2	12
	Jumlah	20	100%

Melihat kepada kondisi awal terkait perkembangan Kualitas pendidikan anak usia dini di RA Masyithoh Kaliwiro terdapat 24% yang berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Maka salah satu upaya guru untuk meningkatkan Kualitas pendidikan anak usia dini di RA Masyithoh Kaliwiro

Tabel 2

Data Frekuensi dan Presentase Pada Siklus I

No	Perkembangan Karakter Mandiri kata	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Kurang Baik	2	12
2	Cukup	2	12
3	Baik	10	41
4	Sangat Baik	7	35
	Jumlah	20	100

Adapun data hasil pengamatan siklus I terhadap Kualitas Pendidikan melalui pembelajaran interesting Berdasarkan hasil . Secara kuantitatif, keberhasilan implementasi tindakan oleh guru telah mencapai 76%, yang mengalami perkembangan positif (kategori Baik dan Sangat Baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru berhasil tetapi juga harus lanjut ke siklus II agar mencapai target

Tabel 3

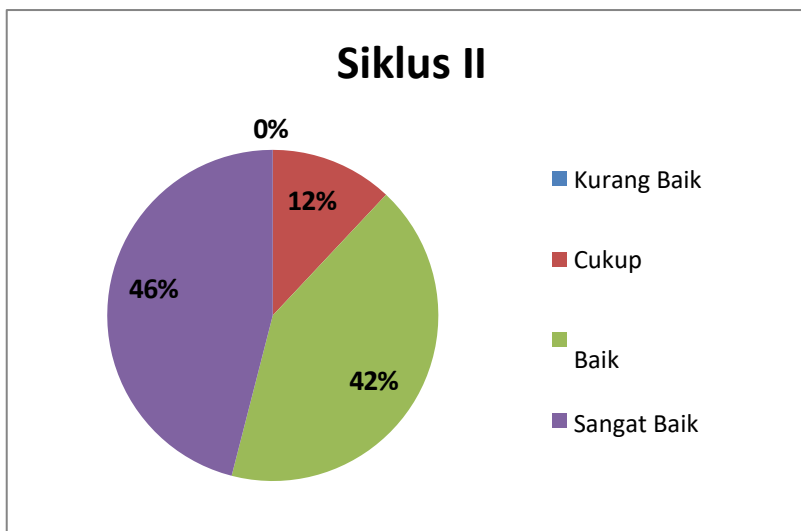
Data Frekuensi dan Presentase Pada Siklus II

No	Perkembangan Kualitas Pendidikan	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Kurang Baik	0	0
2	Cukup	2	12
3	Baik	8	42
4	Sangat Baik	10	46
	Jumlah	26	100%

Peningkatan positif ini terus berlanjut hingga Siklus II. Pada Siklus II, hasil perkembangan kualitas pendidikan menunjukkan persentase tertinggi, dengan 42% penilaian mencapai kategori Baik dan 46% mencapai kategori Sangat Baik, sehingga akumulasi hasil yang mencapai 88% kategori Merujuk kepada data hasil analisis peningkatan implementasi pembelajaran interesting untuk meningkatkan Kualitas pendidikan anak usia dini di RA Masyithoh Kaliwiro, Pada tahap Pra Siklus, hanya 24% yang mencapai kriteria keberhasilan dalam Kualitas Pendidikan. Hasil meningkat tajam pada Siklus I, mencapai total 76% pada perkembangan karakter mandiri.



Peningkatan positif ini terus berlanjut hingga Siklus II, mencapai persentase tertinggi sebesar 88% sehingga telah mencapai target



Gambar 1

Data Diagram Batang Siklus II Peningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini di RA Masyithoh Kaliwiro

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di RA Masyithoh Kaliwiro, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi Awal Pembelajaran *interesting*

Sebelum dilakukan tindakan (Pra-siklus), implementasi pembelajaran di kelompok B belum optimal. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode konvensional dan rendahnya pemahaman guru mengenai teknik pembelajaran *interesting* yang tepat, sehingga diperlukan intervensi yang terencana.

2. Faktor pendukung dan penghambati

Keberhasilan pembelajaran *interesting* dipengaruhi oleh faktor pendukung berupa motivasi guru yang tinggi, komitmen kepala sekolah, serta potensi sumber daya lokal. Namun, faktor ini sempat terhambat oleh kesenjangan kompetensi pedagogis guru dalam mengelola media dan metode pembelajaran yang masih monoton. Kunci utama perbaikan terletak pada pengalihan motivasi dan dukungan manajerial untuk mengatasi kelemahan teknis melalui perubahan paradigma mengajar dari pusat guru menjadi fasilitasi eksplorasi berbasis bermain.

3. Peningkatan Kualitas Pendidikan

Implementasi pembelajaran *interesting* terbukti meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara signifikan. Dari kondisi awal (Pra-siklus) yang hanya mencapai 24%, kualitas perkembangan anak meningkat drastis hingga mencapai kategori Sangat Baik sebesar 88% pada akhir Siklus II. Capaian ini menunjukkan bahwa siklus refleksi dan penyempurnaan tindakan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dan kualitas belajar anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. Modul 01 1.1 Hakikat Anak Usia Dini. PAUD4306 /MODUL 1.
- Andi, A., & Monepa, J. M. 2019, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan metode pengembangan)*. Edu Publisher.
- Asfandiyar. 2017, Efektivitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 15(02), 12.
- Boholano, H. 2017, Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skills. *Research in Pedagogy*, 21–29.
- Darling-Hammond, L. 2007, *Powerful Teacher Education: Lessons from Exemplary Programs*. John Wiley and Sons.
- Fadlillah, M. 2017, *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Kencana.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Mansur. 2011, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, R. 2007, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.