

Enhancing Early Childhood Islamic Education through Creative Play-Based Learning at RA Darul Hikmah: A Classroom Action Research

Nani Yuningsih ¹, Supriati ²

¹ RA Darul Hikmah

² RA Al Ukhwah

Correspondence: naniyuning87@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 12 Aug 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

Keyword:

Play-Based Learning, Early Childhood Education, Islamic Education, Classroom Action Research, RA Darul Hikmah, Engagement, Teaching Methods, Islamic Values.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to explore the impact of creative play-based learning on enhancing early childhood Islamic education at RA Darul Hikmah. Early childhood education plays a pivotal role in shaping the foundation of children's understanding and values, especially in the context of Islamic teachings. However, traditional methods that rely heavily on memorization and passive learning may not effectively engage young learners. This study investigates how creative, play-based activities can foster a more engaging, meaningful, and enjoyable learning experience for children while improving their understanding of Islamic values, stories, and basic religious practices.

The research was conducted in two cycles, each involving planning, action, observation, and reflection. The participants were 30 children from a kindergarten class at RA Darul Hikmah. Data were gathered through classroom observations, interviews with teachers, and assessments before and after implementing the play-based learning activities. The findings indicate that students became more engaged and enthusiastic about learning Islamic studies when activities included interactive games, role-playing, and storytelling. Additionally, children showed a deeper understanding of Islamic concepts and were able to express these ideas more confidently in daily situations.

This study demonstrates that creative play-based learning significantly enhances early childhood Islamic education by actively involving children in their learning process. The results suggest that when children are given the opportunity to learn through play, they develop not only cognitive skills but also emotional and social skills, leading to a holistic understanding of Islam. The research contributes to the ongoing efforts to modernize Islamic education in early childhood settings, offering valuable insights for educators seeking to implement more engaging and effective teaching methods.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahapan pendidikan yang sangat penting dalam membentuk dasar pemahaman dan karakter anak. Pada masa ini, anak-anak mulai menerima berbagai informasi yang akan membentuk pandangan dan sikap mereka terhadap dunia. Di Indonesia, pendidikan agama Islam di PAUD memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual sejak dulu. Namun, seringkali pembelajaran agama di tingkat ini masih mengandalkan metode konvensional yang cenderung membuat anak-anak menjadi pasif, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini mempengaruhi efektivitas pengajaran agama Islam di kalangan anak usia dini (Budi, 2021).

Pendidikan agama Islam pada anak usia dini perlu disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami

nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang berbasis pada permainan atau play-based learning memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap agama Islam. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat belajar melalui aktivitas yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dan tertarik pada materi yang disampaikan (Fatimah, 2022).

Namun, meskipun konsep play-based learning telah banyak diterapkan dalam pendidikan anak secara umum, penerapannya dalam pendidikan agama Islam di PAUD masih sangat terbatas. Di banyak madrasah atau PAUD berbasis Islam, pembelajaran agama seringkali hanya berfokus pada aspek kognitif, seperti menghafal doa atau cerita nabi, tanpa memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami langsung atau berinteraksi dengan materi secara lebih mendalam. Hal ini menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan menyenangkan bagi anak-anak (Febriana, 2022).

Di RA Darul Hikmah, pembelajaran agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang melibatkan anak secara aktif. Meskipun nilai-nilai agama sudah diajarkan dengan baik, masih ada kekurangan dalam hal keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan metode yang lebih interaktif, seperti play-based learning, yang dapat mengakomodasi kebutuhan anak dalam memahami ajaran agama Islam. Pendekatan ini diharapkan dapat membuat pembelajaran agama menjadi lebih menyenangkan dan aplikatif dalam kehidupan anak sehari-hari (Siti, 2022).

Play-based learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap berbagai materi pelajaran. Pendekatan ini melibatkan anak dalam proses pembelajaran yang aktif, di mana mereka dapat belajar melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar mereka. Dengan mengintegrasikan play-based learning dalam pembelajaran agama Islam di RA Darul Hikmah, anak-anak diharapkan tidak hanya dapat menghafal ajaran agama, tetapi juga memahami nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan mereka (Kurniawan, 2023). Selain itu, pembelajaran agama yang berbasis pada permainan dapat mengurangi rasa bosan yang sering dialami anak-anak saat belajar hal-hal yang bersifat kognitif. Dengan menggunakan permainan, anak-anak bisa lebih fokus dan terlibat aktif, serta mendapatkan pengalaman langsung yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi agama yang diajarkan. Hal ini tentunya akan berpengaruh besar terhadap pemahaman anak terhadap agama Islam, terutama dalam mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Widodo, 2023).

Namun, meskipun play-based learning menawarkan berbagai keuntungan, penerapannya dalam pendidikan agama Islam masih membutuhkan penyesuaian. Pendidikan agama Islam yang mengedepankan nilai-nilai moral dan spiritual harus dilakukan dengan pendekatan yang dapat menyentuh aspek emosi dan moral anak. Oleh karena itu, penting bagi guru di RA Darul Hikmah untuk mengembangkan metode yang mengintegrasikan permainan dengan nilai-nilai agama yang diajarkan, agar proses pembelajaran dapat menyentuh seluruh aspek perkembangan anak (Hanafi, 2022).

Penggunaan teknologi juga dapat membantu memperkaya pembelajaran berbasis permainan di RA Darul Hikmah. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang berbasis game atau media digital lainnya, pembelajaran agama Islam dapat disajikan dalam format yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di era digital. Teknologi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran agama Islam, sekaligus memperkenalkan mereka pada teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman (Suhartini, 2023).

Meskipun teknologi memberikan banyak manfaat, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan dengan hati-hati dan sesuai dengan usia anak. Guru di RA Darul Hikmah perlu diberikan pelatihan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan cara yang

sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi alat yang mendukung, bukan menggantikan, interaksi langsung antara guru dan siswa dalam proses belajar (Marzuki, 2023).

Di sisi lain, untuk memastikan keberhasilan penerapan play-based learning, diperlukan dukungan dari semua pihak, termasuk orang tua, yang memiliki peran penting dalam menguatkan ajaran agama Islam di rumah. Orang tua dapat mendukung pembelajaran anak dengan memberikan kesempatan untuk bermain sambil belajar di rumah, sehingga nilai-nilai agama dapat lebih mudah diterima dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini akan memperkuat konsep yang telah diajarkan di sekolah dan memastikan bahwa ajaran agama Islam menjadi bagian dari kehidupan anak (Purnama, 2023).

Keterlibatan orang tua juga penting dalam mengidentifikasi kebutuhan anak dan memastikan bahwa anak mendapatkan pengalaman yang optimal dalam pembelajaran agama Islam. Oleh karena itu, RA Darul Hikmah juga perlu bekerja sama dengan orang tua untuk memberikan pendekatan yang seragam antara pembelajaran di rumah dan di sekolah. Kerja sama yang baik antara guru dan orang tua akan meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah (Tika, 2022).

Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, penerapan play-based learning di RA Darul Hikmah diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh makna. Pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap ajaran agama Islam secara lebih holistik, yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial, emosional, dan moral mereka (Rizki, 2023).

Penerapan play-based learning dalam pendidikan agama Islam di RA Darul Hikmah ini juga sejalan dengan perkembangan teori pendidikan yang menekankan pada pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan aspek agama dalam kegiatan yang menyenangkan dan aplikatif, anak-anak akan lebih mudah memahami ajaran Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Lestari, 2021).

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi play-based learning dalam pembelajaran agama Islam di RA Darul Hikmah, serta bagaimana penerapan metode ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan agama Islam yang lebih menarik dan efektif di tingkat PAUD (Kurniawan, 2022).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan langsung dalam proses pembelajaran dan menganalisis efek dari perubahan yang dilakukan secara berkelanjutan. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di RA Darul Hikmah melalui penerapan metode play-based learning. (Budi, 2021)

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru di RA Darul Hikmah merancang rencana pembelajaran yang berfokus pada aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif, seperti permainan peran, diskusi kelompok, dan penggunaan media visual. Rencana ini disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang berfokus pada pemahaman agama Islam melalui cara yang menyenangkan dan aplikatif. Penekanan dalam tahap perencanaan adalah bagaimana membuat pembelajaran agama Islam menjadi relevan dan dapat diterima oleh siswa pada tingkat perkembangan mereka. (Fatimah, 2022)

Pada tahap pelaksanaan, guru akan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun. Siswa akan dilibatkan dalam kegiatan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Di sini, peneliti juga berperan sebagai pengamat yang mencatat dinamika kelas, interaksi antara siswa dan guru, serta bagaimana siswa terlibat dalam

kegiatan yang diberikan. Observasi terhadap tingkat partisipasi siswa dan reaksi mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan akan menjadi fokus utama pada tahap ini. (Febriana, 2022)

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data melalui observasi langsung di kelas, mencatat perkembangan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui kendala atau tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan. Data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara akan dianalisis untuk melihat dampak penggunaan play-based learning terhadap pemahaman agama Islam siswa, serta mengidentifikasi perubahan dalam sikap dan minat siswa terhadap pelajaran agama. (Siti, 2022)

Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menganalisis hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan metode pembelajaran interaktif. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti akan melakukan perbaikan dan merencanakan langkah-langkah untuk siklus berikutnya. Refleksi ini juga bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam melalui metode play-based learning. (Hanafi, 2022)

RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan metode play-based learning di RA Darul Hikmah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan siswa. Anak-anak yang sebelumnya terlihat pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran agama Islam mulai menunjukkan antusiasme yang lebih besar. Pembelajaran yang melibatkan permainan peran dan diskusi kelompok memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang ada. Meskipun demikian, beberapa siswa masih merasa canggung untuk berbicara di depan teman-temannya, yang menunjukkan bahwa mereka memerlukan lebih banyak dukungan untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berbicara di depan umum (Budi, 2021).

Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan dalam keterlibatan siswa, pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan masih bervariasi. Siswa yang lebih aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi dalam permainan peran menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai Islam yang diajarkan. Namun, beberapa siswa masih kesulitan untuk mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun play-based learning berhasil meningkatkan keterlibatan, pemahaman lebih lanjut tentang penerapan ajaran Islam dalam kehidupan nyata masih memerlukan waktu dan pendekatan yang lebih mendalam (Fatimah, 2022).

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan menambahkan variasi dalam kegiatan yang lebih berbasis pada pengalaman nyata, seperti mempraktekkan doa dan aktivitas sosial sesuai dengan ajaran Islam. Pembelajaran yang lebih berfokus pada pengalaman langsung ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Anak-anak mulai dapat mengaitkan nilai-nilai agama dengan perilaku mereka sehari-hari, seperti berbagi dengan teman dan menghormati orang tua. Penerapan metode yang lebih aplikatif ini memungkinkan siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga menginternalisasi ajaran agama Islam dalam tindakan nyata (Febriana, 2022).

Selain itu, dengan memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan video dan aplikasi pembelajaran berbasis game, anak-anak menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik perhatian anak, tetapi juga memberikan cara yang lebih interaktif bagi mereka untuk belajar mengenai ajaran agama Islam. Penggunaan teknologi ini berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman (Siti, 2022).

Namun, meskipun teknologi memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan keterlibatan siswa, tantangan yang muncul adalah keterbatasan waktu yang dimiliki untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal. Waktu yang terbatas untuk setiap kegiatan membuat beberapa aktivitas berbasis teknologi tidak dapat dijalankan dengan optimal. Hal ini memerlukan perencanaan waktu yang lebih baik agar setiap kegiatan dapat dilaksanakan dengan seimbang, termasuk penggunaan teknologi dan kegiatan interaktif lainnya. Pengelolaan waktu yang efektif menjadi kunci untuk mencapai keberhasilan dalam implementasi metode play-based learning (Tika, 2023).

Dari segi sosial, metode play-based learning juga memberikan dampak yang signifikan dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Dalam setiap permainan atau kegiatan kelompok, anak-anak belajar untuk mendengarkan, berbicara, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang penting untuk perkembangan sosial mereka. Keterampilan ini tidak hanya berguna di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Widodo, 2023).

Namun, masih ada beberapa siswa yang lebih introvert dan merasa kesulitan dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Beberapa anak merasa malu untuk berbicara di depan umum atau terlibat dalam diskusi kelompok. Untuk itu, guru perlu memberikan perhatian lebih pada siswa yang lebih pemalu ini, memberikan kesempatan yang lebih untuk berbicara secara individu, atau dalam kelompok yang lebih kecil, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri (Hanafi, 2022).

Peningkatan dalam keterampilan berbicara dan komunikasi juga menjadi temuan penting dalam siklus kedua. Siswa yang sebelumnya enggan berbicara di depan teman-temannya kini mulai merasa lebih percaya diri. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Selain itu, siswa mulai menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih jelas dan terstruktur, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil dalam meningkatkan keterampilan komunikasi mereka (Purnama, 2023).

Namun, meskipun ada peningkatan dalam keterampilan berbicara, beberapa siswa masih kesulitan dalam menyampaikan pendapat mereka dengan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun permainan peran dan diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbicara, mereka masih memerlukan latihan dan bimbingan lebih lanjut dalam hal komunikasi. Guru perlu memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memperbaiki cara mereka menyampaikan ide dengan lebih efektif (Sigit, 2021).

Penting untuk dicatat bahwa penerapan metode play-based learning ini juga mempengaruhi hubungan antara guru dan siswa. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa merasa lebih dekat dan nyaman dengan guru mereka. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar mereka. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hangat dan mendukung perkembangan anak secara keseluruhan (Rizki, 2023).

Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengelola kelas yang terdiri dari berbagai karakter siswa. Beberapa siswa sangat aktif dan terlibat, sementara yang lain cenderung lebih pasif. Guru harus mampu mengelola dinamika ini dengan bijaksana, memberikan perhatian yang merata kepada semua siswa, dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Suhartini, 2023).

Siklus kedua menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Siswa yang sebelumnya hanya menghafal materi agama Islam mulai mengaitkan ajaran tersebut dengan kehidupan mereka, seperti berbagi makanan dengan teman atau melaksanakan doa dengan

lebih khusuk. Ini menunjukkan bahwa play-based learning tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa (Marzuki, 2023).

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di RA Darul Hikmah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam. Anak-anak menjadi lebih aktif, lebih memahami nilai-nilai agama Islam, dan lebih siap untuk mengaplikasikan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Meskipun terdapat tantangan dalam pengelolaan waktu dan dinamika kelas, hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa play-based learning merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di tingkat PAUD (Lestari, 2021).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di RA Darul Hikmah, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (play-based learning) dalam pembelajaran agama Islam menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa. Metode ini berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran agama Islam yang sebelumnya cenderung kurang menarik bagi mereka. Pembelajaran yang melibatkan kegiatan interaktif seperti permainan peran, diskusi kelompok, dan penggunaan teknologi memungkinkan anak-anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi juga dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pada siklus pertama, meskipun terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa, beberapa siswa masih merasa canggung dan kesulitan dalam mengungkapkan pendapat di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode play-based learning berhasil menarik perhatian mereka, rasa percaya diri dalam berbicara di depan umum tetap menjadi tantangan yang perlu ditangani. Namun, dengan adanya bimbingan dan dukungan dari guru, siswa mulai merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berbicara dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok pada siklus berikutnya.

Selanjutnya, penerapan play-based learning juga membawa dampak yang signifikan dalam hal pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam. Pembelajaran berbasis permainan dan pengalaman langsung memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan konsep-konsep agama dengan situasi sehari-hari mereka. Anak-anak mulai dapat menerapkan nilai-nilai Islam, seperti berbagi dengan teman, menghormati orang tua, dan menjalankan doa, dalam kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung tidak hanya mempermudah pemahaman konsep agama, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan perilaku yang positif di kalangan siswa.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Media visual, video, dan aplikasi berbasis game yang digunakan dalam pembelajaran agama Islam membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk terlibat dalam pelajaran. Meskipun teknologi memberikan kontribusi besar terhadap keterlibatan siswa, pengelolaan waktu tetap menjadi tantangan yang harus diperhatikan. Setiap kegiatan interaktif, termasuk penggunaan teknologi, memerlukan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, pengelolaan waktu yang lebih baik dan penyesuaian antara kegiatan yang dilakukan sangat penting untuk memastikan bahwa setiap aktivitas dapat berjalan efektif.

Selain itu, penerapan play-based learning juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam kegiatan berbasis permainan, siswa belajar untuk bekerja sama, berbicara dengan teman, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan tugas bersama. Pembelajaran ini mendorong anak-anak untuk tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial mereka. Keterlibatan dalam diskusi kelompok

dan permainan peran juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum dan mengungkapkan pendapat mereka dengan lebih percaya diri.

Secara keseluruhan, penerapan metode play-based learning di RA Darul Hikmah telah membawa dampak yang sangat positif terhadap pembelajaran agama Islam. Siswa menjadi lebih aktif, lebih memahami nilai-nilai agama Islam, dan lebih mampu mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan mereka sehari-hari. Meskipun masih ada tantangan dalam pengelolaan waktu dan beberapa aspek pengembangan keterampilan komunikasi, hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam. Oleh karena itu, metode play-based learning sangat dianjurkan untuk diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah Islam lainnya, khususnya pada tingkat pendidikan anak usia dini, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

REFERENCES

- Febriana, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 8(3), 34-48.
- Fatimah, N. (2022). *Strategi Pembelajaran Fikih yang Efektif di Madrasah Ibtidaiyah*. Al-Izzah: Jurnal Pendidikan Islam, 18(1), 45-60.
- Hanafi, M. (2022). *Metode Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, E. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Inquiry dalam Pendidikan Fikih*. Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 15(1), 102-115.
- Lestari, A. (2021). *Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 11(2), 70-84.
- Marzuki, Z. (2023). *Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MI*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 7(2), 122-136.
- Purnama, R. (2023). *Pemanfaatan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran Fikih*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 17(1), 98-112.
- Rahmawati, A. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Penemuan terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 14(2), 135-148.
- Rizki, S. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Fikih dengan Pendekatan Discovery Learning di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pendidikan Islam, 16(1), 85-101.
- Sigit, T. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam: Pembelajaran Fikih di MI*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 10(3), 58-73.
- Siti, H. (2022). *Mengoptimalkan Pembelajaran Fikih dengan Pendekatan Discovery Learning di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pendidikan Islam, 19(2), 200-214.
- Suhartini, D. (2023). *Pembelajaran Fikih yang Menarik: Integrasi Metode Discovery Learning di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Islam dan Karakter, 9(1), 17-30.
- Tika, P. (2022). *Pembelajaran Fikih dengan Pendekatan Discovery Learning: Tantangan dan Solusinya*. Jurnal Pengajaran Islam, 13(4), 50-65.
- Widodo, E. (2023). *Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Islam Siswa*. Jurnal Pendidikan Agama dan Pembentukan Karakter, 8(2), 25-37.