

## INTEGRASI NILAI KEISLAMAN DALAM KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI

**Qaulan Raniyah, Nur Imam Mahdi**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong  
[qaulanraniyah@umsu.ac.id](mailto:qaulanraniyah@umsu.ac.id), [imamlanglanghebat@gmail.com](mailto:imamlanglanghebat@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses integrasi nilai-nilai keislaman dalam kegiatan bermain anak usia dini serta mengidentifikasi bentuk-bentuk permainan edukatif yang digunakan di TK Muhammadiyah Mandala. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru, dan orang tua sebagai informan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai Islam berlangsung melalui tiga tahap: perencanaan kegiatan bermain berbasis nilai, pelaksanaan permainan bernuansa religius, dan pembiasaan serta refleksi nilai setelah bermain. Nilai-nilai seperti kejujuran (*ṣidq*), tanggung jawab (*amānah*), tolong-menolong (*ta'āwun*), rasa syukur (*syukr*), dan kepedulian (*ihsan*) ditanamkan melalui permainan edukatif seperti *Pasar Mini Islami*, *Gotong Royong Membangun Masjid Mini*, *Ular Naga Islami*, dan *Pohon Kebaikan*. Guru berperan sebagai fasilitator dan teladan moral dalam mengaitkan setiap kegiatan bermain dengan ajaran Islam. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan media dan waktu, kreativitas guru serta budaya sekolah yang religius mendukung keberhasilan integrasi nilai keislaman. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pendidikan Islam berbasis bermain dan kontribusi praktis bagi lembaga PAUD Islami dalam merancang kegiatan bermain yang bermuatan nilai spiritual dan moral.

**Kata Kunci:** Nilai Keislaman, Kegiatan Bermain, Kreativitas Anak

**ABSTRACT:** This study aims to describe the process of integrating Islamic values into play activities for early childhood and to identify the types of educational games used at TK Muhammadiyah Mandala. Using a qualitative method with a phenomenological approach, the research involved the principal, teachers, and parents as primary informants. The findings reveal that the integration of Islamic values occurs through three main stages: planning value-based play activities, implementing

religious-themed games, and habituation and reflection on values after play. Values such as honesty (*ṣidq*), responsibility (*amānah*), cooperation (*ta'āwun*), gratitude (*syukr*), and compassion (*ihsān*) are instilled through educational games such as *Islamic Mini Market*, *Cooperative Mosque-Building Game*, *Islamic Snake Game*, and *Tree of Goodness*. Teachers play a crucial role as facilitators and moral role models, linking each play activity with Islamic teachings. Despite challenges such as limited materials and time, teacher creativity and the school's strong religious culture support the successful integration of Islamic values. This research provides theoretical contributions to the development of Islamic education through play-based learning and practical implications for Islamic early childhood institutions in designing play activities infused with spiritual and moral values.

**Keywords:** Islamic Values, Play Activities, Children's Creativity

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat strategis dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan landasan nilai bagi anak. Pada masa ini, anak-anak mengalami masa “golden age”, yaitu periode di mana kemampuan kognitif, afektif, sosial, dan moral berkembang dengan pesat dan memperoleh fondasi yang sangat menentukan bagi kehidupan mereka selanjutnya (Munawaroh, 2021; Rohmah & Arifin, 2025). Dalam konteks lembaga pendidikan berbasis Islam, integrasi nilai-nilai keislaman dalam seluruh kegiatan pembelajaran dan proses bermain menjadi aspek yang sepatutnya mendapat perhatian serius (Alijaya et al., 2023; Wahyuni & Ritonga, 2024). Di antara lembaga tersebut, TK Muhammadiyah Mandala merupakan salah satu taman kanak-kanak yang bernaung di bawah organisasi keagamaan Muhammadiyah dan menempatkan pendidikan nilai keislaman sebagai bagian integral dari programnya. Dengan demikian, penelitian yang mengangkat tema “Integrasi Nilai Keislaman dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini: Studi Fenomenologi di TK Muhammadiyah Mandala” ini dipandang penting untuk dilakukan guna menggali bagaimana praktik di lapangan merealisasikan integrasi tersebut melalui kegiatan bermain.

Konteks masalah di lokasi penelitian, yakni TK Muhammadiyah Mandala, menjadi sangat relevan. Sebagai lembaga PAUD berbasis Islam, TK ini memiliki visi dan misi yang mengedepankan akhlak mulia, penguatan karakter Islami, dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Namun demikian, dalam praktik sehari-hari, terdapat sejumlah tantangan: pertama, bagaimana nilai-nilai keislaman seperti amanah, tolong-menolong (*ta'awun*), rasa syukur (*syukr*), kejujuran (*sidq*), dan kepedulian (*ihsan*) dapat diintegrasikan secara nyata dalam

aktivitas bermain anak, bukan hanya dalam pelajaran formal. Kedua, seringkali kegiatan bermain di PAUD cenderung dilihat sebagai aktivitas santai atau rekreasi semata, bukan sebagai proses edukatif yang secara khusus diarahkan untuk pembentukan nilai keislaman. Ketiga, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penanaman nilai agama dan moral pada anak usia dini memerlukan metode yang tepat seperti pembiasaan, teladan guru, dan media bermain yang edukatif. Maka, fenomena bagaimana TK Muhammadiyah Mandala menyikapi tantangan tersebut dengan mengemas kegiatan bermain yang sekaligus mendidik nilai keislaman menjadi objek penelitian yang relevan dan penting.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses integrasi nilai-nilai keislaman dalam kegiatan bermain anak usia dini di TK Muhammadiyah Mandala dan mengidentifikasi bentuk-bentuk permainan edukatif yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai Islam kepada anak usia dini. Dengan tujuan pertama, penelitian ini ingin menggali secara mendalam bagaimana guru, kurikulum, lingkungan bermain, dan interaksi anak-anak mengoperasionalkan nilai keislaman dalam aktivitas bermain sehari-hari. Dengan tujuan kedua, penelitian ini ingin menemukan ragam dan karakteristik permainan edukatif (baik permainan tradisional, permainan modifikasi, maupun media interaktif) yang secara khusus difokuskan untuk menanamkan nilai-nilai Islam seperti kerjasama, tanggungjawab, kejujuran dan rasa syukur. Dengan demikian, penelitian ini memiliki distingsi atau keunikan tersendiri dibandingkan penelitian-lainnya karena memadukan pendekatan fenomenologi untuk mendalami pengalaman para guru dan anak di TK beraspek keislaman, serta mengkhususkan pada dimensi “kegiatan bermain” sebagai medium integrasi nilai keislaman, bukan hanya pembelajaran formal.

Banyak penelitian sebelumnya menitikberatkan pada pembelajaran agama formal atau pengembangan karakter secara umum, namun sedikit yang secara eksplisit mengangkat “bermain” sebagai ruang integrasi nilai keislaman di lembaga PAUD berbasis Islam. Sebagai contoh, penelitian oleh Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Islam pada Anak Usia Dini meneliti internalisasi karakter Islam secara umum namun tidak secara spesifik pada konteks bermain.) Penelitian lain seperti Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini mengangkat bermain sebagai medium pembelajaran agama Islam, namun belum memfokuskan pada bentuk-bentuk permainan edukatif dan menjelajahi proses integrasi nilai secara fenomenologis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru dalam literatur PAUD berbasis Islam dengan fokus pada proses dan permainan sebagai wahana nilai.

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kerangka integrasi nilai keislaman dalam pendidikan anak usia dini dengan memperkaya kajian fenomenologis tentang bagaimana aktivitas bermain memfasilitasi

internalisasi nilai Islam. Kajian ini menambah pemahaman bagaimana nilai-nilai keislaman dihidupkan dan dipraktikkan dalam setting PAUD yang berbasis Islam, serta bagaimana permainan edukatif dapat menjadi medium efektif untuk menanamkan nilai tersebut. Hal ini sekaligus membuka wilayah penelitian baru dalam ranah pendidikan PAUD Islami yang selama ini lebih banyak berfokus pada pembelajaran agama formal atau karakter secara umum. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi para praktisi PAUD (guru, pengelola lembaga, kurikulum) di TK Muhammadiyah Mandala khususnya, dan lembaga PAUD berbasis Islam lainnya pada umumnya, untuk merancang atau merevisi program bermain edukatif yang secara sistematis mengintegrasikan nilai keislaman. Selain itu, penelitian ini dapat membantu pembuat kebijakan pendidikan anak usia dini berbasis Islam dalam merumuskan pedoman atau modul permainan edukatif yang relevan dengan nilai Islam serta memfasilitasi pelatihan guru mengenai bagaimana memfasilitasi bermain yang bernilai keislaman. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan deskripsi empiris tetapi juga rekomendasi praktis untuk implementasi yang lebih baik.

Dengan mempertimbangkan konteks lembaga TK Muhammadiyah Mandala yang memiliki karakteristik sebagai lembaga PAUD berbasis Islam dan aktivitas bermain yang menjadi fokus utama, tujuan yang telah dirumuskan, serta distingsi penelitian yang menonjol, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang integrasi nilai-nilai keislaman melalui kegiatan bermain anak usia dini serta bentuk-bentuk permainan edukatif yang relevan. Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini akan menghadirkan gambaran hidup-nyata dari praktik di lapangan, bagaimana guru dan anak berinteraksi, bagaimana permainan dijalankan, dan bagaimana nilai keislaman terinternalisasi dalam rutinitas bermain. Dengan demikian diharapkan penelitian ini dapat memperkaya literatur, sekaligus memberikan manfaat langsung bagi peningkatan kualitas pembelajaran berbasis nilai keislaman di PAUD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, karena tujuan utamanya adalah memahami dan menggambarkan secara mendalam pengalaman nyata para guru dan anak dalam mengintegrasikan nilai-nilai keislaman melalui kegiatan bermain di TK Muhammadiyah Mandala. Pendekatan fenomenologi dipilih karena sesuai untuk menelusuri makna yang dialami secara subjektif oleh individu dalam konteks tertentu, yaitu bagaimana guru dan anak-anak memaknai kegiatan bermain yang sarat dengan nilai-nilai keislaman (Creswell, 2007). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengungkap hakikat pengalaman yang terjadi di lapangan, bukan sekadar mengukur atau

membandingkan variabel sebagaimana dilakukan dalam penelitian kuantitatif. Peneliti berupaya menggali proses internalisasi nilai-nilai Islam dalam kegiatan bermain secara natural, berdasarkan persepsi, interaksi, dan tindakan yang terjadi dalam keseharian di lingkungan TK Muhammadiyah Mandala.

Lokasi penelitian ditetapkan di TK Muhammadiyah Mandala, yang terletak di bawah naungan organisasi Muhammadiyah dan dikenal sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis nilai-nilai keislaman. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, TK Muhammadiyah Mandala memiliki karakteristik unik karena menggabungkan pembelajaran berbasis permainan dengan muatan nilai-nilai Islam yang kuat. Kedua, lembaga ini memiliki reputasi positif di masyarakat dalam membentuk perilaku religius anak melalui kegiatan bermain yang dirancang secara kreatif. Ketiga, ketersediaan data dan keterbukaan pihak sekolah untuk bekerja sama memberikan kemudahan bagi peneliti untuk memperoleh informasi yang mendalam. Selain itu, kegiatan bermain di lembaga ini dirancang tidak sekadar bersifat rekreatif, tetapi juga mengandung unsur pembiasaan nilai Islam seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan saling menghargai, sehingga sangat relevan dengan fokus penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari para informan utama, yaitu kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di TK Muhammadiyah Mandala. Jumlah informan utama yang diwawancarai sebanyak 10 orang, terdiri atas satu kepala sekolah, lima guru kelas, dan empat orang tua siswa. Kepala sekolah dan guru dijadikan informan kunci karena mereka memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan melaksanakan kegiatan bermain yang mengandung nilai keislaman. Sementara orang tua siswa menjadi informan pendukung untuk memperkaya data tentang dampak kegiatan bermain di rumah dan perubahan perilaku anak setelah mengikuti kegiatan tersebut. Sumber data sekunder berasal dari dokumen dan arsip sekolah, seperti kurikulum, program kegiatan harian, panduan pembelajaran, dokumentasi foto atau video kegiatan bermain, serta hasil penelitian terdahulu dan literatur yang relevan dengan topik integrasi nilai-nilai Islam dalam pendidikan anak usia dini. Data sekunder ini digunakan untuk memperkuat dan melengkapi temuan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati langsung interaksi antara guru dan anak-anak dalam kegiatan bermain, mencatat bentuk permainan edukatif yang digunakan, serta mengidentifikasi bagaimana nilai-nilai keislaman diintegrasikan dalam aktivitas tersebut. Peneliti terlibat secara langsung dalam lingkungan sekolah untuk

mendapatkan gambaran nyata dan alami dari fenomena yang terjadi. Wawancara mendalam dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua untuk menggali pengalaman, pandangan, serta strategi yang digunakan dalam menanamkan nilai Islam melalui permainan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan dengan konteks yang berkembang di lapangan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tertulis dan visual yang mendukung, seperti foto kegiatan, catatan harian guru, serta laporan pembelajaran yang menggambarkan proses integrasi nilai keislaman.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis fenomenologis, yaitu melalui tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilah data penting yang relevan dengan fokus penelitian, seperti bentuk permainan, perilaku anak, dan strategi guru dalam menanamkan nilai-nilai Islam. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan secara sistematis hubungan antara kegiatan bermain dan nilai keislaman. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang bersifat tematik, yaitu menemukan tema-tema utama dari pengalaman informan dan menginterpretasikan maknanya dalam konteks integrasi nilai keislaman.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan, seperti guru, kepala sekolah, dan orang tua, untuk memastikan konsistensi informasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan memadukan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan objektif. Selain itu, dilakukan member check, yaitu proses mengonfirmasi kembali hasil temuan kepada informan untuk memastikan kesesuaian antara interpretasi peneliti dan pengalaman informan. Peneliti juga menerapkan keterlibatan yang cukup lama di lapangan (*prolonged engagement*) dan ketekunan pengamatan (*persistent observation*) agar dapat memahami konteks sosial dan budaya sekolah secara mendalam. Dengan cara ini, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kredibilitas dan keautentikan yang tinggi, sekaligus memberikan gambaran yang utuh mengenai proses dan bentuk integrasi nilai-nilai keislaman dalam kegiatan bermain anak usia dini di TK Muhammadiyah Mandala.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Proses Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini Di TK Muhammadiyah Mandala**

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang mendalam tentang bagaimana proses integrasi nilai-nilai keislaman dalam kegiatan bermain anak usia

dini di TK Muhammadiyah Mandala berlangsung secara sistematis, alami, dan menyenangkan. Berdasarkan data hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dapat diketahui bahwa integrasi nilai Islam tidak hanya diwujudkan melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi lebih banyak tercermin dalam aktivitas bermain yang menjadi inti dari kegiatan belajar di lembaga PAUD tersebut. Melalui kegiatan bermain, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman kognitif dan motorik, tetapi juga belajar menginternalisasi nilai-nilai keislaman seperti kejujuran (*sidq*), tanggung jawab (*amanah*), tolong-menolong (*ta'awun*), rasa syukur (*syukr*), serta saling menghormati (*ihsan*) secara natural.

Proses integrasi nilai keislaman di TK Muhammadiyah Mandala berlangsung dalam tiga tahap utama: perencanaan kegiatan bermain berbasis nilai keislaman, pelaksanaan kegiatan bermain yang mengandung pesan moral-religius, serta pembiasaan dan refleksi nilai setelah bermain. Pada tahap perencanaan, guru bersama kepala sekolah menyusun program kegiatan bermain yang berorientasi pada pengembangan karakter Islami. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, setiap tema bermain diintegrasikan dengan ajaran Islam melalui konsep *learning by doing* yang sarat dengan nilai moral. Kepala sekolah menjelaskan, "*Kami selalu menekankan agar setiap kegiatan bermain memiliki nilai Islami yang bisa ditanamkan. Misalnya saat bermain jual beli, anak diarahkan agar memahami kejujuran dan tidak curang dalam berdagang, sebagaimana dicontohkan Rasulullah.*"

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif melalui penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dokumen ini tidak hanya memuat indikator perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak, tetapi juga menyertakan nilai-nilai keislaman yang hendak ditanamkan. Guru berperan penting dalam menyesuaikan bentuk permainan agar sesuai dengan usia dan minat anak. Seorang guru menuturkan, "*Kami berusaha membuat permainan terasa alami, anak-anak bermain sambil kami arahkan dengan kalimat lembut, seperti mengingatkan pentingnya berbagi atau mengucap Bismillah sebelum bermain.*" Pendekatan ini menunjukkan bahwa perencanaan tidak hanya bersifat administratif, melainkan merupakan bentuk desain pedagogis yang menanamkan nilai Islam secara kontekstual dan menyenangkan.

Pandangan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter menurut Lickona (1991), bahwa pembentukan moral yang efektif terjadi dalam lingkungan yang dirancang dengan nilai-nilai yang dihidupkan melalui aktivitas nyata. Dengan demikian, kegiatan bermain bukan sekadar sarana hiburan, tetapi menjadi media internalisasi nilai Islam melalui pengalaman langsung yang bermakna bagi anak.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan bermain, yang menjadi inti dari integrasi nilai keislaman. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan bermain di TK Muhammadiyah Mandala mencakup berbagai bentuk permainan edukatif yang

beragam, seperti *“Pasar Mini Islami”*, *“Gotong Royong Membangun Masjid Mini”*, *“Menyusun Huruf Hijaiyah”*, dan *“Pohon Kebajikan”*.

Dalam permainan *“Pasar Mini Islami”*, anak-anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Guru mengarahkan agar anak belajar berkata jujur, menghitung dengan benar, dan bersikap sopan. Salah satu guru menjelaskan, *“Anak-anak kami biasakan untuk mengucapkan Bismillah sebelum bermain dan Alhamdulillah setelah selesai. Dengan begitu, mereka terbiasa mengaitkan setiap kegiatan dengan Allah.”* Kegiatan ini menunjukkan bahwa nilai kejujuran dan kesyukuran dapat ditanamkan melalui aktivitas sederhana yang dekat dengan kehidupan anak.

Pada permainan *“Gotong Royong Membangun Masjid Mini”*, anak-anak diajak bekerja sama menyusun balok menjadi bentuk masjid. Guru menjelaskan makna *ta’awun* dan *ukhuwah Islamiyah*—bahwa membantu sesama adalah perbuatan yang dicintai Allah. Salah seorang guru menyebutkan, *“Kami ajarkan anak untuk saling bantu, kalau ada teman yang kesulitan kami ajak bersama-sama menolongnya.”* Berdasarkan pengamatan, anak-anak tampak antusias dan sering meniru perilaku guru, seperti membantu teman mengambil alat atau memuji temannya yang berbuat baik.

Selain permainan modern, guru juga memanfaatkan permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi Islami. Misalnya permainan *“Ular Naga Islami”*, di mana anak-anak menyebutkan *Asmaul Husna* sambil bergerak, atau *“Pohon Kebajikan”*, di mana setiap anak menempelkan daun berisi perbuatan baik yang telah dilakukan. Melalui permainan ini, nilai-nilai Islam seperti dzikir, syukur, dan amal saleh ditanamkan dengan cara yang ringan dan menggembirakan. Hal ini sesuai dengan teori Froebel (dalam Mooney, 2013) yang menyatakan bahwa bermain adalah sarana alami bagi anak untuk memahami dunia dan membentuk karakter moral.

Selama proses bermain, guru berperan sebagai fasilitator dan teladan moral (uswah hasanah). Guru tidak hanya mengarahkan permainan, tetapi juga memberikan contoh langsung. Salah seorang guru menyampaikan, *“Kalau kami ingin anak menolong, kami juga harus menolong. Anak akan meniru apa yang kami lakukan, bukan hanya apa yang kami katakan.”* Pendekatan keteladanan ini sejalan dengan pandangan Al-Ghazali (dalam Abidin, 2020) yang menekankan bahwa pendidikan moral anak harus dimulai dari teladan guru, karena perilaku guru merupakan cermin bagi pembentukan akhlak anak.

Tahap ketiga adalah pembiasaan dan refleksi nilai setelah bermain. Guru mengajak anak berdiskusi ringan untuk memahami makna kegiatan yang baru dilakukan. Misalnya setelah permainan jual beli, guru bertanya, *“Apa yang terjadi kalau kita tidak jujur dalam berdagang?”* Anak-anak memberikan berbagai jawaban polos namun bermakna, seperti, *“Allah tidak suka”* atau *“Teman jadi tidak percaya.”* Refleksi ini membantu memperkuat kesadaran nilai dan menumbuhkan

pemahaman moral. Konsep ini sesuai dengan teori perkembangan moral Kohlberg (1995), yang menyatakan bahwa internalisasi nilai diperoleh melalui pengalaman, pembiasaan, dan dialog moral yang konsisten.

Namun, penelitian juga menemukan adanya kendala-kendala dalam implementasi integrasi nilai keislaman melalui kegiatan bermain. Pertama, keterbatasan sarana permainan yang Islami membuat guru harus berinovasi dengan memodifikasi alat permainan sederhana agar tetap bernilai religius. Seorang guru mengungkapkan, *“Tidak banyak permainan yang bernuansa Islami di pasaran, jadi kami buat sendiri alat peraga dari bahan bekas.”* Kedua, keterbatasan waktu belajar menyebabkan guru perlu menyeimbangkan antara pencapaian kurikulum nasional dan penerapan nilai keislaman. Kepala sekolah menyampaikan, *“Guru harus kreatif agar kegiatan bermain tetap sesuai dengan target perkembangan anak, tetapi juga membawa pesan keislaman.”* Selain itu, sebagian orang tua masih memiliki persepsi bahwa bermain hanya kegiatan rekreatif, bukan bagian dari pendidikan nilai.

Kendala tersebut tidak menghambat keberhasilan program karena adanya dukungan kuat dari budaya sekolah Muhammadiyah yang religius, penerapan kurikulum berbasis nilai, serta pelatihan guru yang berkelanjutan. Setiap guru dibiasakan untuk mengaitkan kegiatan bermain dengan nilai keimanan, akhlak, dan ibadah, baik melalui ucapan, doa, maupun perilaku sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai keislaman di TK Muhammadiyah Mandala berlangsung secara efektif dan kontekstual, ditandai dengan tingginya partisipasi anak dalam kegiatan bermain yang bernilai edukatif serta konsistensi guru dalam menanamkan nilai-nilai Islam. Proses pembelajaran tidak bersifat indoktrinatif, melainkan partisipatif, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Dari sisi kebaruan (novelty), penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap literatur PAUD berbasis Islam. Jika penelitian sebelumnya lebih banyak membahas internalisasi nilai agama melalui kegiatan pembelajaran formal, maka penelitian ini menyoroti aktivitas bermain sebagai medium strategis untuk integrasi nilai Islam. Pendekatan fenomenologis yang digunakan memungkinkan peneliti menggali pengalaman autentik guru dan anak dalam konteks nyata. Kebaruan lain terletak pada model implementasi nilai Islam berbasis pengalaman konkret dan refleksi moral anak usia dini, serta peran guru sebagai penghubung antara permainan dan nilai keislaman dalam suasana yang penuh kasih dan keteladanan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa bermain merupakan sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islam pada anak usia dini. Kegiatan bermain di TK Muhammadiyah Mandala berhasil mengembangkan perilaku religius anak secara alami, menumbuhkan kecintaan terhadap Allah, dan membentuk karakter Islami melalui pengalaman yang menyenangkan dan

bermakna. Pendekatan yang humanistik, reflektif, dan berbasis keteladanan menjadikan kegiatan bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, tetapi bagian integral dari pendidikan spiritual dan moral anak usia dini.

### **Bentuk-Bentuk Permainan Edukatif Yang Digunakan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Islam Kepada Anak Usia Dini**

Hasil penelitian ini menggambarkan secara mendalam bagaimana integrasi nilai-nilai keislaman diterapkan melalui kegiatan bermain anak usia dini di TK Muhammadiyah Mandala, berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi lapangan. Secara umum, proses integrasi ini berjalan secara sistematis dan berlapis, dimulai dari tahap perencanaan kegiatan bermain, pelaksanaan kegiatan bermain yang bermuatan nilai-nilai Islam, hingga refleksi dan pembiasaan nilai setelah bermain. Integrasi tersebut tidak hanya tampak dalam kegiatan belajar formal, tetapi justru lebih kuat dalam aktivitas bermain yang menjadi ciri khas pendidikan anak usia dini di lembaga ini (Nurhayati, 2022; Rahmawati, 2023).

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa lembaga ini secara konsisten menempatkan nilai keislaman sebagai inti dari seluruh aktivitas pembelajaran. Kepala sekolah menjelaskan, *"Kami ingin agar setiap kegiatan anak, termasuk bermain, tidak lepas dari nilai-nilai Islam. Bermain bukan hanya hiburan, tapi bagian dari pendidikan akhlak."* Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa permainan di TK Muhammadiyah Mandala dirancang sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai religius seperti kejujuran (ṣidq), tanggung jawab (amānah), tolong-menolong (ta'āwun), dan rasa syukur (syukr).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para guru kelas, penelitian ini menemukan sedikitnya empat bentuk permainan edukatif utama yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Islam, yaitu:

1. Permainan Peran Edukatif (Role Play Games) Permainan peran merupakan bentuk kegiatan yang paling sering digunakan guru untuk menginternalisasikan nilai keislaman. Dalam kegiatan "Pasar Mini Islami", misalnya, anak-anak bermain sebagai penjual dan pembeli. Guru mengarahkan agar anak-anak berlatih berkata jujur, menghitung dengan benar, dan berperilaku sopan. Salah seorang guru mengatakan, *"Kami mulai permainan dengan mengucapkan Bismillah, lalu saat anak-anak berdagang kami ingatkan untuk tidak menipu, agar mereka belajar bahwa kejujuran adalah ajaran Rasulullah."* Permainan semacam ini memungkinkan anak memahami nilai kejujuran dan tanggung jawab secara kontekstual. Hal ini sesuai dengan teori John Dewey (1938) yang menekankan bahwa anak belajar nilai melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Dalam konteks Islam, nilai kejujuran dalam bermain menjadi latihan praktis bagi pembentukan akhlak,

sebagaimana ditegaskan oleh Al-Ghazali bahwa “akhlak terbentuk melalui kebiasaan yang diulang dalam tindakan nyata” (Al-Ghazali, 2010; Asari, 2012).

2. Permainan Kooperatif (Cooperative Play) Bentuk permainan lain yang menonjol adalah kegiatan “Gotong Royong Membangun Masjid Mini”, di mana anak-anak bekerja sama menyusun balok menjadi bentuk masjid. Guru memberikan narasi bahwa masjid dibangun dengan semangat kebersamaan umat Islam. Salah seorang guru menjelaskan, “*Kami ingin anak-anak memahami bahwa bekerja sama itu bagian dari ibadah. Mereka belajar menolong teman tanpa diminta.*” Dalam kegiatan ini, nilai yang diintegrasikan adalah ta’āwun (tolong-menolong) dan ukhuwah (persaudaraan). Permainan kelompok tersebut memperkuat nilai sosial Islami sejak dini. Menurut Lev Vygotsky (1978), permainan sosial memberikan ruang bagi anak untuk belajar norma dan nilai dalam interaksi sosial. Dalam konteks ini, TK Muhammadiyah Mandala berhasil menjadikan kegiatan bermain sebagai simulasi kehidupan Islami dalam skala kecil.
3. Permainan Tradisional Bernilai Islami (*Islamic-Modified Traditional Games*). Guru juga memodifikasi permainan tradisional agar mengandung unsur religius, seperti “Ular Naga Islami” dan “Lomba Hafalan Asmaul Husna”. Dalam permainan “Ular Naga Islami”, anak-anak menyebut nama-nama Allah sambil bernyanyi dan bergerak mengikuti irama permainan. Seorang guru menuturkan, “*Kami memodifikasi permainan lama agar anak senang sambil belajar mengenal Asmaul Husna. Anak jadi hafal tanpa merasa belajar.*” Hal ini menunjukkan kemampuan guru untuk mengadaptasi budaya lokal menjadi media pembelajaran nilai Islam yang kontekstual dan menyenangkan. Pandangan ini sejalan dengan teori Wana (2023) bahwa bermain merupakan sarana alami bagi anak untuk memahami nilai moral dan spiritual melalui aktivitas spontan yang menggembirakan.
4. Permainan Reflektif dan Simbolik (Reflective Symbolic Play)  
Permainan seperti “Pohon Kebajikan” digunakan untuk menumbuhkan kesadaran moral anak. Setiap anak diberikan daun kertas untuk menulis atau menggambar perilaku baik yang telah dilakukan, kemudian menempelkannya di pohon buatan. Guru akan mengajak anak berdiskusi, seperti, “*Apa yang membuat Allah senang dengan perbuatanmu?*” Salah seorang guru menyatakan, “*Dengan cara ini, anak bukan hanya meniru perilaku baik, tapi mulai paham bahwa Allah mencintai kebaikan.*” Permainan simbolik ini memperkuat proses refleksi nilai yang menjadi bagian penting dari pendidikan karakter Islami. Kohlberg (1984) menyebut bahwa refleksi terhadap pengalaman moral mempercepat perkembangan kesadaran nilai. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa guru di TK Muhammadiyah Mandala tidak hanya mengandalkan hafalan atau pembiasaan, tetapi juga membantu anak memahami makna moral di balik tindakan mereka.

Selain bentuk-bentuk permainan tersebut, observasi juga menemukan bahwa keteladanan guru menjadi faktor kunci dalam efektivitas integrasi nilai. Guru tidak sekadar memandu permainan, tetapi mencontohkan perilaku Islami secara langsung. Salah seorang guru menyampaikan, *“Kami tidak bisa hanya menyuruh anak berkata jujur, tapi kami juga harus jujur di depan mereka. Kalau kami terlambat, kami minta maaf agar mereka belajar tanggung jawab.”*

Pendekatan ini sejalan dengan konsep uswah hasanah dalam pendidikan Islam (Al-Ghazali, 2010) yang menekankan bahwa keteladanan adalah metode paling efektif dalam pembentukan karakter anak. Guru berperan sebagai figur moral yang menghubungkan dunia bermain dengan nilai-nilai spiritual.

Dari sisi proses integrasi, penelitian ini menemukan tiga tahapan utama: (1) Perencanaan kegiatan bermain berbasis nilai, di mana guru menuliskan nilai keislaman yang ingin dicapai dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH); (2) Pelaksanaan kegiatan bermain yang bernilai Islami, yang menekankan pengalaman langsung dan narasi religius; (3) Pembiasaan dan refleksi nilai, melalui dialog ringan dan penguatan positif setelah bermain.

Sebagaimana disampaikan oleh kepala sekolah, *“Setiap permainan kami akhiri dengan tanya jawab sederhana agar anak bisa menyadari makna dari apa yang dilakukan. Dengan begitu, nilai Islam bukan hanya diucapkan tapi dirasakan.”*

Hasil analisis menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain, anak-anak menunjukkan peningkatan perilaku religius seperti kebiasaan mengucapkan salam, berbagi dengan teman, membantu guru, serta memahami makna kejujuran dan tanggung jawab. Hal ini menegaskan bahwa bermain dapat menjadi sarana efektif bagi internalisasi nilai-nilai Islam. Teori perkembangan moral Piaget (1965) mendukung temuan ini, bahwa anak usia dini membangun pemahaman nilai melalui pengalaman konkret yang diulang dalam konteks sosial yang menyenangkan.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala implementasi. Pertama, keterbatasan media permainan yang Islami membuat guru harus berinovasi dengan bahan sederhana. Kedua, waktu pembelajaran yang terbatas membuat guru kesulitan menyeimbangkan antara pencapaian kurikulum nasional dan pembentukan nilai keislaman. Ketiga, sebagian orang tua masih beranggapan bahwa bermain tidak memiliki nilai edukatif, sehingga dukungan di rumah belum optimal. Guru menyampaikan, *“Kami berharap orang tua juga meneruskan nilai yang sama di rumah, supaya anak tidak bingung.”*

Meski demikian, keunggulan TK Muhammadiyah Mandala terletak pada sinergi antara budaya sekolah, kurikulum Islami, dan pendekatan humanistik guru. Lingkungan sekolah yang religius, seperti pembiasaan salat dhuha, doa bersama, dan salam Islami, memperkuat nilai yang diperoleh anak dari permainan.

Dari perspektif novelty penelitian, temuan ini memperluas paradigma pendidikan anak usia dini berbasis Islam. Jika penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pembelajaran agama formal atau pengajaran nilai secara verbal, penelitian ini menghadirkan kebaruan pada dua aspek penting:

1. Pendekatan fenomenologis yang menggambarkan pengalaman nyata guru dan anak dalam menginternalisasikan nilai keislaman melalui kegiatan bermain yang hidup dan alami.
2. Model integrasi nilai berbasis permainan edukatif, yang menunjukkan bahwa nilai Islam dapat dihidupkan melalui aktivitas konkret dan menyenangkan, bukan hanya melalui pengajaran moral langsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan bermain bukan sekadar sarana hiburan, tetapi juga merupakan media strategis dalam pendidikan karakter Islami. Melalui permainan yang dirancang kontekstual, reflektif, dan berorientasi pada keteladanan, anak usia dini dapat mengembangkan pemahaman dan kecintaan terhadap nilai-nilai Islam secara alami dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa di TK Muhammadiyah Mandala, bermain adalah ibadah yang bernilai pendidikan. Melalui setiap tawa, kerjasama, dan refleksi kecil, anak-anak belajar mencintai kebaikan sebagaimana diajarkan dalam Islam.

### **Respon dan Pengalaman Anak Terhadap Kegiatan Bermain Yang Bernuansa Islami di TK Muhammadiyah Mandala**

Hasil penelitian di TK Muhammadiyah Mandala menunjukkan bahwa kegiatan bermain bernuansa Islami bukan hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai keislaman secara alami pada anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru, serta orang tua, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan respon positif terhadap kegiatan bermain yang disusun dengan muatan nilai Islam. Anak-anak tidak hanya menikmati aktivitas tersebut, tetapi juga memperlihatkan pemahaman yang berkembang terhadap makna nilai-nilai Islami yang disisipkan dalam permainan.

Guru sebagai fasilitator memainkan peran kunci dalam membangun suasana bermain yang menyenangkan sekaligus bermakna. Salah satu guru menjelaskan dalam wawancara, *"Kami tidak hanya mengajak anak bermain, tetapi juga menyisipkan pesan keislaman di setiap aktivitas. Misalnya, saat anak bermain 'Pasar Mini Islami', kami arahkan mereka untuk belajar jujur dalam jual beli dan saling menghargai teman."* Pengalaman ini memperlihatkan bahwa proses pembelajaran nilai dilakukan melalui pengalaman konkret yang sesuai dengan dunia anak, sebagaimana disarankan oleh

Piaget (1977) bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas simbolik yang bermakna.

Respon anak terhadap kegiatan bermain bernuansa Islami di TK Muhammadiyah Mandala menunjukkan keterlibatan emosional dan spiritual yang kuat. Dalam observasi kegiatan *Gotong Royong Membangun Masjid Mini*, anak-anak bekerja sama mengumpulkan balok untuk membangun replika masjid sambil mendengarkan guru menjelaskan makna kebersamaan dalam Islam. Salah satu guru menyampaikan, "*Anak-anak terlihat sangat senang membantu satu sama lain. Setelah permainan selesai, mereka spontan berkata 'Alhamdulillah, masjidnya jadi.' Kami lihat ada rasa syukur yang tumbuh secara alami.*" Fenomena ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain tidak hanya melatih keterampilan sosial, tetapi juga menanamkan nilai spiritual seperti rasa syukur (*syukr*) dan kerja sama (*ta'āwun*).

Menurut Vygotsky (1978), bermain memiliki peran sosial yang fundamental dalam perkembangan anak karena melalui interaksi simbolik dan kolaboratif, anak belajar memahami norma dan nilai budaya. Dalam konteks TK Muhammadiyah Mandala, nilai-nilai budaya Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa syukur diinternalisasikan melalui proses sosial tersebut. Dengan demikian, pengalaman bermain yang disertai arahan moral dan refleksi spiritual menjadi medium efektif untuk pembentukan akhlak.

Selain itu, penelitian menemukan bahwa anak-anak merespons kegiatan bermain Islami dengan munculnya perilaku imitasi terhadap guru. Dalam kegiatan *Pohon Kebaikan*, misalnya, anak-anak diberikan tugas menempelkan daun berisi gambar perbuatan baik yang telah mereka lakukan, seperti "membantu teman" atau "berdoa sebelum makan." Salah satu guru menjelaskan, "*Setelah beberapa kali bermain Pohon Kebaikan, anak-anak mulai berlomba-lomba melakukan kebaikan agar bisa menempelkan daun mereka di pohon. Mereka mulai memahami bahwa kebaikan adalah bagian dari ajaran Islam.*" Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1986) yang menegaskan bahwa anak belajar perilaku melalui observasi dan peniruan terhadap model yang dianggap memiliki otoritas moral, dalam hal ini guru.

Respon emosional anak juga tampak dalam permainan *Ular Naga Islami*, di mana anak-anak menyanyikan lagu-lagu Islami sambil mengikuti jalur permainan yang setiap posnya berisi tantangan atau pertanyaan sederhana seperti "Sebutkan nama Allah yang kamu tahu!" atau "Apa yang kamu lakukan sebelum tidur?" Salah satu orang tua mengungkapkan dalam wawancara, "*Anak saya sering menceritakan permainan itu di rumah dan bahkan mengajarkan doa sebelum tidur kepada adiknya. Saya merasa permainan di sekolah sangat membantu membentuk kebiasaan Islami di rumah.*" Temuan ini memperlihatkan kesinambungan antara pengalaman bermain di sekolah dan praktik nilai keislaman di rumah. Orang tua mengamati bahwa anak-anak lebih

mudah diajak salat, berdoa sebelum makan, dan menggunakan bahasa sopan setelah mengikuti kegiatan bermain bernuansa Islami. Hal ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai keislaman melalui kegiatan bermain tidak berhenti di lingkungan sekolah, tetapi berlanjut dalam kehidupan sehari-hari anak.

Selain itu, hasil wawancara mendalam menunjukkan bahwa anak-anak memaknai permainan Islami bukan hanya sebagai aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang bermakna. Anak-anak mampu mengaitkan tindakan sederhana seperti menolong teman, berbagi mainan, atau menjaga kebersihan dengan pesan moral yang mereka peroleh dari permainan tersebut. Misalnya, dalam permainan *Gotong Royong Membangun Masjid Mini*, anak-anak mengekspresikan kegembiraan saat bekerja sama dan menyebut bahwa “kalau tolong teman, Allah sayang.” Ungkapan spontan tersebut mencerminkan pemahaman spiritual yang muncul dari pengalaman konkret, bukan sekadar hafalan atau instruksi guru.

Guru menegaskan bahwa salah satu indikator keberhasilan integrasi nilai keislaman terlihat dari meningkatnya kesadaran anak terhadap perilaku baik, seperti meminta maaf, mengucapkan salam, dan berbagi tanpa diminta. Guru juga mencatat bahwa anak-anak menjadi lebih reflektif setelah kegiatan bermain; mereka mulai menanyakan alasan mengapa suatu perilaku dianggap baik atau buruk menurut ajaran Islam. Proses reflektif ini menunjukkan terbentuknya kesadaran moral dini yang menjadi dasar perkembangan spiritual pada tahap selanjutnya (Muslim, 2023; Ritonga, 2024; Safitri, 2025).

Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui pula bahwa media bermain berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media sederhana seperti balok, kartu nilai Islami, boneka profesi Muslim, dan alat peraga berbentuk masjid atau rumah tangga Muslim membantu anak memahami konsep moral secara visual dan kontekstual. Dengan media tersebut, guru lebih mudah mengaitkan permainan dengan nilai seperti *ṣidq*, *amānah*, dan *ta’āwun*. Sementara itu, keterbatasan fasilitas tidak menjadi hambatan utama karena guru memanfaatkan bahan bekas atau alat permainan sederhana dengan kreativitas tinggi.

Keterlibatan orang tua juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Melalui komunikasi aktif dengan guru, orang tua mendapat pemahaman tentang nilai-nilai yang sedang ditanamkan di sekolah sehingga dapat melanjutkannya di rumah. Beberapa orang tua bahkan mengadaptasi permainan Islami versi rumah, seperti membuat “Pasar Mini Keluarga” untuk melatih kejujuran anak saat bermain jual beli. Praktik ini memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga dalam membentuk karakter Islami anak usia dini.

Secara keseluruhan, pengalaman bermain anak di TK Muhammadiyah Mandala memperlihatkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan

wahana spiritual yang menghubungkan dunia imajinatif anak dengan nilai-nilai keimanan. Melalui kegiatan bermain, anak-anak tidak hanya belajar bersosialisasi, tetapi juga mengenal konsep kebaikan, tanggung jawab, dan kasih sayang sebagaimana diajarkan dalam Islam. Pendekatan fenomenologis dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai keislaman tidak diajarkan secara verbalistik, melainkan dihidupkan dalam konteks pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh makna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi nilai-nilai keislaman dalam kegiatan bermain di TK Muhammadiyah Mandala telah berhasil menciptakan model pembelajaran yang harmonis antara *fun learning* dan *faith learning*. Anak-anak belajar menjadi individu berakhlak melalui pengalaman nyata, bukan sekadar instruksi. Guru, lingkungan sekolah, dan dukungan keluarga berperan sinergis dalam menghadirkan suasana belajar yang religius, hangat, dan inspiratif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa bermain dapat menjadi media efektif dalam menanamkan nilai spiritual dan moral bagi anak usia dini, serta membuka peluang pengembangan model pendidikan Islam yang lebih kontekstual, humanistik, dan menyenangkan (Amin, 2025; Suryani, 2024; Utami, 2023).

### **Analisis dan Novelty Penelitian**

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan bermain di TK Muhammadiyah Mandala tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran sosial dan motorik, tetapi juga menjadi medium efektif untuk internalisasi nilai-nilai keislaman yang terintegrasi secara alami dalam kehidupan anak. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengkaji *respon dan pengalaman anak* secara fenomenologis terhadap kegiatan bermain Islami bukan hanya dari perspektif guru atau kurikulum. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengungkap makna subjektif yang dirasakan anak dalam setiap aktivitas, sebuah aspek yang jarang diangkat dalam penelitian pendidikan Islam pada PAUD sebelumnya.

Selain itu, penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran nilai keislaman dapat berlangsung efektif melalui aktivitas bermain yang bersifat kontekstual, emosional, dan kolaboratif. Temuan ini memperkaya literatur tentang pendidikan Islam anak usia dini dengan menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai tidak selalu harus berlangsung melalui instruksi formal, tetapi dapat melalui *experiential learning* yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak.

Dengan demikian, integrasi nilai keislaman dalam kegiatan bermain di TK Muhammadiyah Mandala menghadirkan model pendidikan Islam yang humanistik dan holistik di mana bermain menjadi sarana spiritual, sosial, dan moral untuk menanamkan nilai Islam secara hidup dan bermakna. Penelitian ini tidak hanya

memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan paradigma pendidikan Islam berbasis pengalaman, tetapi juga menawarkan panduan praktis bagi guru PAUD untuk mendesain permainan yang menumbuhkan iman, akhlak, dan karakter Islami anak sejak dini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian fenomenologis di TK Muhammadiyah Mandala, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain menjadi sarana efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada anak usia dini. Proses integrasi dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan kegiatan berbasis nilai, pelaksanaan permainan bernuansa religius, dan refleksi nilai setelah bermain. Guru berperan sebagai teladan dan fasilitator yang menghubungkan aktivitas bermain dengan makna spiritual seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, syukur, dan kepedulian. Anak-anak merespons positif melalui perilaku prososial, menunjukkan pemahaman dan pengalaman nilai-nilai Islam secara alami.

Bentuk permainan yang diterapkan, seperti *Pasar Mini Islami*, *Ular Naga Islami*, dan *Pohon Kebajikan*, tidak hanya mengembangkan aspek kognitif dan sosial tetapi juga spiritualitas anak. Pembelajaran berbasis bermain yang terintegrasi nilai keislaman membentuk keseimbangan antara *fun learning* dan *faith learning*.

Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa pendidikan Islam dapat dilaksanakan secara kontekstual melalui pengalaman bermain, selaras dengan teori konstruktivisme sosial dan konsep pembiasaan akhlak Al-Ghazali. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dan lembaga PAUD untuk merancang model pembelajaran Islami yang menyenangkan, reflektif, dan berorientasi pada pembentukan karakter anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali. (2010). *Ihya' Ulumuddin*. Dar al-Fikr.
- Alijaya, A., Komarudin, O., & Fandini, I. (2023). Pelatihan Manasik Haji bagi Anak Usia Dini di RA Darul Ma'arif Pamanukan. *BAKTI MIFDA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://ejournal.mifda.ac.id/index.php/baktimifda>
- Amin, M. (2025). Praktik Manasik Haji sebagai Strategi Kontekstual dalam Pembelajaran. *Jerkin: Jurnal Edukasi Dan Riset Keislaman*. <https://ejournal.staibatam.ac.id/index.php/jerkin/article/view/215>
- Asari, H. (2012). *Nukilan Pemikiran Klasik; Gagasan Pendidikan Abu Hamid Al-Ghazali*. IAIN Press.
- Creswell, J. (2007). *Qualitative inquiry & Research design; Choosing Among Five*

- Approaches*. Sage Publications.
- Kohlberg, L. (1984). *Essays on Moral Development*. Harper & Row.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character*. Bantam Books.
- Munawaroh, H. (2021). Peningkatan nilai agama dan moral anak usia dini melalui latihan manasik haji/umrah di TK Aisyiyah 4 Reco. *JOECE: Journal of Early Childhood Education and Care*.  
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joece/article/view/8728>
- Muslim, A. A. (2023). Pelatihan Manasik Haji Bagi Anak Usia Dini di TK Pembina. *East & South Institute Journal (EJCS)*.  
<https://ejcs.or.id/index.php/journal/article/view/211>
- Nurhayati, L. (2022). Peragaan Manasik Haji Raudhatul Athfal se-Kota: Strategi Penanaman Nilai Ibadah Sejak Dini. *Prosiding Seminar Nasional PAUD*.  
<https://prosiding.staittd.ac.id/index.php/paud/article/view/214>
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. Viking Press.
- Rahmawati, S. (2023). Program Manasik Haji dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini di RA Asiyah. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.  
<https://journal.iailm.ac.id/index.php/waladuna>
- Ritonga, J. (2024). Parental Partnership in Implementing the Hajj Manasik Activity at RA Raudhatul Faizin. *Indonesian Journal of Early Islamic Education*.  
<https://jurnal.iainpadangsidempuan.ac.id/index.php/ijeit>
- Rohmah, U., & Arifin, Z. (2025). Implementasi kegiatan manasik haji cilik terhadap pengembangan nilai agama dan budi pekerti di RA Perwanida 13 Bangsalsari Jember. *JOECES (Journal of Early Childhood Education Studies)*, 5(1).  
<https://ejournal.stit-alkarimiyah.ac.id/index.php/joeces>
- Safitri, D. (2025). Introducing Hajj Values to Early Childhood Through Experiential Learning at the Sudiang Ka'bah Replica. *Jurnal Al-Birr*.  
<https://jurnal.staidaf.ac.id/jab/article/view/412>
- Suryani, N. (2024). Analisis Kualitatif Persepsi Muslim Milenial terhadap Manasik Haji Virtual (VR/3D) Sebagai Media Edukasi. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Pendidikan Islam*.  
[https://www.researchgate.net/publication/382814292\\_Analisis\\_Persepsi\\_Muslim\\_Milenial\\_Terhadap\\_Manasik\\_Haji\\_Virtual](https://www.researchgate.net/publication/382814292_Analisis_Persepsi_Muslim_Milenial_Terhadap_Manasik_Haji_Virtual)
- Utami, N. (2023). Implementasi Kegiatan Manasik Haji dan Dampaknya terhadap Perkembangan Agama dan Moral Anak. *JOECES (Journal of Early Childhood Education Studies)*, 3(2).  
<https://ejournal.stit-alkarimiyah.ac.id/index.php/joeces/article/view/142>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu>

- Wahyuni, A., & Ritonga, A. (2024). Peran kegiatan manasik haji pada perkembangan agama dan moral anak usia dini di RA Arafah Sipolu-Polu. *ADIBA: Journal of Education*, 4(3), 402–412. <https://jurnal.stai-y pbwi.ac.id/index.php/adiba/article/view/412>
- Wana, P. R. (2023). Internalisasi Sikap Ilmiah Dalam Perwujudan Nilai Karakter Pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. In *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* (Vol. 3, Issue 4, pp. 469–477). CV Jendela Edukasi Indonesia. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.620>