

**Volume 1 Issue 1 (2023) Pages 176-200**  
**WALADI: Wawasan Belajar Anak Usia Dini**

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI**

Siti Sofiyah<sup>1✉</sup>

<sup>1</sup>STAI YPBWI Surabaya ,

**Abstrak:**

Kemajuan teknologi memudahkan masuknya pengaruh negatif lintas negara. diperlukan filter berupa iman dan taqwa untuk membentengi diri agar pengaruh negatif tidak mempengaruhi perikehidupan bangsa. Pembelajaran Agama Islam melalui bermain merupakan pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan aspek perkembangan moral agama anak dalam rangka menanamkan iman dan taqwa. Pembelajaran melalui bermain sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran harus ditunjang dengan perencanaan, pelaksanaan dan sistem evaluasi yang baik dan sesuai dengan standar pendidikan anak usia dini.. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses perencanaan pelaksanaan dan hasil yang dicapai dalam pembelajaran agama Islam melalui bermain . Sedangkan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses perencanaan, mendeskripsikan dan menganalisis proses pelaksanaan dan untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil pembelajaran agama Islam melalui bermain .

Metode penelitian adalah metode analisis deskriptif studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Peneliti sebagai instrument. teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Alat bantu pengambilan data menggunakan alat perekam, pedoman observasi dan camera digital. Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa pembelajaran Agama Islam melalui bermain , proses perencanaan pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan kaidah perencanaan, proses pembelajaran juga telah sesuai dengan prinsip perkembangan anak dan hasil pembelajaran yang dicapai berhasil mengoptimalkan aspek perkembangan moral agama anak.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Kegiatan Bermain, Anak Usia Dini

Copyright (c) 2023 Siti Sofiyah

---

✉Corresponding author :

Email Address : [sofi.kayla@gmail.com](mailto:sofi.kayla@gmail.com)

Perum Rewwin, Jl. Wedoro PP Blok PP No.66, Wedoro, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61253

Received 15-03-2023, Accepted 11-05-2023, Published 05-06-2023

## A. Pendahuluan

Masyarakat modern menunjukkan kecenderungan menuju sikap langsung dan pragmatis, menginginkan kemanfaatan dalam semua aspek. Tidak jarang pendekatan cepat ini mengabaikan prinsip-prinsip agama dan standar moral.<sup>1</sup> Memfasilitasi individu untuk menegakkan nilai-nilai mereka terbukti menjadi upaya yang menantang. Keutamaan ketepatan waktu, disiplin, kesediaan untuk mengantri, menahan diri dari suap untuk mendapatkan perlakuan istimewa, antara lain, sulit bagi masyarakat kita untuk mewujudkan.<sup>2</sup> Dengan demikian, menjadi penting untuk menanamkan nilai-nilai dan norma agama yang kuat di dalam bangsa kita, dengan demikian melindunginya dari pengaruh eksternal yang tidak semestinya. Untuk menumbuhkan nilai-nilai dan norma seperti itu, penting untuk memulai proses kultivasi ini sejak usia dini. Dalam memperoleh pengetahuan selama masa kanak-kanak mirip dengan ukiran di atas batu, sedangkan memperoleh pengetahuan selama usia tua sama dengan etsa di atas air.<sup>3</sup> Frasa ini menggarisbawahi pentingnya pendidikan usia dini, karena memastikan bahwa bahkan pengetahuan yang diperoleh melalui proses yang tampaknya mudah tetap tertanam tak terhapuskan sepanjang hidup seseorang.<sup>4</sup>

Untuk itu pendidikan Agama Islam dapat dipelajari sejak usia dini agar dapat tercipta generasi yang memiliki moral Agama

---

<sup>1</sup> Ida Windi Wahyuni dan Ary Antony Putra, "Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 1 (Juni 2020): 30–37.

<sup>2</sup> Mohammad Fauziddin, "Pembelajaran Agama Islam Melalui bermain pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2016): 107–116.

<sup>3</sup> Efektifitas Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Ibu Balita dan Tentang Menu Seimbang Balita Di, "JURNAL OBSESI," *Jurnal Obsesi* 2, no. 2 (2016): 1–7.

<sup>4</sup> Yenni Fitra Surya, "Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21\pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 52–61.

yang kuat dan ber-akhlakul karimah, sehingga mereka mampu membentengi dirinya dari pengaruh negatif dari era globalisasi. Pendidikan Agama Islam harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pendidikan tersebut sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini.

Dengan penerapan UU No. 20 pada tahun 2003, sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, yang semuanya merupakan keseluruhan yang koheren. Sebelum pendidikan dasar, PAUD dikelola dan dapat difasilitasi melalui saluran pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Saluran pendidikan formal terwujud dalam bentuk TK (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk-bentuk sebanding lainnya. Pendidikan nonformal bermanifestasi sebagai Play group (KB), TK Taman Penipan (TPA), atau bentuk serupa lainnya. Dalam lingkup pendidikan informal, ia terbentuk sebagai pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan sekitarnya.<sup>5</sup>

Agar pendidikan yang diberikan kepada anak kecil mencapai kesuksesan maksimal, sangat penting untuk menggunakan bahan instruksional dan metode pengajaran yang selaras dengan karakteristik unik perkembangan anak usia dini.<sup>6</sup> berpendapat bahwa bermain berfungsi sebagai jalan paling efektif

---

<sup>5</sup> Baiyyi Natul Masrifah, Amir Mahmud, dan Zaini Tamin AR, "Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES* 2, no. 2 (2022): 478–508.

<sup>6</sup> M Syarif Sumantri dan Tjia Endrawati, "Kemampuan sosialisasi dan gerak manipulatif anak usia dini," *Jakarta Utara* (2010).

bagi anak-anak prasekolah untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang paling tepat untuk pendidikan anak usia dini adalah pendekatan yang menggabungkan permainan sebagai sarana pengajaran. Melalui bermain, anak-anak dapat mendorong perkembangan sosial dan emosional mereka, menumbuhkan rasa memiliki, dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk berkembang dan berkolaborasi dalam kelompok yang beragam.<sup>7</sup>

Pada konsep belajar melalui bermain ini menempatkan anak sebagai subjek dan orang tua atau guru menjadi fasilitator. Dalam konsep ini anak akan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas berfikirnya, dan akan merangsang daya cipta dan berfikir kritis. Jika dua hal ini terbangun anak akan menjadi orang yang percaya diri dan mandiri. Anak tidak mejadi menghafal tetapi justru analis yang handal.<sup>8</sup>

Dari uraian diatas, penulis merasa perlu dan tertarik meneliti tentang pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia dini, sehingga dari hasil penelitian ini dapat dideskripsikan pembelajaran Agama Islam melalui bermain pada anak usia ini yang dilaksanakan Waru Sidoarjo Jawa timur

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.<sup>9</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menganalisis karakteristik atau atribut suatu

---

<sup>7</sup> Padjrin, "Pola Asuh Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Intelektualita* 5, no. 1 (2016).

<sup>8</sup> Neneng Neneng et al., "Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Almuahajirin Perum Baros Kencana Kota Sukabumi," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2023): 35–45.

<sup>9</sup> Dr Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D" (2013). 16

fenomena yang diamati.<sup>10</sup> Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video dan lain-lain.

Lokasi penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Lab STAI YBWI Surabaya terletak di Wedoro Rewwin Waru Sidoarjo Jawa Timur. Sedangkan subjek pada penelitian ini adalah anak usia dini dengan responden kepala sekolah, wakil kepala bagian kurikulum, wali kelas, ustadzah, dan wali siswa serta tidak menutup kemungkinan menambah responden lain jika diperlukan untuk mendukung penelitian ini.

### **C. Konsep Bermain sambil Belajar Anak Usia Dini**

#### **1. Konsep Belajar melalui Bermain (Learning Trough Play )**

Belajar melalui permainan adalah pendekatan pedagogis yang sangat efektif untuk tahun-tahun awal. Teknik ini tidak hanya menanamkan pengetahuan tetapi juga membawa sukacita dan kepuasan bagi pelajar muda. Terlibat dalam bermain memungkinkan anak-anak untuk memperoleh keterampilan perkembangan dan fisik yang penting, serta kemahiran dalam bahasa, yang mencakup kosakata dan aturan tata bahasa. Selain itu, bermain mendorong keterlibatan anak-anak dengan lingkungan mereka, meningkatkan kemampuan motorik dasar, dan memfasilitasi perolehan pengetahuan

---

<sup>10</sup> Bungin Burhan, "Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu Sosial Lainnya," *Jakarta: Kencana* (2008). 45

segar.<sup>11</sup> Dengan menggabungkan kegiatan bermain, proses belajar menjadi organik, mengasuh, dan menyenangkan, selaras dengan karakteristik upaya anak usia dini.

Ada dua dimensi yang berperan yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pembelajaran dan pertumbuhan anak-anak: dimensi aktivitas dan dimensi lingkungan bermain. Dimensi aktivitas bermain melibatkan anak secara langsung dalam proses membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Melalui permainan, anak memperoleh tidak hanya pengetahuan kognitif, tetapi juga perubahan mental dan biologis yang mendorong pengembangan diri.<sup>12</sup> Misalnya, kegiatan bermain game tradisional seperti jamur atau ular naga melibatkan tidak hanya memahami aturan, tetapi juga terlibat dalam aktivitas gerakan dan tindakan lain yang meningkatkan dinamisme dan pemahaman anak tentang aturan permainan.<sup>13</sup> Akibatnya, kemampuan fisik anak dan kesejahteraan fisik secara keseluruhan meningkat.

Bermain dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu : free play (bermain bebas), guided play (bermain terpimpin) dan directed play (bermain terarah).<sup>14</sup> Sedangkan jenis-jenis permainan anak ada 5 yaitu : permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki berfikir logis dan berfikir matematis, bermain dengan

---

<sup>11</sup> Fauziddin, "Pembelajaran Agama Islam Melalui bermain pada anak usia dini."

<sup>12</sup> Baiyyi Natul Masrifah, Amir Mahmud, dan Zaini Tamin AR, "Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES* 2, no. 2 (2022): 478–508.

<sup>13</sup> Aris Priyanto, "pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain," *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2 (2014).

<sup>14</sup> Wiwik Pratiwi, "Konsep bermain pada anak usia dini," *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106–117.

benda-benda dan bermain peran.<sup>15</sup> Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional.<sup>16</sup>

Impelentasi bermain menggambarkan tujuan-tujuan yang dapat diperoleh melalui bermain. (a) Untuk mendorong anak belajar tentang pakaian yang sesuai dengan cuaca, maka disediakan beberapa potong pakaian yang berbeda di area pakaian. (b) Untuk mendorong anak belajar bagaimana membuat warna-warna sekunder, maka disediakan cat-cat yang berwarna primer. (c) Untuk mendorong anak mendemonstrasikan kemampuan anak dalam mengelompokkan, maka disediakan daun-daun, kunci, kancing, contoh-contoh binatang yang ada di ladang dan di kebun binatang dan sebagainya. (d) Untuk mendorong anak belajar karakteristik bentuk tiga dimensi, maka disediakan macam-macam bentuk dalam kotak, balok-balok dan lain-lain. (e) Untuk mendorong anak belajar tentang erosi dan landform air, menyediakan air dalam container (sehingga air dapat mengalir dengan bervariasi), dalam kotak pasir atau area kebun.<sup>17</sup>

## 2. Pembelajaran Agama Islam pada Anak Usia Dini

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang artinya adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu

---

<sup>15</sup> Naili Rohmah, "Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini," *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2016).

<sup>16</sup> Bagus Endri Yanto, Bambang Subali, dan Slamet Suyanto, "Improving Students' Scientific Reasoning Skills through the Three Levels of Inquiry.," *International Journal of Instruction* 12, no. 4 (2019): 689–704.

<sup>17</sup> Slamet Suyanto dan Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, "Yogyakarta" (Hikayat Publishing, 2005). 22

kecenderungan tingkahlaku sebagai hasil dari praktik atau latihan.<sup>18</sup> Perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi atau gabungan dari aspek-aspek tersebut. Sedangkan menurut Suryadi (1989: 4) belajar berlangsung bila perubahan-perubahan berikut terjadi: (1) penambahan informasi, (2) pengembangan atau peningkatan pengertian, (3) penerimaan sikap-sikap baru, (4) perolehan penghargaan baru, (5) pengerjaan sesuai dengan mempergunakan apa yang telah terjadi.<sup>19</sup> Kelima jenis perubahan ini dapat dimasukkan ke dalam tiga kategori: pengetahuan (Cognitive), perasaan (Affective) dan pethuatan (Behavioral).<sup>20</sup>

Makna lain dan pengertian pembelajaran diatas adalah menggambarkan interaksi dinamis antara unsur-unsur yang terlibat dalam pembelajaran yaitu pendidik, peserta didik, materi, sarana, proses, keluaran dan pengaruh kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengkondisikan seseorang agar dapat melakukan proses belajar.<sup>21</sup>

Pembelajaran bagi anak usia dini yang menjadi kontroversi selama ini adalah cara menyampaikan materi pembelajaran pada anak usia dini. Jerome Bruner menyatakan,

---

<sup>18</sup> Sudjana Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Al Gesindo, 2005).19

<sup>19</sup> Jailani Syahputra Sigerar et al., “Manajemen Pendidikan Dasar dan Pengembangannya (Studi Manajemen Pendidikan Islam dan Pengembangan Organisasi di SMP Islam Terpadu Al-Hijrah 2 Lau Dendang),” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2023).

<sup>20</sup> Albert Bandura dan Vilayanur S Ramachaudran, “Encyclopedia of human behavior,” *New York: Academic Press* 4 (1994): 71–81.

<sup>21</sup> Ghazi, A. R., & Marimba, Y. M, “Contextual Learning in Islamic Education and Its Implications for Character Education in Madrasah.,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (2021).



setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya.<sup>22</sup> Permainan atau bermain merupakan kunci utama dalam pembelajaran anak usia dini.<sup>23</sup> Permainan atau bermain adalah kata kunci pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Dia sebagai media, sekaligus substansi pendidikan itu sendiri.<sup>24</sup> Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau melalui bermain yang melibatkan semua indra anak. Bruner & Donalson dari telaahnya menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran sebagian besar diperoleh dari bermain.<sup>25</sup>

### 3. Pembelajaran Agama Islam melalui bermain

Pembelajaran Agama Islam merupakan salah satu komponen dari pendidikan agama Islam. Pengertian pendidikan agama Islam meruakan bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadiannya yang utama (insan kamil).<sup>26</sup> Seiring dengan definisi diatas menurut Ahmad T mendefinisikan pendidikan Islam sebagai

---

<sup>22</sup> Jerome S Bruner, *In search of pedagogy volume I: The selected works of Jerome Bruner, 1957-1978* (Routledge, 2006). 38

<sup>23</sup> Sugiarto Sugiarto, "Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia DinI," *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 185–201.

<sup>24</sup> I Ketut Sudarsana, "Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini," *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya* 1, no. 1 (2018).

<sup>25</sup> Jerome Bruner, "Folk pedagogies," *Learners and pedagogy* 1, no. 1 (1999): 4–20.

<sup>26</sup> Ahmad D Marimba, "Pengantar filsafat pendidikan Islam" (2021). 9

bimbingan yang diberikan oleh seseorang (peserta didik) agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.<sup>27</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Agama Islam melalui bermain merupakan proses belajar yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut yakni Agama Islam melalui kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan sehingga pembelajaran dapat lebih optimal.

#### 4. Pembelajaran Agama Islam melalui bermain di TK Lab STAI YPBWI

##### a) Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan waka bagian kurikulum bahwa langkah yang pertama ditempuh dalam perencanaan adalah menentukan tujuan pembelajaran. Pembuatan tujuan pembelajaran dilaksanakan dengan musyawarah antara kepala sekolah, waka kurikulum, wali kelas serta seluruh ustadzah pada saat rapat kerja tahunan. Tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua yakni ; tujuan umum dan tujuan khusus

##### b) Materi Pembelajaran Agama Islam melalui bermain

Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wakil kepala bagian kurikulum tentang materi pembelajaran Agama Islam melalui bermain mengacu pada kurikulum

---

<sup>27</sup> Tayseer Ahmad, Jane Wardle, dan Peter Hayward, "Physical symptoms and illness attributions in agoraphobia and panic," *Behaviour Research and Therapy* 30, no. 5 (1992): 493–500.

menu generik yang dikeluarkan oleh direktorat PAUD, materi iman dan taqwa yang dibuat sendiri . Materi pembelajaran Agama Islam dikenal dengan sebutan materi al Islam.

Berdasarkan wawancara dengan waka bagian kurikulum dan sudi dokumen ditemukan bahwa jadual pembelajaran Agama Islam melalui bermain Sesi pertama mulai pukul 07.45 - 08.40 diawali dengan pembukaan dengan membaca doa akan belajar, syahadat, surat fatihah, murojaah, ikrar jundullah, tata tertib, dan absensi. Selanjutnya pembelajaran materi al Islam dengan menggunakan pendekatan belajar melalui bermain. Kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek (surat Al ikhlas, surat Annas, surat Al kafirun dan sebagainya), ayat-ayat pilihan (ayat 9 surat Al jumuah, ayat 59 surat Al ahzab dan sebagainya), dan doa sehari-hari (doa mau makan, doa sebelum tidur, doa belajar dan sebagainya).

Sesi kedua dimulai pukul 09.25 - 09.50 dengan materi pembelajaran membaca Alquran. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan huruf secara klasikal oleh ustadzah dan dilanjutkan privat masing-masing siswa dengan menggunakan buku Iqro.

- c) Langkah-langkah penyusunan rencana kegiatan pembelajaran

Hasil wawancara dengan wakil kepala bagian kurikulum dan wali kelas mengemukakan bahwa setelah ustadzah mempelajari, mengetahui dan memahami struktur kurikulum PAUD menurut acuan menu generik dan materi iman dan taqwa serta materi dari bahan lain yang diperlukan.

Wakil kepala bagian kurikulum juga memaparkan bahwa pembuatan perencanaan program pembelajaran dibuat dengan musyawarah oleh kepala sekolah, wakil kepala bagian kurikulum dan semua ustadzah pada saat rapat kerja pada bulan Juli dengan acuan materi seperti diatas. Perencanaan Pembelajaran Agama Islam dikemas dengan menggunakan pendekatan pembelajaran melalui bermain.

Langkah selanjutnya adalah mengintegrasikan indikator perkembangan tersebut dengan tema, kemudian tema dibagi menjadi beberapa sub tema. Langkah selanjutnya melihat kalender akademik dalam satu tahun. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh ustadzah dalam menyusun rencana Pembelajaran Agama Islam melalui bermain meliputi : (1) menyusun Rencana Kegiatan Tahunan (RKP), (2) menyusun Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan (3) menyusun Satuan Kegiatan Harian (SKH).

#### **D. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam melalui Bermain**

Selanjutnya akan dikemukakan data yang berkaitan dengan proses Pembelajaran Agama Islam melalui bermain yang dilakukan berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, waka bagian

kurikulum, 2 orang ustadzah dari masing-masing wali kelas serta beberapa ustadzah, observasi dan studi dokumen tentang rangkaian pelaksanaan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain meliputi; (a) deskripsi proses pembelajaran (b) jenis permainan yang digunakan, (c) media yang digunakan, (d) peran ustadzah dalam pembelajaran.

Ustadzah LS menerangkan bahwa sebelum ustadzah melaksanakan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain, terlebih dahulu ustadzah menata lingkungan yang akan digunakan untuk pembelajaran. Ruang yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran terbagi menjadi beberapa ruangan sesuai 5 kelas yang ada yaitu ; Kelas Pine Apple 2 ruang, kelas Tomato 2 ruang dan 1 ruang untuk Kelompok Bermain (KB). Ruang tidak digunakan selain kegiatan TK Lab STAI YBWI. Dengan demikian penataan dan persiapan lingkungan pembelajaran dapat bersifat permanen dan fleksibel disesuaikan dengan sub tema pada SKM dan SKH.

Jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran Agama Islam melalui bermain berdasarkan wawancara dengan wakil kepala bagian kurikulum antara lain sebagai berikut : (1) Permainan Dolanan, (2) Permainan beberan, (3) Permainan tepuk, (4) Lagu-lagu islami anak, (5) Bermain Peran dengan Cerita Islami, (6) Bermain dengan benda-benda

Selanjutnya mengetahui hasil pembelajaran Agama Islam melalui bermain berdasarkan wawancara dengan waka bagian kurikulum dan wali kelas Pine Apple dan Tomato, dan berdasarkan hasil studi dokumen, ustadzah melakukan beberapa

penilaian sebagai berikut ; (a) penilaian oleh wali kelas, (b) penilaian oleh ustadzah, dan (c) penilaian oleh orang tua.

Berdasarkan wawancara dengan para ustadzah serta studi dokumentasi, evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain dilakukan tidak secara khusus namun berbarengan dengan penilaian secara umum lainnya yakni ; setiap ustadzah mengamati, perkembangan anak, catatan anekdot, serta mengumpulkan karya anak sebagai portofolio. Untuk proses assessment wali kelas telah memiliki buku catatan yang dapat diisi setiap saat.

Selanjutnya mengetahui hasil pembelajaran Agama Islam melalui bermain berdasarkan wawancara dengan waka bagian kurikulum dan wali kelas Pine Apple dan Tomato, dan berdasarkan hasil studi dokumen, ustadzah melakukan beberapa penilaian sebagai berikut ; (a) penilaian oleh wali kelas, (b) penilaian oleh ustadzah, dan (c) penilaian oleh orang tua. Hasil yang dicapai dalam pembelajaran Agama Islam melalui bermain dalam rangka untuk lebih mengoptimalkan Pembelajaran Agama Islam . Berdasarkan data baik melalui tehnik wawancara, observasi dan studi dokumen yang telah diolah sebagai berikut :

1. Hasil laporan perkembangan berdasarkan acuan menu generik

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pencapaian seluruh aspek perkembangan yang optimal pada aspek perkembangan moral Agama (MA), sosial emosional (SE), Kognitif (K), Bahasa (B), psikomotor (S) dan life skill (LF), maka dapat dilihat hasil rekapitulasi dari hasil narasi kesimpulan masing-masing aspek, yang dilihat dari indikator-indikator

aspek, anak yang berkembang baik (BB) dan belum berkembang dengan baik (BB) dapat dilihat tingkat keberhasilan pembelajaran Agama Islam melalui bermain dilihat dari perkembangan aspek moral Agama anak, dari 50 siswa di kelas Pine Apple hanya 3 siswa yang belum berkembang dengan baik, sedangkan di kelas Tomato terdapat 2 siswa yang belum berkembang dengan baik dari 45 anak. Dengan demikian secara keseluruhan 5,26% belum berkembang dengan baik sedangkan tingkat keberhasilannya 94,74 %.

2. Laporan orang tua dari hasil Pembelajaran Agama Islam melalui bermain

Responden 1, KN adalah ibu dari AN. rumah AN terletak kurang lebih 100 meter dari masjid Baiturrahman. Saat itu waktu hampir magrib AN bersama orang tuanya lagi bersantai di ruang tamu, terdengar suara adzan dari masjid sebelah tanda masuk waktu magrib. Mendengar adzan AN tiba-tiba bernyanyi.

“Dengarlah adzan berkumandang, tanda waktu sholat telah datang Sholat berjamaah mari kita kerjakan marilah menuju kemenangan”

“ Pak ke masjid yuk..! kata ustadzah kalau kita jamaah pahalanya besar” mendengar itu bapak dan ibu AN kaget tidak biasanya AN begitu, bahkan dia enggan diajak sholat. Bapak dan ibu menuruti ajakan AN. Orang tua AN jarang jamaah di masjid, jamaahnya musholla rumah. Setelah ditanya ternyata hari itu AN diberikan lagu baru oleh ustadzah tentang keutamaan sholat berjamaah. Kejadian itu kemudian dilaporkan kepada wali kelas.

Responden 2, NG adalah ayah dari SL. SL sosok anak yang lucu dan menggemaskan, diusianya yang ke 5 tahun 8

bulan ia sudah memasuki kelas Tomato . Pak NG sehari-hari bekerja sebagai tukang kayu yang biasa melayani pesanan pembuatan almari, kursi, dipan dan sebagainya. Suatu saat selepas istirahat siang pak NG kembali bekerja membuat almari, saat itu SL pulang dari sekolah, setelah mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan ayahnya SL bertanya kepada ayahnya ; “yah..... sudah baca bismillah ?” Pak NG menjawab “ Astagfirullohal adhim, belum nak ayah lupa, mengapa harus membaca bismillah?” tanya pak NG menguji anaknya. “Kata ustadzah kalau tidak baca bismillah pekerjaan jadi tidak berkah”. Sejak itulah pak NG membiasakan membaca bismillah dengan suara keras setiap memulai pekerjaan agar tidak ditegur lagi oleh SL. Kejadian membanggakan itu diceritakan pak NG kepada wali kelas.

### 3. Hasil Pembelajaran Agama Islam melalui bermain menurut Ustadzah

Pembelajaran Agama Islam melalui bermain adalah sebagai berikut :

#### a) Kelas Pine Apple

Mengucapkan salam ketika bertemu dengan ustadzah, Membaca basmalah setiap melakukan pekerja, Sosialisasi lebih baik, Dapat mempraktekkan doa-doa di rumah, Lebih banyak rekaman yang positif (seperti doa, surat-surat pendek, hadits-hadits pendek, dan asmaul husna)., Mendirikan shalat tepat pada waktunya, Memiliki banyak pengetahuan keagamaan, Memiliki



akhlak yang terpuji (sopan santun, tepo sliro dan sebagainya)

b) Kelas Tomato

Merawat sesama Muslim berarti mengekspresikan kepedulian terhadap kesejahteraan satu sama lain. Penting untuk menyampaikan salam saat bertemu ustadzah dan teman mereka, sebagai tanda rasa hormat. Selain itu, membaca basmalah sebelum memulai tugas apa pun menandakan pengakuan akan kehadiran dan berkat Tuhan. Terlibat dalam interaksi sosial dengan cara yang lebih bermakna menumbuhkan hubungan yang lebih kuat dalam komunitas. Selain itu, kemampuan untuk melakukan doa baik di sekolah maupun di kenyamanan rumah adalah bukti pengabdian seseorang. Menumbuhkan pola pikir positif dicontohkan melalui pencatatan doa, surat pendek, hadits pendek, dan asmaul husna.

Mengamati ketepatan waktu ketika terlibat dalam doa adalah yang paling penting. Memiliki watak terpuji, ditandai dengan kesopanan, kebijaksanaan, dan keanggunan, berkontribusi pada lingkungan sosial yang harmonis. Pertumbuhan intelektual dan kelimpahan pengetahuan agama semakin memperkaya pemahaman seseorang. Terakhir, pengucapan yang terampil dari surat-surat Al-Qur'an menunjukkan kefasihan dan kelancaran dalam pembacaannya

## E. Analisis Pembahasan

1. Proses Perencanaan Pembelajaran Agama Islam melalui kegiatan Bermain .

Hasil wawancara dan studi dokumentasi yang diperoleh dari kepala TK Lab STAI YBWI tentang pembelajaran Agama Islam melalui bermain bahwa kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan konsep program pendidikan anak usia dini.

Materi dan jenis kegiatan jelas mengarah pada konsep program PAUD, yaitu. Materi PAUD harus dilakukan secara terarah ke arah pengembangan segenap aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, dan salah satu aspek pengembangan itu adalah aspek moral Agama anak.

Isi kurikulum dikembangkan dengan bahan-bahan atau materi yang mengarah ke tujuan. Sedangkan materi pembelajaran ditetapkan berdasarkan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>28</sup>

Berdasarkan studi dokumentasi dan wawancara dengan wali kelas bahwa kurikulum atau materi pembelajaran telah bersumber dari menu generik namun dari segi bahasanya belum dikemas sebagaimana menu pembelajaran yang telah dibuat oleh Direktorat PAUD yang telah terintegrasi dengan kecerdasan jamak. Namun pada dasarnya materi tersebut sudah

---

<sup>28</sup> Martini Jamaris, "Pengembangan instrumen baku kecerdasan jamak anak usia dini," *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 25, no. 2 (2014): 123–137.

memenuhi kompetensi minimal yang harus dicapai pada anak usia 4-6 tahun.

## 2. Proses Pembelajaran Agama Islam melalui bermain

Dalam proses pembelajaran yang ada sebelum pelaksanaan pembelajaran mengacu pada hal tersebut di atas dimulai hal yang dilakukan oleh ustadzah adalah melakukan penataan tempat yang akan digunakan dalam pembelajaran atau mensetting tempat yang akan digunakan Pembelajaran Agama Islam melalui bermain, serta mempersiapkan pernik-pernik yang dibutuhkan dalam pembelajaran. “Sebelum para guru merencanakan dan membuat pusat-pusat kegiatan tersebut, mereka harus memikirkan tentang ruang yang dibutuhkan.”<sup>29</sup>

Adapun tema yang dipilih pada pembelajaran Agama Islam melalui bermain ini juga telah sesuai dengan rambu-rambu dari pemilihan tema. Tema merupakan media untuk mengenalkan berbagai konsep sehingga anak mampu mengenal secara utuh, mudah, dan jelas. Tema merupakan konteks (fokus bahan) yang membingkai semua kegiatan untuk mencapai tujuan.<sup>30</sup>

Implementasi pembelajaran Islam melalui permainan, sebagaimana dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak yang disajikan sebelumnya, terbukti dalam budidaya aspek spiritual. Hal ini dicapai dengan menanamkan

---

<sup>29</sup> David J Betty et al., “Multiple independent origins of the COII/tRNA (Lys) intergenic 9-bp mtDNA deletion in aboriginal Australians.,” *American Journal of Human Genetics* 58, no. 2 (1996): 428.

<sup>30</sup> Netti Herawati, “Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini,” *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)* 1, no. 3 (2023): 37–47.

kebiasaan berdoa sejak usia dini, dengan demikian berlatih dan terlibat dalam doa yang tulus dalam berbagai konteks, seperti sebelum makan, kunjungan ke toilet, jalan-jalan, dan waktu tidur, antara lain.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan ke dalam pengajaran Agama Islam sejalan dengan tujuan yang diinginkan. Materi pengajaran untuk belajar membaca Al-Qur'an (dikenal sebagai Iqro') telah dibuat dengan cermat untuk menggabungkan warna-warna yang menawan dan dibagi menjadi enam jilid, masing-masing dibedakan oleh warna dan variasi yang berbeda. Bersebelahan dengan itu, rak buku terpisah diposisikan secara strategis dalam pandangan anak, sehingga memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk secara teratur membaca isi buku.

Dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah siswa dikenalkan melalui simbol atau benda yang menggambarkan kemiripan bentuk dengan huruf yang dimaksud. Kemudian baru dikenalkan nama huruf dan bacaannya.

### 3. Mengenalkan adab dan manfaat makan dan minum

Penyediaan setiap hari untuk anak berupa snack dan makanan siang dari orang tua. Hal ini disadari bahwa kebutuhan tersebut sangat penting sebelum anak melakukan aktifitas kebutuban yang mendasar harus terpenuhi. Dengan cara ini pula ustadzah dapat membimbing adab makan dan minum serta mengembangkan moral Agama dan sosial emosional anak.

Berdasarkan hasil penelitian untuk evaluasi pembelajaran Agama Islam melalui bermain , evaluasi yang dilakukan oleh setiap ustadzah adalah mengamati, anekdot, dan menggunakan cheklis perkembangan, serta catatan orang tua. Untuk proses assesmen ustadzah telah memiliki buku - buku catatan yang ada di kantong, sehingga proses assesmen setiap saat. Sehingga penilaian yang ada diharapkan outentik serta menyeluruh.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain telah berhasil memfasilitasi perkembangan aspek moral agam anak usia dini secara optimal. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan pembelajaran Agama Islam melalui bermain telah sesuai dengan tujuan program, baik berupa tujuan umum maupun tujuan khusus

## **F. Kesimpulan**

Pelaksanaan perencanaan pembelajaran agama Islam pada anak usia dini, dengan fokus pada penggunaan bermain, mengikuti pedoman yang ditetapkan oleh Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam hal perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran agama Islam melalui permainan sejalan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak. Pemanfaatan permainan pada anak usia dini untuk mengajarkan agama Islam telah terbukti berhasil dalam mempromosikan perkembangan moral di kalangan anak-anak. Hal ini didukung oleh laporan evaluasi yang diberikan oleh institusi kepada orang tua, yang menunjukkan bahwa 95% siswa menunjukkan aspek moral agama mereka yang berkembang dengan baik, sementara 5% tidak. Selain itu, orang tua telah

melaporkan peningkatan yang signifikan dalam perkembangan moral agama anak-anak mereka di rumah. Penilaian kemajuan siswa dilakukan oleh guru kelas, ustadzah, dan wali, dengan menggunakan instrumen yang disiapkan oleh lembaga.

## G. Daftar Pustaka

- Ahmad, Tayseer, Jane Wardle, dan Peter Hayward. "Physical symptoms and illness attributions in agoraphobia and panic." *Behaviour Research and Therapy* 30, no. 5 (1992): 493–500.
- Balita, Efektifitas Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Ibu, dan Tentang Menu Seimbang Balita Di. "JURNAL OBSESI." *Jurnal Obsesi* 2, no. 2 (2016): 1–7.
- Bandura, Albert, dan Vilayanur S Ramachaudran. "Encyclopedia of human behavior." *New York: Academic Press* 4 (1994): 71–81.
- Betty, David J, Amy N Chin-Atkins, Lynn Croft, Michaela Sraml, dan Simon Easteal. "Multiple independent origins of the COII/tRNA (Lys) intergenic 9-bp mtDNA deletion in aboriginal Australians." *American Journal of Human Genetics* 58, no. 2 (1996): 428.
- Bruner, Jerome. "Folk pedagogies." *Learners and pedagogy* 1, no. 1 (1999): 4–20.
- Bruner, Jerome S. *In search of pedagogy volume I: The selected works of Jerome Bruner, 1957-1978*. Routledge, 2006.
- Fauziddin, Mohammad. "Pembelajaran Agama Islam Melalui bermain pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2016): 107–116.
- Ghazi, A. R., & Marimba, Y. M. "Contextual Learning in Islamic Education and Its Implications for Character Education in

- Madrasah.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (2021).
- Herawati, Netti. “Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini.” *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)* 1, no. 3 (2023): 37–47.
- Jamaris, Martini. “Pengembangan instrumen baku kecerdasan jamak anak usia dini.” *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 25, no. 2 (2014): 123–137.
- Marimba, Ahmad D. “Pengantar filsafat pendidikan Islam” (2021).
- Masrifah, Baiyyi Natul, Amir Mahmud, dan Zaini Tamin AR. “Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES* 2, no. 2 (2022): 478–508.
- Nana, Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Al Gesindo, 2005.
- Neneng, Neneng, Siti Qomariyah, Najrul Jimatul Rizki, Rima Erviana, dan Rubi Babullah. “Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Almuhajirin Perum Baros Kencana Kota Sukabumi.” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2023): 35–45.
- Padjrin. “Pola Asuh Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam.” *Intelektualita* 5, no. 1 (2016).
- Pratiwi, Wiwik. “Konsep bermain pada anak usia dini.” *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106–117.
- Priyanto, Aris. “pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain.” *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2 (2014).

Rohmah, Naili. “Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini.” *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2016).

Sigerar, Jailani Syahputra, Agus Suryadi, Khairani Nasution, dan Mesiono Mesiono. “Manajemen Pendidikan Dasar dan Pengembangannya (Studi Manajemen Pendidikan Islam dan Pengembangan Organisasi di SMP Islam Terpadu Al-Hijrah 2 Lau Dendang).” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2023).

Sudarsana, I Ketut. “Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini.” *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya* 1, no. 1 (2018).

Sugiarto, Sugiarto. “Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 185–201.

Sumantri, M Syarif, dan Tjia Endrawati. “Kemampuan sosialisasi dan gerak manipulatif anak usia dini.” *Jakarta Utara* (2010).

Surya, Yenni Fitra. “Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21\pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 52–61.

Suyanto, Slamet, dan Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. “Yogyakarta.” Hikayat Publishing, 2005.

Wahyuni, Ida Windi, dan Ary Antony Putra. “Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 1 (Juni 2020): 30–37.

Yanto, Bagus Endri, Bambang Subali, dan Slamet Suyanto. “Improving Students’ Scientific Reasoning Skills through the Three Levels of



Inquiry.” *International Journal of Instruction* 12, no. 4 (2019): 689–704.