Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam
Volume. 2 Nomor. 2 Juni 2025
e-ISSN : 3063-3222, p-ISSN : 3063-363X, Hal. 26-42
DOI : https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.843
Available online at: https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hikmah

Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini

Siti Halimah [1], Nilna Bariroh Hidayah [2*], Nur Inayah [3]
[1-3] Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan, Indonesia
Email : halimahsiha@gmail.com [1], nilnahidayah04@gmail.com [2], inayahn035@gmail.com [3]*

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Tembokrejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan, Indonesia
Korespondensi penulis: nilnahidayah04@gmail.com

Abstract. *The purpose of this article is to explain how to teach Islamic religious education to young children through play tactics. Play describes a fun activity that can be done with or without tools. To strengthen the facts and information that underlie the discussion, this research uses a literature study approach, namely focusing on collecting, reviewing and evaluating various relevant literature sources. Various ways of using playing tactics and their significance in studying Islam will be discussed in this article. This is intended to help children understand religious concepts. According to research, children can learn Islamic teachings in a more interesting and enjoyable way if they use play techniques. Apart from that, play activities educate moral values, foster social relationships, and shape children's Islamic personalities.*

Keywords: *Play Methods, PAI Learning, Early Childhood*

Abstrak. Tujuan artikel ini adalah untuk menjelaskan bagaimana cara mengajarkan Pendidikan Agama Islam kepada anak usia dini melalui taktik bermain. Bermain menggambarkan aktivitas menyenangkan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat. Untuk memperkuat fakta dan informasi yang melandasi pembahasan, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan, yaitu fokus pada pengumpulan, pengkajian, dan evaluasi berbagai sumber literatur yang relevan. Berbagai cara menggunakan taktik bermain dan signifikansinya dalam mempelajari Islam akan dibahas dalam artikel ini. Hal ini dimaksudkan untuk membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep agama. Menurut penelitian, anak-anak dapat mempelajari ajaran Islam dengan lebih menarik dan menyenangkan jika mereka menggunakan teknik bermain. Selain itu, kegiatan bermain mendidik nilai-nilai moral, membina hubungan sosial, dan membentuk kepribadian Islami anak.

Kata kunci: Metode Bermain, Pembelajaran PAI, Anak Usia Dini

1. LATAR BELAKANG

Masa anak awal merupakan masa kritis dalam keberadaan anak yang ditandai dengan pesatnya pertumbuhan dan aktivitas yang aktif. Oleh karena itu, pendidikan pada tahap ini sangatlah penting dan setiap kegiatan pembelajaran harus mengutamakan kebutuhan dan keterampilan anak. Anak tidak hanya menjadi harapan bagi orang tuanya, namun juga masa depan bangsa. Namun, kesulitannya adalah tidak semua orang tua atau instruktur memahami strategi yang efisien untuk melatih anak sejak usia muda (Rida Nurfarida, 2021).

Dunia anak adalah dunia yang dipenuhi dengan ragam permainan yang beragam. Melalui bermain, anak-anak secara bertahap mengalami perkembangan, baik secara fisik maupun mental. Aktivitas yang mereka lakukan menjadi lebih menyenangkan ketika mereka tidak dibebani oleh tekanan atau tujuan yang kaku, memungkinkan mereka untuk menikmati setiap momen dengan penuh kegembiraan (Sunar Dwi Prasetyono, 2007). Hernowo menambahkan bahwa proses belajar akan menjadi jauh lebih efektif ketika

Received: April 13, 2025; Revised: April 21, 2025; Accepted: Mei 12, 2025; Online Available;: Mei 14, 2025

dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tidak berarti menciptakan kebisingan atau kekacauan. Sebaliknya, kegembiraan yang dimaksud adalah munculnya minat yang mendalam, keterlibatan penuh, serta pemahaman yang berarti dari materi yang dipelajari. Hal ini memberikan pengalaman positif dan kebahagiaan bagi siswa, serta mencerminkan kegembiraan dalam menambah ilmu pengetahuan baru (Hernowo, 2006).

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tidak berarti menciptakan kebisingan atau kekacauan. Sebaliknya, kegembiraan yang dimaksud adalah munculnya minat yang mendalam, keterlibatan penuh, serta pemahaman yang berarti dari materi yang dipelajari. Hal ini memberikan pengalaman positif dan kebahagiaan bagi siswa, serta mencerminkan kegembiraan dalam menambah ilmu pengetahuan baru. Melalui berbagai jenis permainan, anak-anak dapat dirangsang untuk berkembang secara holistik. Dalam konteks ini, Nabi Muhammad SAW tampil sebagai teladan luar biasa dalam memperlakukan anak-anak. Beliau menunjukkan kepedulian dan kasih sayang yang mendalam, yang terlihat jelas dalam kebiasaan beliau menggendong dan memanjakan cucu-cucunya. Bermain memberikan banyak manfaat bagi anak-anak, mendukung perkembangan aspek-aspek penting yang mempersiapkan mereka untuk masa depan. Setiap jenis permainan memiliki makna yang mendidik beberapa bersifat multi-edukatif, sementara yang lain lebih ditujukan untuk hiburan semata. Dalam konteks pendidikan, permainan seharusnya mengandung nilai-nilai pedagogis. Permainan edukatif, yang sering dikenal sebagai permainan edukasi, tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang efektif (Andang Ismail, 2006).

Pengajaran adalah proses yang bijaksana dan diatur secara hati-hati yang bertujuan untuk menciptakan kerangka kerja dan dinamika pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat secara proaktif dalam mewujudkan potensi mereka. Tujuan pendidikan adalah memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, melatih pengendalian diri, membangun karakter positif, meningkatkan kecerdasan, dan menanamkan prinsip moral yang tinggi. Lebih jauh lagi, pendidikan bertujuan untuk membekali individu dengan keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, bagi masyarakat, bagi bangsa, dan negara (Kumpulan UUD, 2011). Pembelajaran anak hendaknya dimulai sejak usia dini, termasuk pendidikan agama, untuk meletakkan landasan bagi pelajaran yang akan diterimanya kelak. Pendidikan agama Islam dipandang sebagai pendekatan yang disengaja dan terstruktur yang bertujuan untuk memungkinkan siswa mempercayai, memahami, menghargai dan mengamalkan ajaran

Islam. Proses ini meliputi pengawasan, pengajaran, dan pelatihan terstruktur, serta mengakui keberadaan agama lain guna mendorong kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat. Melalui langkah ini, kami berjanji untuk mendorong persatuan nasional yang harmonis (Muhaimin, 2011).

Penggunaan teknik atau pendekatan yang efektif dan efisien sangat berkontribusi dalam membantu siswa memahami konten yang merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai evaluator dan memikul tanggung jawab utama dalam penerapan evaluasi (Sawaluddin, 2020). Pentingnya menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran dalam melaksanakan pendidikan agama Islam pada anak usia dini. Hal ini tidak hanya membantu kelancaran proses pembelajaran, namun juga membantu pencapaian hasil yang diharapkan. Anak-anak akan lebih terlibat dan bersemangat dalam tugas-tugas pembelajaran jika mereka menggunakan strategi yang menarik dan relevan. Hasilnya, balasan positif anak dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses belajar mengajar (Nawawi Hadari, 1993).

2. METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini, metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Strategi ini berfokus pada pengumpulan, pemeriksaan, dan analisis data dan informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan untuk mendukung penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan berkonsultasi berbagai sumber, antara lain jurnal ilmiah, buku elektronik, makalah penelitian, dan publikasi akademik lainnya yang tersedia secara online. Peneliti dapat menggunakan metodologi tinjauan pustaka ini tidak hanya untuk mengidentifikasi ide dan konsep yang sebanding, tetapi juga menganalisis temuan penelitian sebelumnya yang penting terhadap penggunaan metode bermain dalam pengajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Metode Bermain

Untuk memahami metode dengan lebih akurat, kita bisa melihat penggunaan kata "metode" dalam bahasa Inggris. Di sana, terdapat dua istilah yang sering diterjemahkan sebagai "cara", yaitu "*way*" dan "*method*". Sebenarnya, istilah yang lebih tepat untuk diterjemahkan sebagai "cara" adalah "*way*", sementara "*method*" memiliki makna yang lebih spesifik. Metode merujuk pada cara yang paling tepat dan efisien dalam melaksanakan suatu proses. Perbedaan antara "*method*" dan "*way*" terletak pada konsep "paling tepat dan cepat"

yang diusung oleh metode. Sebagai cara yang diakui efektif, urutan langkah-langkah dalam suatu metode harus disusun secara ilmiah. Dengan demikian, metode adalah hasil dari serangkaian eksperimen. Kita memahami bahwa suatu konsep yang diuji melalui eksperimen harus mampu memenuhi kriteria teori, yang berarti konsep tersebut sudah diterima secara teoritis sebelum diuji lebih lanjut (Ahmad Tafsir, 1995).

Istilah "bermain" berasal dari kata "main" dan mengacu pada aktivitas waktu luang yang dilakukan dengan atau tanpa alat bantu (WJS. Poerwadarmita, 1986). Kata bermain mungkin tampak sederhana, seolah-olah sekadar sarana untuk mengisi waktu, meskipun dilakukan oleh orang dewasa. Namun, bagi generasi muda, bermain merupakan aktivitas yang sangat penting. Dunia mereka adalah dunia bermain, dan aktivitas ini membantu mereka memahami lingkungan sekitar. Bermain lebih dari sekedar hobi; itu adalah semacam pekerjaan yang mencerminkan proses perkembangan mereka. Kegiatan bermain tidak hanya mendatangkan kesenangan, tetapi juga membantu anak-anak mengidentifikasi keterbatasan mereka dan memahami fakta-fakta kehidupan. Psikolog anak menekankan pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Bagi anak-anak, bermain adalah hal yang alami dan penting. Permainan juga memungkinkan mereka membentuk interaksi intim dengan lingkungan sekitar (Oemar Hamalik, 1992).

Rahman menegaskan, bermain merupakan kegiatan yang membawa kegembiraan bagi generasi muda. Tindakan ini dilakukan secara sukarela, bebas dari tekanan atau paksaan dari luar. Selain aturan yang ditetapkan sendiri oleh para pemain, tidak ada aturan yang harus dipatuhi saat bermain. Anak-anak dapat merasakan kegembiraan dan kebahagiaan yang luar biasa melalui latihan ini (Hibana S. Rahman, 2002).

Kita dapat menyimpulkan dari gagasan di atas bahwa bermain mencakup berbagai aktivitas yang memberikan rasa kepuasan pada anak. Kegiatan bermain memberikan waktu yang menyenangkan dan menyenangkan tanpa adanya ketegangan atau beban apa pun. Selain itu, bermain merupakan komponen penting dalam tumbuh kembang anak. Proses ini membantu anak mencapai tuntutan dan persyaratan perkembangan dalam berbagai dimensi, termasuk motorik, kognitif, kreatif, emosional, sosial, nilai-nilai, dan sikap terhadap kehidupan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah suatu proses di mana pendidik terus-menerus mendorong pertumbuhan fisik dan mental siswa. Tujuan utama pendidikan ini adalah untuk mengembangkan kepribadian yang lebih kuat dan bermartabat. Praktek mengendalikan lingkungan sekitar untuk mendorong perubahan perilaku konstruktif pada siswa dikenal

sebagai pembelajaran. Potensi dan individualitas setiap siswa dipertimbangkan ketika merancang proses ini (Wina Sanjaya, 2010). Jadi, dalam belajar yang terpenting adalah memahami cara siswa belajar.

Pendidikan agama Islam merupakan upaya yang terarah dan terstruktur untuk mempersiapkan peserta didik berkembang menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan hidup yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membantu siswa mengidentifikasi, memahami dan menginternalisasikan prinsip-prinsip Islam seperti iman, ketakwaan dan moralitas. Metode pengajaran ini didasarkan pada sumber ajaran Islam yang terpenting yaitu Hadits dan Al-Quran. Untuk mencapai tujuan tersebut, berbagai kegiatan dilakukan, seperti orientasi, pengajaran, pelatihan dan evaluasi pengalaman (Abdul Majid, 2012).

Mempelajari pendidikan agama Islam adalah proses yang dirancang untuk memberikan pengetahuan tentang banyak aspek penting kehidupan. Kriteria dasar yang menjadi aturan bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari dibangun dalam teknik ini. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan individu agar mencapai kehidupan yang sejahtera di akhirat. Membimbing anak dengan penuh kesadaran agar mereka tumbuh secara fisik dan spiritual merupakan langkah krusial dalam membentuk karakter yang unggul. Agar anak dapat tumbuh lebih baik sesuai dengan potensi uniknya, proses pembelajaran hendaknya dipusatkan pada penyediaan lingkungan belajar yang kondusif. Membantu generasi muda dalam mengenal, memahami, dan mengamalkan ajaran agama yang terdapat dalam Al-Qur’an dan Hadits merupakan tujuan utama pendidikan agama Islam. Teknik ini memerlukan banyak arahan, pendidikan, dan keahlian (Zakiah Darajat, 1996). Dengan demikian, pembelajaran agama tidak hanya sekadar *transfer* pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai panduan hidup yang berarti di dunia dan sebagai bekal berharga untuk kehidupan di akhirat.

Relevansi Metode Bermain dengan Pendidikan Agama Islam

Khususnya selama tahun-tahun pembentukan anak, pembelajaran berbasis bermain adalah metode pengajaran yang sangat berhasil. Selain memberikan pengetahuan, taktik ini juga memberikan generasi muda rasa bahagia dan puas. Melalui bermain, anak-anak dapat memperoleh kemampuan penting dalam sejumlah bidang, seperti keterampilan linguistik termasuk kosa kata dan tata bahasa, perkembangan sosial, dan kemampuan atletik. Selain itu, bermain meningkatkan kemampuan motorik dasar, memfasilitasi asimilasi informasi baru, dan memotivasi anak untuk lebih terlibat dengan lingkungannya. Dengan memadukan kegiatan bermain, proses belajar menjadi lebih natural, penuh kasih sayang dan

menyenangkan, sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Fauziddin, 2016).

Bermain adalah esensi utama dalam pembelajaran anak usia dini. Aktivitas ini bukan sekadar pelengkap, melainkan menjadi inti dari proses pendidikan itu sendiri (Siti Sofiyah, 2023). Dunia anak penuh dengan permainan, dan proses belajar terjadi secara organik melalui aktivitas bermain yang melibatkan seluruh inderanya. Bruner dan Donaldson menemukan dalam penelitian mereka bahwa sebagian besar pembelajaran kritis dalam kehidupan kita terjadi selama masa kanak-kanak, dan sebagian besar pengalaman belajar ini terjadi melalui aktivitas bermain (Jerome Bruner, 1999).

Pendidikan agama Islam pada anak usia dini telah terbukti menjadi sarana yang sangat efektif untuk mempromosikan cita-cita keagamaan. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan mendapatkan pengalaman langsung, mereka dapat lebih memahami konsep-konsep abstrak seperti agama, pendidikan, dan ibadah. Anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang keimanan, akhlak dan ibadah melalui pengajaran yang menghibur. Mereka dapat mempelajari shalat melalui musik, kisah profetik melalui drama, dan gerakan shalat melalui bermain. Pendekatan kreatif ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi informatif, tetapi juga penuh keceriaan. Nilai-nilai agama pun akan lebih mudah diinternalisasi saat anak-anak terlibat langsung dalam aktivitas tersebut. Selain itu, suasana belajar yang santai dan akrab menciptakan rasa nyaman dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Singkatnya, dengan mengintegrasikan unsur permainan, pembelajaran agama menjadi lebih menarik dan bermakna (Fauziddin, 2016).

Jenis-Jenis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Agama Islam

Bermain sambil belajar merupakan aspek penting dan relevan dalam pembelajaran anak usia dini. Teknik ini sesuai dengan kecenderungan alami anak yang lebih menyukai aktivitas bermain dibandingkan metode belajar formal. Oleh karena itu, para pendidik hendaknya memanfaatkan kesempatan ini untuk mengajar anak-anak dengan cara yang menyenangkan, memungkinkan mereka belajar sambil berpartisipasi dalam aktivitas yang mereka sukai. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, namun juga meningkatkan keinginan belajarnya. Menurut penelitian, penggunaan teknologi permainan edukatif dalam pengajaran agama Islam telah membantu menarik perhatian anak-anak. Menurut Dwi Yulianti, bermain merupakan elemen penting dalam kehidupan anak karena mencerminkan tahapan perkembangannya. Kegiatan bermain memberi anak

kepuasan dan kesempatan untuk lebih memahami lingkungan sekitarnya (Hefny & Siti Safiah, 2020).

Dalam pembelajaran agama di pendidikan anak usia dini (PAUD), penggunaan alat permainan edukatif (APE) dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Usep Kustiawati Uswatun Hasanah mengklaim, alat permainan edukatif ini dirancang khusus untuk membantu siswa mencapai tujuan akademiknya. Merupakan alat permainan edukatif yang digunakan guru untuk mengajarkan keyakinan agama islam seperti tata cara sholat, sejarah nabi, penomoran arab, pengenalan huruf hijaiyah dan pembelajaran aqidah. Secara umum, APE tidak terbatas pada satu jenis tertentu saja. Mengingat banyaknya variasi alat edukasi yang menyenangkan, keragaman ini sudah ada sejak awal pengembangannya. Di negara-negara maju, para inovator di bidang permainan edukatif telah menciptakan dan mengembangkan berbagai alat yang menarik dan edukatif. Sayangnya, jumlah APE yang dirancang khusus untuk studi agama Islam masih relatif sedikit, karena banyak pendiri alat-alat ini berasal dari latar belakang Muslim Barat. Mayoritas pemanfaatan APE dalam pendidikan agama Islam saat ini merupakan konsekuensi dari pengembangan alat yang ada dan memasukkan keyakinan agama. Berbagai macam APE dapat digunakan untuk meningkatkan minat anak terhadap pendidikan dan kegiatan pembelajaran agama Islam (Hefny & Siti Safiah, 2020):

a. *Puzzel* hijaiyyah

Puzzel adalah lat edukatif yang memungkinkan anak belajar mandiri dengan memeriksa jawaban sendiri. Materinya disesuaikan dengan usia, seperti anak 4–5 tahun dan 5–6 tahun. Inovasi menariknya adalah puzzle huruf dan angka hijaiyyah, yang membantu anak mengenali karakter Arab serta meningkatkan fokus dan observasi mereka.

b. Reproduksi tempat ibadah atau masjid kecil

Guru dapat lebih mudah mengenalkan anak pada konsep tempat ibadah dengan menggunakan replika atau masjid kecil, khususnya bagi umat Islam yang menjadi pusat kegiatan ibadah. Selain sebagai pengenalan, salinan tempat ibadah ini juga memiliki tujuan lain: untuk mengajarkan anak-anak tentang tata krama masjid dan hukum-hukum yang harus dipatuhi saat berkunjung. Penggunaan APE diharapkan secara bertahap dapat meningkatkan minat anak. Ketika mereka melewati masjid, ingatan akan penjelasan guru akan kembali, sehingga secara tidak langsung mereka dapat memuntahkan ilmu yang mereka peroleh selama proses pembelajaran.

c. Mainan shalat dan wudhu berdiri untuk mengenalkan gerak-gerik dan urutan shalat dan wudhu

Media ini merupakan inovasi media gambar, dimana mainan berdiri secara tegas dimaksudkan untuk berdiri. Hal ini memungkinkan anak-anak lebih mudah mempelajari tata cara shalat dan wudhu yang benar.

d. Boneka tangan digunakan untuk menceritakan kisah-kisah Islami

Boneka tangan dirancang untuk pertunjukan langsung dan dapat disesuaikan dengan berbagai tema. Media ini membantu anak belajar kisah para Nabi, dongeng Islam, serta nama dan peran malaikat dalam pendidikan agama Islam, sekaligus meningkatkan minat belajar dan perkembangan kognitif mereka.

e. *Bowling* huruf hijaiyyah

Kami telah memodifikasi permainan *bowling* yang kami gunakan sebagai media untuk menyampaikan materi Al-Quran agar sesuai dengan tingkat kemampuan anak-anak, baik dalam hal perlengkapan maupun aturan permainan. Kami menggunakan satu set miniatur *bowling* berbahan plastik yang terdiri dari *skittles* atau gada, di mana setiap gada telah dilengkapi dengan huruf hijaiyyah. Aturan permainan juga telah disesuaikan; anak-anak melempar bola ke arah peniti atau pentungan yang bertuliskan huruf hijaiyyah. Ketika peniti atau pentungan tersebut jatuh, mereka diberi kesempatan untuk mengucapkan huruf hijaiyyah yang tertera di atasnya.

f. Menara angka

APE menyajikan figur-figur pengajaran bahasa Arab dengan cara yang menarik dan memikat. Materi digital disusun dalam blok-blok yang teratur, memudahkan pemahaman. Di sisi kanan, angka-angka dituliskan dalam huruf Latin, sedangkan di sisi kiri, angka-angka tersebut ditampilkan dalam huruf Arab.

Dengan menerapkan APE, anak-anak akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Metode ini selaras dengan dunia mereka yang dipenuhi rasa ingin tahu dan kebahagiaan. Selain mempermudah pemahaman materi pelajaran, APE juga berperan penting dalam melatih keterampilan motorik, konsentrasi, dan kreativitas berpikir anak. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga nilai-nilai keagamaan dapat terintegrasi dengan cara yang alami dan bermakna.

Implementasi Metode Bermain dalam Pembelajaran Agama Islam

Selain mendorong partisipasi yang lebih besar dalam proses pendidikan, pendekatan berbasis permainan membantu generasi muda mempelajari agama lebih mendalam dalam suasana yang ramah dan menstimulasi. Penjelasan lebih menyeluruh tentang bagaimana menerapkan strategi ini diberikan di bawah ini:

a. Metode pementasan cerita dan nyanyian

Taktik ini mengkomunikasikan ajaran moral dan nilai-nilai Islam melalui cerita dan lagu Islami yang bertema religi. Dengan penggunaan musik sederhana, anak-anak diajak belajar melalui cerita tentang nabi, sahabat, dan momen penting dalam sejarah Islam. Misalnya, anak akan menyanyikan lagu-lagu yang ada hubungannya dengan cerita, seperti doa sehari-hari, setelah guru bercerita tentang Nabi Muhammad SAW. Latihan interaktif seperti menggambar atau bermain kartu bertema Islami dapat dimasukkan dalam latihan ini. Cara ini ampuh meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar anak (Fani Lestari, 2011).

b. Metode bermain peran (*role playing)*

Metode role play efektif dalam mengajarkan nilai-nilai Islam kepada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan. Guru menyiapkan kegiatan seperti salat berjamaah atau kisah profetik, lalu anak-anak berperan sebagai imam atau makmum. Setelah simulasi, mereka berdiskusi untuk memahami nilai-nilai agama yang diajarkan. Metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman Islam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kreativitas, dan empati anak (Teti Wahyuni, 2023). Dengan demikian, kegiatan bermain peran dapat menghidupkan dan memberikan makna yang lebih mendalam pada pendidikan agama bagi anak-anak.

c. Permainan eduktif

Permainan edukatif seperti *puzzle* Islami, kartu hijaiyah, dan tebak doa efektif dalam mengajarkan nilai-nilai Islam secara interaktif. Guru menggunakan alat seperti storyboard dan boneka untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Anak-anak belajar kejujuran, kebaikan, dan rasa syukur sambil bermain, misalnya dengan teka-teki Islami yang mengenalkan kisah Nabi, kartu hijaiyah untuk mengenali huruf Arab, dan tebak doa untuk memahami doa-doa Islam. Metode ini mendukung pembelajaran agama sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak (Dinik Handayani, 2009). Dengan demikian, permainan edukatif berfungsi sebagai sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai keislaman.

Dapat disimpulkan bahwa menggunakan pendekatan yang menyenangkan dalam pengajaran agama Islam tidak hanya membantu siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengetahuan mereka tentang ajaran agama dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan ini efektif dalam mengajarkan nilai-nilai Islam kepada anak-anak dan meningkatkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif mereka.

Salah satu strategi efektif untuk mendorong kegiatan ini adalah dengan menggunakan alat atau materi yang relevan dan menarik bagi generasi muda. Pemanfaatan buku cerita Islami, musik religi, dan gambar bertema Islami sangat penting dalam teknik bercerita dan bernyanyi. Semua ini bertujuan untuk menyampaikan ajaran moral dan prinsip-prinsip Islam dengan cara yang menghibur dan mudah dipahami (Feni Lestari, 2011). Metode *role play* mengintegrasikan berbagai alat peraga, seperti kostum imam dan makmum, miniatur masjid, serta *storyboard*. Pendekatan ini menciptakan suasana salat berjamaah yang lebih hidup dan menyenangkan (Teti Wahyuni, 2023).

Sementara itu, permainan edukatif yang memanfaatkan berbagai alat seperti *puzzle* islami, kartu huruf hijaiyah, *storyboard*, dan boneka, dirancang khusus untuk membantu anak-anak menjelajahi kisah para Nabi, memahami syiar Islam, serta mempelajari doa-doa penting dalam agama. Semua ini disajikan dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, menjadikannya pengalaman belajar yang menarik (Dinik Handayani, 2009). Dengan penggunaan alat yang tepat, metode bermain ini tidak hanya berhasil menanamkan nilai-nilai keagamaan, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak. Hal ini menjadikan pendidikan agama Islam lebih hidup, bermakna, dan mendalam.

Tantangan dan Kendala Penerapan Metode Bermain

Pemahaman anak terhadap ajaran agama dapat sangat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain dalam pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) secara menarik dan menyenangkan. Namun pelaksanaannya bukannya tanpa tantangan. Efektivitas teknik bermain sering kali berkurang karena sejumlah keterbatasan, termasuk kurangnya sumber daya, pelatihan guru, manajemen kelas, waktu, dan anggaran. Lebih jauh lagi, keragaman kemampuan anak dan masalah sosiokultural mempengaruhi seberapa baik strategi pengajaran mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berikut ini penjelasan lebih menyeluruh mengenai permasalahan dan tantangan yang dihadapi (Lili Hayati, 2021).

a. Guru kesulitan mengawasi anak-anak

Model pembelajaran anak usia dini berbeda dari pembelajaran orang dewasa. Ruang kelas anak-anak lebih dinamis dan menarik, tetapi bisa menjadi tantangan bagi guru karena tingginya aktivitas dan kesulitan anak untuk tetap duduk. Oleh karena itu, penting untuk merancang lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu setiap anak

b. Tidak menguasai penggunaan permainan

Memahami perkembangan anak sangat penting bagi orang tua dan pendidik, karena setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Dengan informasi yang tepat, mereka dapat merancang strategi yang sesuai untuk mendukung perkembangan optimal anak

c. Jumlah alat permainan pembelajaran tidak sesuai dengan jumlah anak

Proses pembelajaran lebih efektif jika jumlah sumber daya pengajaran sesuai dengan jumlah siswa. Guru perlu memilih alat peraga yang tepat agar kegiatan belajar lebih terstruktur. Jika alat bermain peran tidak mencukupi, dapat timbul konflik di kelas dan mengganggu suasana belajar yang kondusif.

d. Guru tidak memiliki latar belakang pendidikan anak usia dini

Mengajar di PAUD memerlukan keterampilan khusus dalam pendidikan, sosial, pribadi, dan profesional. Guru harus memahami pertumbuhan anak serta mampu membimbing mereka secara optimal. Sayangnya, pelatihan yang kurang memadai sering kali berdampak pada kualitas pembelajaran. Tingkat pendidikan guru juga memengaruhi efektivitas penggunaan APE. Pemahaman yang baik akan membantu guru memanfaatkan alat ini secara maksimal, sementara kurangnya keahlian dapat menghambat proses belajar anak.

e. Waktu pembelajaran yang terbatas

Pembelajaran berbasis permainan bisa lebih memakan waktu dibandingkan metode tradisional, terutama saat ada batasan waktu dalam program

f. Kesulitan adaptasi

Terkadang, penerapan metode permainan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Proses ini sering kali menuntut persiapan yang lebih mendalam dari pihak guru. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan dalam penggunaan metode permainan, sehingga manfaat positifnya dapat dimaksimalkan, sambil tetap memperhatikan tantangan yang mungkin muncul. Dengan pemahaman yang kuat tentang kekuatan dan keterbatasan, guru dapat merancang

pengalaman belajar yang lebih berhasil dan sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik bermain dalam pembelajaran agama Islam di PAUD membawa banyak manfaat. Meskipun ada berbagai rintangan yang harus diatasi, hal tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang tepat dan pemahaman menyeluruh tentang kebutuhan anak. Strategi ini menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan.

Dampak Metode Bermain terhadap Anak Usia Dini

Permainan sering dianggap sekadar aktivitas menyenangkan tanpa tujuan spesifik. Namun, dalam pendidikan, permainan dirancang untuk membentuk sikap dan keterampilan tertentu. Metode ini dapat meningkatkan berpikir kritis, kreativitas, bahasa, serta kemampuan fisik anak. Dalam pembelajaran agama Islam, gamifikasi memberikan pengalaman interaktif yang memperkuat pemahaman dan minat belajar. (Dinik Handayani, 2021):

a. Meningkatkan pemahaman konsep agama

Lewat permainan, anak-anak bisa lebih mudah memahami konsep-konsep agama Islam, seperti doa, kisah Nabi, dan nilai-nilai moral. Materi disajikan dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Dengan menggabungkan cerita, lagu, dan aktivitas fisik, permainan ini membantu mereka menghubungkan ajaran agama dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam.

b. Meningkatkan keterampilan sosial dan emosional

Anak dapat melakukan aktivitas bermain bersama temannya sambil mengasah kemampuan berbagi, empati, dan komunikasi. Proyek kelompok kecil dan permainan peran menanamkan nilai-nilai pengendalian diri, kerja sama, dan rasa hormat terhadap perbedaan. Untuk perkembangan sosial dan emosional seorang anak, yang akan menentukan landasan bagi hubungan yang sehat di masa depan, semua elemen ini sangatlah penting.

c. Mengembangkan keterampilan kognitif

Bermain membantu anak meningkatkan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengenalan pola. Permainan edukatif, seperti teka-teki Islami dan kartu huruf hijaiyah, tidak hanya mengajarkan nilai agama tetapi juga meningkatkan logika, hafalan, kreativitas, dan keterampilan berbahasa, serta membentuk sikap mental dan moral yang baik.

d. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi

Dalam permainan, anak-anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu yang baru. Misalnya, melalui permainan peran, mereka dapat menghidupkan berbagai cerita atau situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk aspek keagamaan. Aktivitas ini tidak hanya mendorong kreativitas mereka, tetapi juga merangsang imajinasi dengan cara yang penuh keceriaan.

e. Meningkatkan keterlibatan dan minat belajar

Salah satu dampak paling signifikan dari penerapan metode bermain dalam pembelajaran adalah meningkatnya minat belajar anak. Ketika proses belajar dipadukan dengan elemen permainan, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan terlibat secara aktif. Pendekatan ini tidak hanya membantu mereka tetap fokus, tetapi juga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar

f. Mengurangi stres dan kecemasan

Bermain memiliki dampak yang sangat positif dalam mengurangi stres dan kecemasan pada anak-anak. Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa tekanan memungkinkan mereka untuk menikmati proses belajar dengan bebas, tanpa merasa tertekan atau terbebani. Ini sangat penting untuk mendukung perkembangan psikologis mereka.

Bermain menawarkan anak-anak peluang besar untuk meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengenalan pola. Permainan edukatif seperti teka-teki Islami dan kartu huruf hijaiyah misalnya, tidak hanya mengajarkan cita-cita agama tetapi juga membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir logis dan menghafal informasi. Selain itu, praktik ini dapat mendorong perkembangan pemikiran, kreativitas, dan keterampilan berbahasa anak, sehingga menghasilkan sikap mental dan moral yang baik

Strategi Optimalisasi Metode Bermain

Strategi yang sangat efektif adalah dengan meningkatkan metode pembelajaran pendidikan agama Islam yang menarik bagi anak usia dini. Penggunaan teknik bermain menjadikan pembelajaran lebih seru dan menyenangkan, serta membantu generasi muda memahami pengertian pendidikan agama Islam secara menarik. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan taktik yang menggabungkan berbagai permainan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak, sehingga memungkinkan mereka belajar sambil

bereksplorasi dan bersenang-senang. Pembelajaran berbasis masalah adalah metode pengajaran yang berhasil. Metode ini memaparkan anak-anak pada skenario realistis yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Guru, misalnya, dapat memberikan permasalahan atau tantangan terkait agama kepada siswa sekaligus mendorong mereka untuk memecahkan masalah melalui percakapan dan permainan. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, namun juga membantu siswa membangun kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif yang penting (Rosidin, 2024).

Selain itu, ada beberapa manfaat penting memasang token game. Anak dapat mengekspresikan diri dan memahami tempatnya dalam bidang sosial dan keagamaan melalui praktik ini. Permainan peran seperti "bermain di masjid" atau "bermain bersama keluarga" memungkinkan anak-anak mengeksplorasi ide-ide keagamaan seperti berbagi dan menghormati satu sama lain. Pendekatan ini membantu menjadikan pengalaman belajar lebih dalam dan bermakna serta mendorong partisipasi aktif anak. Penggunaan berbagai sumber belajar sangat penting untuk memaksimalkan strategi bermain. Guru dapat menggunakan materi visual seperti gambar dan video untuk membantu siswa memahami pendidikan agama Islam. Anak-anak menunjukkan keterlibatan dan motivasi yang lebih besar dalam belajar ketika mereka melihatnya dalam media yang berbeda. Selain itu, penggunaan berbagai media dapat membantu menjadikan konsep-konsep keagamaan yang sulit menjadi lebih nyata dan cerdas (Nurainiah, 2022).

Terakhir, penting untuk melibatkan orang tua dan guru dalam semua permainan sebagai teman anak-anak. Mereka berpartisipasi tidak hanya untuk bersenang-senang tetapi juga untuk mempelajari kegiatan-kegiatan menyenangkan yang secara bertahap mengembangkan potensi anak-anak pada usia yang sesuai. Untuk menjamin interaksi positif antara guru, orang tua dan anak, perlu direncanakan, dilaksanakan dan mengevaluasi kegiatan bermain secara bijaksana. Oleh karena itu diyakini bahwa strategi yang dilaksanakan secara terencana dan metodis akan membuat proses pembelajaran pendidikan agama Islam di usia muda menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Meningkatkan praktik bermain akan meningkatkan perkembangan sosio-emosional anak secara keseluruhan selain membantu pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran agama Islam pada anak usia dini telah berhasil dimasukkan melalui penggunaan permainan. Metode ini mendorong perkembangan sosio-emosional anak selain mengajarkan nilai-nilai agama. Anak-anak belajar dalam lingkungan yang menyenangkan

dan interaktif melalui pembelajaran berbasis permainan, sehingga mata pelajaran agama lebih mudah dipahami dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini merupakan pendekatan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan untuk mengajar anak-anak tentang prinsip-prinsip agama. Melalui pengalaman yang menarik dan signifikan, kegiatan bermain membantu anak-anak belajar lebih banyak tentang gagasan agama dan prinsip moral.

Pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan karakter Islami anak. Melalui kegiatan interaktif, mereka didorong untuk belajar bagaimana berpartisipasi, terlibat, dan memahami norma-norma sosial yang sejalan dengan keyakinan Islam. Perkembangan kognitif dan sosio-emosional anak ditingkatkan dengan metode ini sehingga meningkatkan penerimaan dan penggunaan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan memiliki banyak ruang untuk berkembang. Akan ada peluang di masa depan untuk menyelidiki serangkaian permainan imajinatif yang dirancang untuk memenuhi permintaan anak-anak, termasuk permainan yang memanfaatkan kemajuan teknologi terkini serta permainan yang diperkenalkan dalam budaya daerah. Metode baru ini dapat menjadikan pendidikan agama Islam bagi anak-anak menjadi lebih inklusif, relevan, dan berhasil dalam mengajarkan prinsip-prinsip moral dan membangun generasi yang tangguh

DAFTAR REFERENSI

Armaai, A. (2020). Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam. Ciputat Pers, Jakarta.

Bruner, J. (1999). *Folk Pedagogies*. Learner dan Pedagogy 1(1). https://www.researchgate.net/publication/326468380_Folk_Psychology_and_Folk_Pedagogy.

Darajat, Z. (1996). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bumi Aksara, Jakarta.

Fauziddin. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2(2).* 9. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/37/36.

Hadari, N. (1993). *Pendidikan dalam Islam*. Al-Ikhlas, Surabaya.

Hamalik, O. (1992). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. CV. Sinar Baru, Bandung.

Handayani, D. (2009). Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang. *Skripsi, UIN Walisongo Semarang*. 24-29. http://eprints.walisongo.ac.id/11349/.

Hayati, L. (2021). Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3(1)*. 58-61. https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/IEK/index.

Hernowo. (2006). *Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*. Penerbit MLC, Bandung.

Ismail, A. (2006). *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media, Yogyakarta.

Kumpulan UUD. (2011). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.

Lestari, F. (2011). Implementasi Metode Bermain Cerita dan Menyanyi (BCM) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak 'Asyiyah Bustanul Athfal Suren Kecamatan Pleret Bantul. *Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. 15-16. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62259/.

Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Muhaimin. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam*. Remaja Rosda Karya, Bandung.

Muhammad, R. S., Supardi. R., Sawaluddin. (2020). Prosedur Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam 8(3)*. 79. https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ptkpend/article/view/3793.

Nurainiah. (2022). Metodologi Pembelajaran Pai Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak 8(2).* 111-121. ojs.serambimekkah.ac.id.

Nurfarida, R., dkk. (2021). Metode Pembelajaran PAI Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 4(2).* 1. https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/621.

Poerwadarmita, WJS. (1986). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.

Prasetyono, S. D. (2007). *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Think, Yogyakarta.

Rahman., Hibana, S. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PGTKI Press, Yogyakarta.

Rosidin., (2004). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, Malang.

Safiah, S., Hefny. (2020). Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini. *Journal of Educational Management 2(1).* 117-120. https://jurnal.permapendis.org/index.php/managere/article/view/31.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.

Sitorus, M. A. (2021). Keterlibatan Orang Tua Dan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(2).* https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/8772.

Sofiyah, S. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Waladi (Wawasan Belajar Anak Usia Dini) 1(1).* 184. https://ejournal.stital.ac.id/index.php/waladi/article/view/318/178.

Tafsir, A. (1995). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Wahyuni, T. (2023). Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh. *Jurnal Buah Hati 10(1).* 57-59. https://ejournal.bbg.ac.id/Buah hati.