TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

INOVASI PENANAMAN NILAI - NILAI KARAKTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE PERMAINAN DI TAMAN KANAK-KANAK

Ariany Katrin Suryaningtyas[1], Nur Afifah[2], Mukh Nursikin[3]
Universitas Islam Negeri Salatiga
arianykatrin26@gmail.com ; nura90284@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the innovation of planting character valuesof Islamic religious education through the game method. This study uses the type of action research (action research) while the data collection methods used are interviews, observation and documentation.The development of religious and moral intelligence innovations can be used to instill character values in the learning process of Islamic Religious Education, including: hijaiyah lettering games, arranging pictures of ablution sequences, prayer sequences puzzles. From the game, it is hoped that it can bring out the character values of good Islamic religious education in early childhood.

Keywords *: Value Planting, Character, Game*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi penanaman nilai-nilai karakter pendidikan agama Islam melalui metode permainan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan (action research) sedangkan metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengembangan inovasi terhadap kecerdasan agama dan moral dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam diantaranya dengan : permainan menyusun huruf hijaiyah, menyusun gambar urutan wudhu, puzzle urutan sholat. Dari permainan tersebut diharapkan dapat memunculkan nilai-nilai karakter pendidikan agama islam yang baik pada anak usia dini

Kata Kunci : Penanaman Nilai, Karakter, Permainan

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa dimana usia yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai jenis kemapuan yang dimiliki oleh anak. Karena pada masa ini sering disebut dengan masa keemasan (golden age) dimana anak-anak sangat pekadalam menerima rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek bahasa, fisik motorik, intelektual maupun sosial emosional. Menurut Hurlock, (Musyafa,2002) perkembangan

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

awal lebih penting daripada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman.

Dalam membangun suatu peradaban bangsa maka diperlukan modal dasar yaitu karakter. Masyarakat yang memiliki karakter kuat akan menghasilkan sistem kehidupan sosial yang baik. Munculnya berbagai permasalahan kehidupan sosial yang memprihatinkan akhir-akhir ini mendorong pemerintah untuk merumuskan Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa. Sumber daya manusia yang tangguh serta berkarakter akan lebih siap untuk menghadapai berbagai persoalan-persoalan sosial yang muncul. Terwujudnya pendidikan karakter menjadi tanggung jawab semua pihak, sekolah yang merupakan lembaga pendidikan memiliki posisi dan peranan yang strategis dalam melaksanakan pendidikan karakter sebagai solusi membangun karakter bangsa Indonesia, penanaman nilai-nilai karakter harus menjadi point penting dalam proses pendidikan. secara akademis pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak atau pendidikan akhlak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik itu dan mewujudkan kebaikan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Muatan pendidikan karakter secara psikologis mencakup dimensi moral reasoning, moral felling dan moral behavior. Secara praktis merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai kebaikan pada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai baik yang hubungannya dengan Allah, alam semesta dan lingkungannya sehingga menjadi manusia yang paripurna (insan kamil) (Darmiyati Zuchdi, dkk,2010:2-3)

Pendidikan karakter di sekolah sebenarnya sudah lama diterapkan dalamkegiatan belajar mengajar, secara kurikuler telah dilakukan berbagai upaya untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter pada berbagai mata pelajaran yang dipelajari agar prosesnya lebih bermakna, tidak hanya dari ranah kognitif akan tetapi ranah afektif dan psikomotor. Akan tetapi pada kenyataanya pengamatan dilapangan dalam penerapan pelaksanaan pendidikan karakter baru disisipkan pada beberapa mata pelajaran dan belum memberikan dampak yang signifikan sehingga diperlukan metode dan media yang tepat agar pendidikan karakter dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam penanaman nilai-nilai karakter di sekolah. Menurut Aan Hasanah (2013 : 22) Pendidikan Karakter yang berbasis agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami ajaran Islam (knowing), melakukan ajaran Islam (doing), dan melaksanakan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (being). Pemahaman ini menggambarkan bahwa output dan outcome sebagai sosok manusia yang telah menjadikan Islam sebagai pola hidup keseharian dimana setiap gerak pikir dan tindakan didasarkan pada nilai kehikmahan yang bersumber pada Al-Quran dan Sunnah Rasulullah. Tahapan yang paling penting dan mendasar dalam mendidik anak usi dini yaitu menanamkan keimanan dan ketaqwaan yang sesuai dengan usia anak. Tahapan perkembangan anak sangat perlu dimengerti, dipahami dan diketahui oleh orang tua. Sedangkan untuk pendidik perlu adanya pengembangan yang kreatif, inovatif dan variatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga mudah untuk diterapkan pada setiap perkembangan anak usia dini.

TK Islam Taruna Tama Pancuran Salatiga mempunyai komitmen yang tinggi dalam menanamkan pendidikan karakter terhadap peserta didik, baik melalui proses pembelajaran di kelas maupun melalui program-program lain seperti ekstra kurikuler dan kegiatan rutin lainnya

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkap penanaman nilai karakter kreatif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metod permainanAnak Usia Dini. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Islam Taruna Tama Pancuran Salatiga.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, penelitian ini berusaha mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metode permainan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi berperan serta (participant observation), wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan berbagai permainan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan penanaman pendidikan karakter pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini diantaranya :

A. Permainan Menyusun Huruf Hijaiyah

Permainan meyusun huruf dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun atau kelompok B pada materi mengenal huruf hijaiyah. Pertama anak-anak diajak untuk mengenal dan menghafal huruf hijaiyah. Hal berikutnya yang dilakukan adalah guru membuat kartu berisi tulisan huruf hijaiyah, satu kartu satu huruf, tali rafia dibentangkan dan di beri clip atau lem untuk menempelkan kartu. Cara bermainnya yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok mendapatkan satu paket kartu yang sudah diacak susunannya, kemudian guru menjelaskan cara dan aturan bermain menyusun huruf hijiyah, setiap kelompok bertugas menyusun huruf hijaiyah dengan benar sesuai urutan pada tali yang telah dibentangkan dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru. Siswa tidak boleh memulai permainan sebelum guru memberikan aba-aba mulai dan siswa harus menghentikan permainanya saat guru memberikan aba-aba selesai. Setelah semua permainan selesai guru memimpin siswa untuk menyebutkan semua huruf yang telah disusun bersama secara benar dan tepat. Nilai karakter yang dibangun dalam permainan ini adalah melatih kerjasama, menumbuhkan rasa tanggung jawab atas setiap keputusan yang diambil, ketelitian dan sportivitas. Hikmah daripermainan ini siswa diharapkan dapat menghafal huruf hijaiyah sesuai urutannya dengan benar.

Menyusun Gambar Urutan Wudhu

Sebelum memulai permainan siswa diperlihatkan gambar urutan wudhu dan tata caranya, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan dibariskan berbanjar di antara meja yang sudah ditata siswa menghadap papan tulis, di papan tulis sudah tersedia karton dengan sejumlah kelompok dan dibawahnya terdapat gambar urutan wudhu yang sudah diacak. Masing-masing kelompok bertugas menempelkan gambar urutan berwudhu dengan benar pada karton yang telah disediakan, siswa secara bergantian maju satu persatu. Setiap kelompok berdiri di garis start yang sama permainan dimulai oleh siswa yang paling depan kemudian bergantian oleh siswa berikutnya dan hanya diberi waktu 20 detik untuk menyelesaikan permainan tersebut. Kelompok yang dapat menyelesaikan tugas menyusun

gambar urutan wudhu dengan cepat dan benar dinyatakan sebagai pemenang dan mendapatkan gambar bintang. Pada akhir permainan guru mengajak semua siswa untuk mempraktikan wudhu dengan benar dan bergantian.

Nilai karakter yang terdapat dalam permainan ini adalah nilai religius karena kompetensi inti dari materi ini adalah menerima dan menjalankan ajaran Islam yang dianutnya, berwudhu merupakan salah satu kewajiban yang harus dilakukan oleh umat Isalam ketika akan melakukan ibadah wajib yaitu Sholat. Nilai disiplin dalam permainan ini adalah memiliki ketentuan waktu dan terdapat aturan yang harus dipatuhi oleh setiap siswa, sikap disiplin serta kerjasama anggota kelompok akan berpengaruh pada keberhasilan permainan ini.

B. Puzzle Urutan Sholat

Pada awal Kegiatan Belajar Mengajar guru memperlihatkan gambar urutan sholat, kemudian siswa diajak bersama-sama untuk mempraktekan gerakkan sholat. Pada kegiatan berikutnya guru memperlihatkan gambar puzzle urutan sholat yang berupa kepingan gambar. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah siswa diminta untuk menyusun kepingan puzzle urutan sholat dengan benar. Siswa dibagi beberapa kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari lima siswa, untuk menyelesaikan tugas tersebut kemudian setiap kelompok dibagi satu set gambar urutan sholat yang masih acak. Setelah diberi aba-aba dengan peluit setiap kelompok mulai menyusun kepingan puzzle supaya menjadi gambar utuh urutan sholat dengan benar.

Permainan ini membantu proses belajar siswa dengan aktivitas dan kegiatan yang menyenangkan, hikmah dari permainan ini adalah mengenalkan sholat sejak usia dini kepada siswa. Adapun nilai karakter yang terdapat pada permainan ini yaitu menanamkan nilai religius yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, kreatif yaitu sikap berfikir dan melakukan sesuatu yang telah dimiliki, tanggung jawab sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan. Pemberian reward pada kelompok yang pertama selesai dan tepat dalam menyususn puzzle secara utuh bertujuan untuk menanamkan nilai menghargai prestasi dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta mengakui dan menghormati keberhasilan yang telah dicapai orang lain.

Pembahasan

A.Nilai- Nilai Karakter

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas dari setiap individu untuk hidup dan bekerja sama baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. (Mukhlas Samani, 2016 : 41). Pengertian karakter dalam segi bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain (Poerwadarminta, 2007 : 521).

Para ahli mendefinisikan karakter dengan redaksi yang berbeda-beda E. Mulyasa (2012 : 3-4) merumuskan karakter dengan sifat alami seseorang dalam merespon situasi yang diwujudkan dalam perilakunya. Karakter juga dapat diartikan sebagai totalitas ciri-ciri pribadi yang melekat dan dapat diidentifikasi pada perilaku individu yang bersifat unik, dalam arti secara khusus ciri-ciri ini membedakan antara satu individu dengan individu yang lain dank arena ciri-ciri karakter tersebut dapat diidentifikasi pada perilaku individu dan bersifat unik, maka karakter sangat dekat dengan kepribadian individu. Karakter juga dapat diartikan sebagai nilai dasar yang membangunpribadi seseorang yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan yang membedakannya dengan yang lain, serta diwujudkan dalam sikap perilakunya sehari-hari (Mukhlas Samani, 2016 : 43). Karakter dapat juga digunakan melalui model pembeljaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time) (Iswaningtyas dan Wulansari, 2019)

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia berasal dari empat sumber yaitu agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional (Zubaedi, 2011: 73). Pertama, Agama dijadikan sebagai salah satu sumber pendidikan karakter karena masyarakat Indonesia merupakan masyarakat beragama, dalam segala sisi kehidupannya didasari pada agama dan kepercayaannya. Kedua pendidikan karakter yang bersumber dari nilai-nilai dalam Pancasila, karena Pancasila sebagai ideologi Negara dijadikan sebagai rujukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara baik dalam bidang politik, ekonomi, hukum, kemasyarakatan, pendidikan seni dan budaya. Ketiga, budaya dijadikan sumber nilai pendidikan karakter karena manusia tidak dapat dilepaskan dari kebudayaan. Kebiasan yang positif dijadikan sebagai sumber nilai-nilai kehidupan. Keempat, sebagai mana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab, menjadi landasan pendidikan karakter.

Berdasarkan identifikasi nilai-nilai karakter di atas, nilai-nilai tersebut menjadi acuan yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Identifikasi nilai-nilai tersebut sangat penting dilakukan karena pendidikan karakter tanpa identifikasi nilai-nilai karakter hanya akan menjadi sebuah perjalanan panjang yang tanpa ujung. Adapun pelaksanaan penanaman nilai-nilai karakter harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Pemerintah telah mengidentifikasi 18 karakter nilai yang harus dikembangkan. Nilai-nilai tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nilai Religius yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Nilai Jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan tindakan dan pekerjaan

3. Nilai Toleransi yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agam, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya

4. Nilai Disiplin yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan

5. Nilai Kerja Keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya

6. Nilai Kreatif yaitu berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimilki

7. Nilai Mandiri yaitu sikap erilaku yang tidak mudah tergantung pada orang laindalam menyelesaikan tugas

8. Nilai Demokratis yaitu cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain

9. Nilai Rasa Ingin Tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar

10. Nilai Semangat Kebangsaan yaitu cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompok

11. Cinta Tanah Air yaitu cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik,sosial,,budaya,ekonomi dan politik bagsa

12. Menghargai Prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain

13. Bersahabat/komunikatif yaitu tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain

14. Cinta Damai yaitu sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

15. Gemar Membaca yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya

16. Peduli Lingkungan yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakkan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya mencegah kerusakkan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang terjadi

17. Peduli Sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan

18. Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, baik terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam,sosial dan budaya) maupun Negara dan Tuhan Yang Maha Esa

B.Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Agama merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada pendidikan formal di Indonesia diberikan mulai pendidikan usia dini sampai pendidikan tinggi. Pelaksanaan pembelajaran PAI di semua jenjang pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum pada pasal 1 Undang-undang Sistem

Pendidikan Nasional tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Menurut Zakiyah Darajat yang dikutip Abdul Majid dan Dian Andayani pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan dapat menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Kemdikbud (2016) Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang secara mendasar menumbuhkan akhlak siswa melalui pembiasaan dan pengamalanajaran Islam secara menyeluruh.

Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang keesaan Allah SWT. Sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta. Sumber lainnya adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, sekaligus merupakan landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Dengan demikian Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti merupakan pendidikan yang ditujukan untuk dapat menyerasikan, menyelaraskan dan menyeimbangkan anatar iman, Islam dan ihsan yang diwujudkan dalam 1) membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur (Hubungan Manusia dengan Allah SWT). 2) menghargai, menghormati dan mengembangkan potensi diri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan (hubungan manusia dengan diri sendiri). 3) menjaga kedamaian dn kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama serta menumbuh kembangkan akhlak mulia dan budi pekerti luhur (hubungan manusia dengan sesama). 4) penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial (hubungan manusia dengan lingkungan alam). (Kemdikbud : 2016)

C.Metode Permainan

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan (Wina Sanjaya, 2011 : 9). Metode memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan tersebut, pemilihan metode yang tepat akan berpengaruh pada tercapainnya tujuan pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. melalui permainan anak akan mengalami rasa bahagia dengan perasaan suka cita itulah syaraf atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru (Aulia Fadhli, 2010:20-21). Menurut Hurlock (2003:320) bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan seorang anak yang menimbulkan perasaan senang. Bagi anak permainan merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi mengasikkan, mereka melakukannya secara sukarela tanpa ada paksaaan. Bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, karena disamping memenuhi kebutuhan, bermain juga dapat menambah dan memperkaya pengalaman anak.

Belajar melalui permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah pada aktivitas belajar lainnya. Berdasarkan jenisnya permainan di bagi dalam dua kategori yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan Aktif, menurut Simon (2007:121) "Bermain aktif adalah kegiatan bermain yang menimbulkan rasa senang dan puas terhadap aktivitas yang telah dilakukannya". Selain itu dalam bermain aktif banyak melibatkan aktivitas tubuh. Permainan Pasif, menurut Ismail (Handini,2014:68) permainan pasif adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari aktivitas yang bukan dilakukan oleh dirinya sendiri. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain pasif adalah kegiatan yang sama sekali tidak melibatkan keterampilan fisik anak.

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Fauzi (2013:108) mengungkapakan kelebihan dari metode permainan diantarannya a) Memberi kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh ; b) Guru dapat mengevaluasi melalui pengamatan secara langsung pada saat permainan dimulai; c)Pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih dinamis penuh antusias; d) Dapat meningkatkan semangat dan sikap optimisme pada diri siswa serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi. Bermain merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Anak Usia Dini, karena pada hakikatnya di taman Kanak-kanak adalah "Bermain Sambil Belajar"

KESIMPULAN

Bagian ini menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, yang mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini yang mengacu pada 18 nilai karakter harus dikembangkan dengan baik dalam rangka memperkuat karakter bangsa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi,bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Pendidikan Agama Islam khususnya pada anak usia dini dapat dilakukan dengan metode permainan diantarannya dalam permainan menyusun huruf hijaiyah dimaksudkan untuk melatih kerjasama dan menumbuhkan rasa tanggung jawab serta sportivitas, memasangkan gambar urutan wudhu terdapat nilai kreatif , tanggung jawab, kerja keras dan kerjasama, puzzle urutan sholat melatih siswa berpikir kreatif, menumbuhkan rasa tanggung jawab, disiplin, kerja keras, komunikasi dan kerjasama. Pelaksanaan permainan yang dilakukan secara kompetensi antar kelompok menanamkan nilai menghargai prestasi dan semua permainan bertujuan menanamkan nilai karakter pendidikan agama Islam pada anak usia dini. Sehingga dikemudian hari anak tumbuh dan berkembang dengan akhlak dan budi pekerti yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aan Hasanah. 2013. Pendidikan Karakter Berprespektif Islam, Bandung: Insan Komunika

Aulia Fadhli 2010. Koleksi Games Seru dan Kreatif, Yogyakarta: Pustaka Marwa.

Darma Kesuma dkk. 2011. Pendidikan Karakter : Kajian Teori dan Praktik di Sekolah, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Darmiyati Zuchdi, 2010. Pendidikan Karakter: Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi Yogyakarta: UNY Press.

E. Mulyasa. 2012. Manajemen Pendidikan Karakter, Jakarta:Bumi Aksara.

Fauzi, M. 2013. Ragam Metode Mengajarkan Eksata pada Murid. Yogyakarta: Diva Press

Iswaningtyas, V., & Wulansari, W.(2019). Penanaman Pendidikan Karakter pada Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1),110.https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106

Kak Seto, 2004. Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas anak Melalui Kegiatan Bermain. Jakarta: Papas Sinar Sinanti

Muchlas Samani dan Hariyanto. 2012 Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung : PT

Remaja Rosda Karya.

Poerwadinata. 2007. Kamus Umum Bahasa Indonesia , Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Nasional

Simon, R (2013). Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasrkan Pendekatan DAP (online),

http://jkp.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkp/article/download/65/62, 8 Oktober 2022

Wina Sanjaya 2011. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zubaedi (2011). Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenamedia Group.