

## METODE GAMES (BERMAIN) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nur Annisa Ummardiyah<sup>1</sup>, Ammar<sup>2</sup>, Supardi Ritonga<sup>3</sup>

STAIN Bengkalis

nurannisaummardiyah279@gmail.com<sup>1</sup>, amarmaualana4@gmail.com<sup>2</sup>,

supardirtg84@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstract:** Artikel dibawah ini mencoba menjelaskan tentang bagaimana metode games (bermain) dalam pembelajaran Pendidikan agama islam. Bermain berasal dari kata 'main' yang memiliki arti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau tidak. Penelitian ini sepenuhnya menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) yaitu dengan meneliti sumber-sumber informasi tentang metode games (bermain) dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan juga meneliti berbagai buku, majalah, surat kabar, dan tulisan-tulisan ilmiah lainnya yang ada hubungannya dengan judul yang dibahas dalam penelitian ini. Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian "cara yang tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu". Ungkapan "paling tepat dan cepat" itulah yang membedakan method dan way (yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris. Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu pada usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan sebagainya.

**Kata Kunci:** Games, Metode, Pembelajaran PAI.

### PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak akan berkembang secara bertahap baik fisik maupun mentalnya. Aktifitas anak disebut bermain, apabila aktifitas tersebut menyenangkan dan mengasyikkan, tanpa ada tekanan, tidak ada target yang bersifat kaku.<sup>1</sup> Hernowo menambahkan bahwa belajar akan berlangsung sangat efektif jika dalam keadaan yang menyenangkan.<sup>2</sup>

Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut atau huru-hura. 'Kegembiraan' di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) dan nilai yang membahagiakan pada diri si pemelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru.<sup>3</sup>

Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Sebaliknya anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak yang semacam itu, berjalan lebih efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Sebaliknya proses belajar anak yang dipaksakan atau diterima anak dalam suasana takut, cemas, was-was dan perasaan lain yang tidak nyaman, maka tidak akan mampu memberikan hasil yang optimal.

Pendidikan mestinya memperhitungkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis anak. Pendidikan yang penuh beban stres hanya menumbuhkan emosi negatif pada diri peserta didik. Anak-anak yang sekarang ini tidak bisa menikmati kebahagiaan dan keceriaan masa kanak-kanaknya besar kemungkinan di masa depan pun akan menjadi orang-orang yang tidak bahagia, suka mengeluh, uring-uringan dan tak pernah puas serta gila pengakuan. Ciptakan suasana belajar yang secara fisik dan psikologis

<sup>1</sup> Sunar Dwi Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, (Yogyakarta: Think, 2007).

<sup>2</sup> Hernowo, *Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*, (Bandung: Penerbit MLC, 2006), h. 7.

<sup>3</sup> *Ibid*, h. 17.

peserta didik merasa nyaman dan aman untuk menjadi dirinya sendiri, karena pendidikan bukan untuk menyiksa peserta didik melainkan membahagiakannya.

Penggunaan strategi atau metode yang efektif dan efisien, akan memungkinkan anak didik mencerna bahan pelajaran yang disebut kegiatan belajar. Guru merupakan salah satu sosok evaluator yang sangat bertanggung jawab terhadap kegiatan evaluasi itu sendiri.<sup>4</sup> Dengan demikian berarti juga proses belajar mengajar dikatakan berhasil bilamana mampu menimbulkan respon berupa proses belajar mengajar.<sup>5</sup> Belajar mengajar adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang berhasil terlihat dari perubahan tingkah laku pada anak didik, yang dapat membentuk dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengeti menjadi mengerti, dari tidak mampu menjadi mampu dan sebagainya.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode adalah cara atau jalan, sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja yaitu cara kerja untuk dapat memahami obyek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Metode penelitian mengemukakan secara teknis tentang metode-metode yang digunakan dalam suatu kegiatan penelitian. Penelitian ini sepenuhnya menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu dengan meneliti sumber-sumber informasi tentang metode *games* (bermain) dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan juga meneliti berbagai buku, majalah, surat kabar, dan tulisan-tulisan ilmiah lainnya yang ada hubungannya dengan judul yang dibahas dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengertian Metode Bermain

Untuk mengetahui metode secara tepat dapat kita lihat penggunaan kata metode dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris terdapat kata *way* dan kata *method*. Dua kata ini sering diterjemahkan "cara" dalam bahasa Indonesia. Sebenarnya yang lebih layak diterjemahkan "cara" adalah kata *way* itu, bukan kata *method*.

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian "cara yang tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu". Ungkapan "paling tepat dan cepat" itulah yang membedakan *method* dan *way* (yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris.

Karena metode merupakan cara yang paling tepat dan cepat, maka urutan kerja dalam suatu metode harus diperhitungkan benar-benar secara ilmiah. Karena itulah suatu metode adalah merupakan hasil eksperimen. Kita tahu suatu konsep yang dieksperimenkan harus lebih lulus teori, dengan kata lain suatu konsep yang telah diterima secara teoritis yang lebih dieksperimenkan.<sup>6</sup>

Bermain berasal dari kata 'main' yang memiliki arti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau tidak.<sup>7</sup> Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anak-anak kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain.

---

<sup>4</sup> Sawaluddin, Supardi Ritonga, dan Muhammad Ramli S, "Prosedur Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, no. 3 (2020.): hal. 79.

<sup>5</sup> Nawawi Hadari, *Pendidikan dalam Islam* (Surabaya: Al-Ikhlash, 1993), h. 248.

<sup>6</sup> Ahmad Tafsir, *Metodologi pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), h. 9.

<sup>7</sup> WJS. Poerwadarmita, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1986), h. 620.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.<sup>8</sup>

Rahman menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam-macam bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak, baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa.

Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

Bila anak melakukan kegiatan berpura-pura, menggunakan mainannya tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan hanya untuk bergiat, maka anak tersebut dapat dikatakan sedang bermain.

## B. Jenis dan Macam-Macam Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu pada usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan sebagainya.

Tedjasaputra memberikan penjelasan tentang kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif sebagai berikut:

### 1. Kegiatan bermain aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan bermain yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.

Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Seberapa sering anak akan melakukan kegiatan bermain jenis ini dan apa ragam permainan yang mereka lakukan sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

#### a. Kesehatan.

Anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka lakukan.

#### b. Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain.

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992), h. 104.

<sup>9</sup> Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002), h. 85-86.

Kegiatan bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak, kalau anak merasa diterima oleh teman-teman sepermainan ia akan lebih menyukai jenis permainan aktif dan sebagian besar waktu bermainnya tentu akan terisi oleh jenis kegiatan ini.

c. Tingkat kecerdasan anak.

Kecerdasan anak akan berpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain aktif. Anak yang sangat cerdas atau tidak cerdas biasanya tidak terlampau banyak melakukan kegiatan bermain aktif, karena minat mereka tidak sama dengan anak-anak yang mempunyai taraf kecerdasan rata-rata sehingga mempengaruhi minat bermainnya.

d. Alat permainan.

Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis kegiatan bermainnya, apakah anak lebih sering melakukan kegiatan aktif atau pasif. Bila fasilitas yang tersedia untuk bermain aktif tidak banyak, otomatis anak akan lebih condong melakukan kegiatan bermain pasif.

e. Lingkungan/tempat.

Lingkungan bisa diartikan sebagai daerah pedesaan atau perkotaan. Di daerah pedesaan yang masih mempunyai lahan luas akan lebih memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan bermain aktif dalam suasana alam terbuka. Sedangkan anak yang hidup di lingkungan perkotaan akan mempunyai kegiatan bermain aktif yang berbeda mengingat lahan yang terbatas dan banyaknya fasilitas lain yang bisa dinikmati.

Dalam kegiatan bermain aktif terdapat beberapa macam kegiatan bermain antara lain:

a. Bermain bebas dan spontan.

Umumnya anak akan melakukan kegiatan bermain bebas dan spontan bila menemukan adanya sesuatu yang baru dan berbeda dari apa yang biasa kita lihat. Atau bisa saja anak asyik bermain bebas dengan mainan baru yang mengundang rasa ingi tahu anak. Kalau mainan itu menyenangkan dan menantang anak untuk tahu lebih banyak, maka makin banyak pula waktu yang digunakan untuk bermain bebas.

b. Bermain konstruktif.

Yang dimaksud bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya. Berbagai kegiatan yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain ini antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan. Kalau anak berhasil, akan menimbulkan rasa puas, mendapat penghargaan sosial yang akan meningkatkan keinginan anak untuk bekerja lebih giat lagi.

c. Bermain khayal/bermain peran.

Dalam kegiatan bermain khayal ini anak mempunyai peran penting. Anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikagumi/ditakuti baik yang ia temui dalam hidup sehari-hari maupun dari tokoh yang ia lihat di film atau ia baca di media masa.

d. Mengumpulkan benda-benda

Kegiatan mengumpulkan benda-benda juga termasuk jenis kegiatan bermain aktif karena atas inisiatif anak. Anak mengumpulkan barang-barang yang menarik minat atau perhatiannya. Pada awalnya anak-anak senang mengumpulkan benda-benda yang dijumpai. Dan sering kali benda-benda tersebut akhirnya terlupakan oleh anak. Dengan bertambahnya usia, maka anak senang mengumpulkan benda-benda tertentu misalnya mengumpulkan perangko, gambar-gambar tertentu, kartu tokoh-tokoh film dan sebagainya.

e. Melakukan penjelajahan (eksplorasi).

Kegiatan eksplorasi dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, karya wisata ketempat-tempat yang akan memberi pengalaman-pengalaman baru bagi anak.

f. Permainan (*games*) dan olah raga (*sport*).

Olah raga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan biasa berupa kontes fisik atau juga kontes mental. Umumnya untuk melakukan kegiatan olah raga, dituntut keterampilan fisik ataupun aturan permainan yang lebih ketat. Istilah sport sering kali digunakan untuk kontes yang membutuhkan peraturan kelompok seperti pada olah raga bola basket, sepak bola, bola volley dan lain-lain. Kontes yang dilakukan anak-anak umumnya tergolong pada permainan (*games*)

g. Musik.

Aktivitas musik bisa digolongkan dalam kegiatan bermain aktif bila anak melakukan kegiatan musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian-tarian yang diiringi musik. Bernyanyi merupakan gerakan yang paling banyak dilakukan karena tidak menuntut keahlian memainkan alat musik tertentu.

2. Kegiatan bermain pasif

Bermain pasif dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Salah satu bentuk bermain pasif adalah hiburan. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan karena berdasarkan kegiatan yang ia lakukan sendiri. Sebagai contoh misalnya menonton film, anak hanya duduk sambil menikmati film.

Dalam kegiatan bermain pasif terdapat beberapa macam kegiatan antara lain:

a. Membaca.

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri. Membaca merupakan kegiatan bermain pasif yang secara psikologis mempunyai arti positif. Dari kegiatan semacam ini anak bukan hanya memperoleh kesenangan dan sikap yang positif terhadap kegiatan membaca, tapi juga dapat menambah keahlian membaca yang merupakan modal berharga terhadap bidang studi yang akan mereka tekuni di kemudian hari.

Membaca juga dapat mendorong kreativitas seseorang, minat anak bisa dipupuk dan memperoleh pengetahuan baru. Dengan membaca anak

dimungkinkan untuk mendapat pemahaman terhadap masalah pribadi mereka dan memberi ide bagaimana cara memecahkan masalah.

b. Melihat komik.

Yang dimaksud dengan komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada ceritanya. Cerita kartun bergambar dapat dijumpai dalam buku komik, majalah ataupun surat kabar. Komik banyak digemari anak-anak karena tanpa membacanya atau tanpa tulisan pun anak sudah dapat menangkap ceritanya dan tidak perlu bersusah payah untuk membaca uraian yang tercantum dalam buku komik tersebut.

c. Menonton film.

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak-anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop, tapi juga di rumah, baik melalui acara yang ditayangkan di televisi atau dengan memutar video disk.

Televisi bisa dianggap sebagai pengganti "pengasuh anak" karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampaui banyak diawasi oleh orang tua. Setidaknya anak tidak berlarian kesana kemari, melakukan hal-hal yang berbahaya atau merepotkan orang tua.

d. Mendengarkan radio.

Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil. Mereka lebih menyukai menonton film atau acara televisi, tetapi untuk anak-anak yang lebih besar mulai remaja awal sampai tua, cukup menyukainya. Tentu saja acara siaran radio yang dipilih akan beraneka ragam, tergantung usia anak.

e. Mendengarkan musik.

Musik dapat didengar melalui siaran radio, televisi, atau pita suara (*cassete, compac disc*). *Cassete* atau *compac disc* lebih disukai karena dapat dipilih berdasarkan keinginan. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan memuncak saat remaja.

Mendengarkan musik akan membawa pengaruh positif pada anak dalam artian anak dapat menyenangkan diri sendiri, menenangkan perasaan-perasaan yang tidak nyaman, dan sebagai penyaluran emosi.

### C. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan sama dengan istilah "*pedagogie*", artinya pendidikan (*pedagogie*) secara etimologi berasal dari bahasa Yunani, yang terdiri dari kata "Pais" yang artinya anak dan "*Again*" yang diterjemahkan membimbing, jadi pendidikan (*pedagogie*) yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak.<sup>10</sup>

Pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terciptanya kepribadian yang utama.<sup>11</sup>

Sedangkan pengertian pendidikan ditinjau secara devinitive diartikan oleh beberapa tokoh pendidikan antara lain:

---

<sup>10</sup> Abuh Ahmad dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta, Rineka Cipta, 1991), h. 69.

<sup>11</sup> Arief Armaai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2020, h. 69.

Loge mendefinisikan pendidikan dalam arti luas yaitu bahwa pendidikan adalah *"life is education, and education is life"*, akan berarti bahwa seluruh proses hidup dan kehidupan manusia itu adalah pendidikan.<sup>12</sup>

Sedangkan dalam arti yang sempit, pendidikan hanya mempunyai fungsi terbatas yaitu memberikan dasar-dasar dan pandangan hidup kepada generasi yang sedang tumbuh, yaitu dalam prakteknya identik dengan pendidikan formal di sekolah dan dalam situasi dan kondisi serta lingkungan belajar yang serba terkontrol.<sup>13</sup>

John Dewey memberikan pengertian pendidikan adalah suatu proses tanpa akhir, maka sejalan dengan sifat pendidikan secara universal ditetapkan perserikatan bangsa-bangsa sebagai *"life long education"* yaitu pendidikan sepanjang hayat.<sup>14</sup>

Ki Hajar Dewantoro, tokoh pendidikan nasional merumuskan hakekat pendidikan nasional sebagai usaha orang tua bagi anak-anak dengan maksud untuk mendorong kemajuan hidupnya, dalam arti memperbaiki timbulnya kekuatan rohani dan jasmani yang ada pada anak.

Pendidikan juga dimaksudkan untuk menuntut segala kekuatan yang ada agar masyarakat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang tertinggi-tingginya.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil pokok pikiran bahwa pendidikan haruslah mempunyai tujuan apa yang harus dicapai oleh individu untuk mengembangkan kemampuannya dan dapat mengembangkan dirinya sebagai warga masyarakat. Dengan demikian maka tujuan yang dapat dicapai haruslah tujuan yang terencana dan disengaja.

Definisi di atas menunjukkan pengertian pendidikan secara umum. Sedangkan pendidikan agama adalah usaha mengembangkan fitrah manusia dengan ajaran islam agar terwujud kehidupan aman yang makmur dan bahagia.<sup>15</sup>

Zuhairini, dkk., mendefinisikan pendidikan agama adalah usaha untuk membimbing ke arah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan di akherat.

Menurut Abu Ahmadi, pendidikan agama adalah usaha-usaha secara sistematis dan berencana dalam membantu anak didik agar mereka dapat hidup layak, bahagia dan sejahtera sesuai dengan ajaran Islam.<sup>16</sup>

Menurut Abdul Rahman Saleh, Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupaya membimbing dan usaha terhadap anak didik supaya kelak setelah selesai. Pendidikan dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam serta menjadikan sebagai *way of life* (jalan hidup).

Sedangkan menurut Andayani, pendidikan Islam adalah usaha sadar yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut

---

<sup>12</sup> Zuhairini, dkk., *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bina Aksara, 1995), h. 10.

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 11.

<sup>14</sup> H.M. Arijen, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bina Aksara, 1987), h. 33.

<sup>15</sup> Syamsudin Zaini, *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1986), h. 4.

<sup>16</sup> Abu Ahmadi, *Metode Khusus Pendidikan Agama* (Bandung: CV Armico, 1986), h. 41.

agama orang lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>17</sup>

Kesimpulan dari beberapa pengertian di atas bahwa yang dimaksud dengan pendidikan Islam adalah suatu rangkaian usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu memberikan bimbingan, tuntunan serta pengarahan kepada anak didik untuk mencapai kedewasaan, kepribadian yang seseuai dengan tuntutan agama Islam.

#### **D. Fungsi Pendidikan Agama Islam**

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. dalam lingkungan keluarga.
2. Penanaman nilai umat, yaitu sebagai pedoman hidup, mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
3. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
4. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
5. Pencegahan, yaitu untuk menangkai hal-hal negatif dari lingkungan atau budayanya yang adat membahayakan dirinya menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
6. Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata) sistem dan fungsionalnya.
7. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

#### **E. Peranan Metode Bermain pada Pembelajaran PAI**

Bermain adalah aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang. Bermain merupakan kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan terbina secara alamiah.

Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Sebaliknya anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak yang semacam itu, berjalan lebih efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Sebaliknya proses belajar anak yang dipaksakan atau diterima anak dalam suasana takut, cemas, was-was dan perasaan lain yang tidak nyaman, maka tidak akan mampu memberikan hasil yang optimal.

Anak pada masa kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan materi Pendidikan Agama Islam tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan kegiatan belajar mengajar akan dapat terlaksana dengan baik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

---

<sup>17</sup> Abdul Majid dan Dian Andiyani, *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), h. 130.



Pendidikan Agama Islam merupakan pedoman bagi umat manusia menuju kebahagiaan di dunia dan di akherat. Dengan metode bermain, materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membuat anak didik termotivasi untuk giat belajar. Anak didik senang dalam mengikuti kegiatan belajar tanpa adanya tekanan dari luar, dan jauh dari perasaan was- was. Sehingga apa yang mereka dapat dari belajar Pendidikan Agama Islam dapat mereka cerminkan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.<sup>18</sup>

## KESIMPULAIN

Bermain merupakan macam-macam bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak, baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup. Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu pada usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan sebagainya. Pendidikan Agama Islam merupakan pedoman bagi umat manusia menuju kebahagiaan di dunia dan di akherat. Dengan metode bermain, materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membuat anak didik termotivasi untuk giat belajar. Anak didik senang dalam mengikuti kegiatan belajar tanpa adanya tekanan dari luar, dan jauh dari perasaan was- was. Sehingga apa yang mereka dapat dari belajar Pendidikan Agama Islam dapat mereka cerminkan dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abuh dan Uhbiyati, Nur. 1991. Ilmu Pendidikan. Jakarta, Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. 1986. Metode Khusus Pendidikan Agama. Bandung: CV Armico.
- Arijen, HM. 1987. Filsafat Pendidikan Islam. Jakarta: Bina Aksara.
- Armaai, Arief. 2020. Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Ciputat Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Guru dan Anak Didik: dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadari, Nawawi. 1993. Pendidikan dalam Islam. Surabaya: Al-Ikhlash.
- Hamalik, Oemar. 1992. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Hernowo. 2006. Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan. Bandung: Penerbit MLC.
- Majid, Abdul dan Andiyani, Dian. 2004. Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Poerwadarmita, WJS. 1986. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetyono, Sunar Dwi. 2007. Membedah Psikologi Bermain Anak. Yogyakarta: Think.
- Rahman, Hibana S. 2002. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PGTKI Press.

---

<sup>18</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik: dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000). h. 67.

Sawaluddin, Ritonga Supardi, dan S. Muhammad Ramli. "Prosedur Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8, no. 3. 2020.

Tafsir, Ahmad. 1995. *Metodologi pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zaini, Syamsudin. 1986. *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

Zuhairini, dkk. 1995. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bina Aksara.