



Strategi Guru Pendidikan Islam dalam Menginternalisasi Nilai Islam Melalui Permainan Edukatif di Tadika Al-Fikh Orchard

Nadia Dwi Haryuni, Hasrian Rudi Setiawan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail : nadyaharyuni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembentukan karakter Islami pada anak melalui kurikulum tersirat di tengah tantangan moral modern. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan strategi guru Pendidikan Islam dalam menginternalisasi nilai Islam melalui permainan edukatif di Tadika Al-Fikh Orchard. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi lapangan. Populasi terdiri dari guru, kepala sekolah, dan peserta didik di Tadika Al-Fikh Orchard Klang, Malaysia, dengan sampel purposive sebanyak tiga guru, satu kepala sekolah, dan enam peserta didik usia 4-6 tahun. Instrumen utama berupa lembar observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman serta analisis tematik NVivo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan strategi keteladanan, pembiasaan lewat permainan, dan dialog reflektif dalam internalisasi nilai Islam yang memperoleh respon positif siswa dan orang tua. Kesimpulan menegaskan efektivitas permainan edukatif sebagai media internalisasi nilai Islam dengan peran krusial guru sebagai fasilitator dan teladan, serta rekomendasi pengembangan metode dan keterlibatan orang tua lebih intensif.

Kata kunci : permainan edukatif, internalisasi nilai islam, strategi guru, perkembangan anak, pembelajaran berbasis bermain, karakter religious.

ABSTRACT

This study is motivated by the need for Islamic character formation in through hidden curriculum amid modern moral challenges. The objective is to describe Islamic teachers' strategies in internalizing Islamic values through educational games at Tadika Al-Fikh Orchard. The research employed a descriptive qualitative approach using field study methods. The population included teachers, a principal, and students at Tadika Al-Fikh Orchard Klang, Malaysia, with a purposive sample of three teachers, one principal, and six children aged 4-6 years. Main instruments were participatory observation sheets, semi-structured interviews, and documentation. Data were analyzed using Miles and Huberman's model and NVivo thematic analysis. Findings reveal teachers' strategies comprised exemplification, habituation through games, and reflective dialogues to internalize Islamic values, generating positive responses from students and parents. The conclusion confirms educational games as an effective medium for internalizing Islamic values, highlighting the crucial role of teachers as facilitators and role models, with recommendations for method innovation and enhanced parental involvement.

Keywords: educational games, internalization of Islamic values, teacher strategis, child development, play based, religious character

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Islam pada anak memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi karakter, sikap religius, dan perilaku sosial peserta didik sejak tahap perkembangan awal. Masa anak usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak memiliki kemampuan tinggi untuk meniru, membiasakan, dan menyerap nilai melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pendidikan Islam pada jenjang ini tidak dapat hanya menekankan aspek kognitif, tetapi perlu mengintegrasikan dimensi afektif dan perilaku agar nilai-nilai Islam dapat terinternalisasi secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari anak (Suyadi, 2014 & Tafsir, 2018).

Dalam konteks pendidikan anak, proses internalisasi nilai Islam menuntut pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak cenderung belajar secara optimal melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Pembelajaran berbasis permainan edukatif menjadi pendekatan yang relevan karena memungkinkan anak memahami nilai melalui pengalaman konkret, bukan sekadar penjelasan verbal. Permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan sikap religius apabila dirancang secara pedagogis dan terarah (Hamalik, 2011; Gee, 2020).

Meskipun demikian, efektivitas permainan edukatif dalam menginternalisasi nilai Islam tidak berdiri sendiri, melainkan sangat dipengaruhi oleh strategi guru dalam merancang, melaksanakan, serta merefleksikan kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator, pembimbing, dan teladan dalam proses internalisasi nilai. Tanpa keterlibatan aktif guru, permainan berpotensi hanya menjadi aktivitas rekreatif yang kurang memberikan dampak terhadap pembentukan karakter peserta didik. Internalisasi nilai memerlukan keteladanan, pembiasaan, serta penguatan nilai secara konsisten dalam proses pembelajaran (muhaimin 2015 & zubaedi 2015).

Secara empiris, praktik pembelajaran di Tadika Al-Fikh Orchard Klang, Malaysia, menunjukkan adanya upaya guru Pendidikan Islam dalam memanfaatkan permainan edukatif sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran sehari-hari. Lembaga ini berada dalam lingkungan sosial yang heterogen dan menghadapi tantangan dalam menanamkan nilai-nilai Islam secara konsisten pada anak. Kondisi tersebut menuntut strategi pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak dan konteks sosial budaya setempat. Oleh karena itu, praktik pembelajaran di Tadika Al-Fikh Orchard

menjadi penting untuk dikaji secara mendalam sebagai representasi penerapan permainan edukatif dalam internalisasi nilai Islam.

Kajian terdahulu mengenai pendidikan Islam anak umumnya menekankan urgensi pendidikan karakter dan nilai religius secara konseptual. Namun, penelitian empiris yang mengkaji secara rinci strategi guru dalam mengimplementasikan permainan edukatif sebagai media internalisasi nilai Islam di lingkungan pembelajaran nyata masih relatif terbatas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam menanamkan nilai moral dan religius, tetapi menegaskan bahwa keberhasilan tersebut sangat bergantung pada peran guru dalam mengelola permainan dan mengaitkannya dengan nilai yang ditanamkan. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui kajian kualitatif berbasis praktik lapangan (gillies 2016 & lubis 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengkaji secara empiris strategi guru Pendidikan Islam dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif pada pendidikan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan edukatif, bentuk permainan yang digunakan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam proses internalisasi nilai Islam di Tadika Al-Fikh Orchard. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pendidikan Islam anak usia, sekaligus memberikan implikasi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis nilai religius.

Pendekatan ini memperkuat argumentasi bahwa permainan edukatif yang dikombinasikan dengan keteladanan guru dapat menjembatani proses pembelajaran nilai secara efektif. Dalam konteks ini, pengembangan pedagogik berbasis permainan edukatif merupakan respons komtemporer terhadap tuntutan metode pembelajaran yang lebih pragmatis, menyenangkan dan bermakna (gillies 2016).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan islam khususnya pada anak, tetapi juga memberikan wawasan praktis yang diimplementasikan dalam berbagai konteks pendidikan sejenis, sekaligus menjawab kebutuhan pembaruan kurikulum dan strategi pembelajaran yang adaptif dan efektif. Hal ini diharapkan dapat memperkuat sinergi antara teori, kebijakan, dan praktik pendidikan islam modern (al-qadarawi 2017).

II. METODE PENELITIAN

Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi lapangan untuk mendeskripsikan secara mendalam strategi guru Pendidikan Islam dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif di Tadika Al-Fikh Orchard. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan pemahaman fenomena sosial secara alami dan kontekstual melalui data deskriptif berupa kata-kata, perilaku, serta interaksi langsung di lapangan, sehingga menggambarkan realitas pembelajaran tanpa intervensi. (Sugiyono, 2022) menjelaskan bahwa metode kualitatif deskriptif efektif untuk mengungkap pola strategi guru dalam pendidikan anak usia dini, sementara Creswell (2021) menekankan desain riset kualitatif untuk studi kasus lapangan yang menyoroti makna subjektif dari praktik internalisasi nilai. Pendekatan ini selaras dengan karakteristik anak yang belajar melalui pengalaman konkret seperti permainan, sebagaimana diterapkan di Tadika Al-Fikh Orchard.

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi partisipatif terstruktur, pedoman wawancara semi-terstruktur, serta dokumen pendukung seperti RPPH, foto kegiatan, dan catatan pembelajaran untuk mengumpulkan data primer dari guru, kepala sekolah, serta peserta didik, ditambah sumber sekunder berupa jurnal dan literatur terkait. Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (2020) yang terdiri dari reduksi data melalui seleksi informasi relevan tentang strategi permainan edukatif, penyajian data dalam narasi, tabel, serta kutipan, lalu penarikan kesimpulan dengan verifikasi triangulasi. Emzir (2022) menyatakan bahwa analisis kualitatif deskriptif memerlukan interpretasi mendalam untuk mengungkap pola internalisasi nilai Islam, sedangkan Sudaryono (2023) merekomendasikan penyajian tematik untuk meningkatkan reliabilitas temuan strategi guru. Teknik ini memastikan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi saling melengkapi dalam menganalisis nilai seperti kejujuran dan kerjasama melalui permainan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan protokol termasuk izin lembaga dan penyusunan instrumen, dilanjutkan pengumpulan data melalui observasi partisipatif selama Mei 2025, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian analisis iteratif dengan triangulasi sumber, teknik, serta waktu untuk validasi, dan diakhiri penarikan kesimpulan. Proses ini dilakukan secara berurutan dan interaktif di Tadika Al-Fikh Orchard untuk

mengamati strategi seperti keteladanan dan pembiasaan melalui permainan secara alami. Sudaryono (2023) menekankan prosedur berlapis untuk minimalkan bias dalam penelitian kualitatif pendidikan, sementara Emzir (2022) dan Sugiyono (2022) menambahkan pentingnya validasi antar-informan dan pengulangan observasi untuk kredibilitas data lapangan. Pendekatan ini memastikan temuan logis dan sistematis mengenai internalisasi nilai Islam.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai internalisasi nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian diperoleh melalui proses pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara sistematis di lokasi penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam bentuk permainan edukatif yang digunakan guru, strategi guru dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam, serta respon dan perkembangan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Pembahasan dalam bab ini tidak hanya memaparkan temuan lapangan, tetapi juga mengaitkannya dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Dengan demikian, hasil penelitian yang disajikan diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan edukatif serta kontribusinya dalam proses internalisasi nilai-nilai Islam pada peserta didik. Penyajian hasil dan pembahasan disusun secara sistematis dalam beberapa sub-bab agar memudahkan pembaca dalam memahami temuan penelitian secara utuh.

A. Strategi Guru Pendidikan Islam dalam Menginternalisasi Nilai Islam Melalui Permainan Edukatif

Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam proses internalisasi nilai-nilai Islam kepada peserta didik. Internalisasi nilai tidak dapat dilakukan hanya melalui penyampaian materi secara kognitif, melainkan memerlukan strategi yang tepat agar nilai tersebut tertanam dalam sikap dan perilaku. Guru memposisikan diri sebagai fasilitator dan teladan yang aktif mengarahkan proses pembelajaran berbasis permainan. Keberhasilan pendidikan Islam sangat ditentukan oleh peran guru dalam menghidupkan nilai melalui praktik nyata (Tafsir, 2018).

Strategi utama yang digunakan guru adalah keteladanan selama proses bermain. Guru secara konsisten menampilkan sikap sopan, sabar, dan penuh empati saat mendampingi peserta didik dalam permainan. Peserta didik cenderung meniru

perilaku yang mereka lihat secara langsung. Strategi keteladanan ini sesuai dengan pendidikan akhlak lebih efektif melalui contoh nyata dibandingkan nasihat semata (Zubaedi, 2015)

Strategi berikutnya yang ditemukan adalah pembiasaan nilai melalui pengulangan permainan edukatif. Guru secara sengaja mengulang permainan yang mengandung nilai-nilai Islam tertentu agar peserta didik terbiasa dengan perilaku yang diharapkan. Melalui pengulangan, peserta didik mulai menunjukkan kebiasaan positif seperti berdoa sebelum kegiatan dan bersikap tertib tanpa diingatkan. Strategi pembiasaan ini sejalan dengan pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengulangan dalam pembentukan sikap dan perilaku (Mulyasa, 2017).

Guru juga menggunakan strategi dialog reflektif setelah permainan selesai. Setelah permainan, guru mengajak peserta didik berdiskusi ringan mengenai makna permainan dan nilai Islam yang terkandung di dalamnya. Peserta didik mampu menyebutkan perilaku baik dan buruk yang muncul selama permainan. Strategi refleksi ini sejalan dengan teori pembelajaran reflektif yang menekankan pentingnya proses berpikir ulang untuk memperdalam pemahaman nilai (Suyanto & Jihad, 2013).

Strategi lain yang diterapkan guru adalah pemberian penguatan (reinforcement) terhadap perilaku positif peserta didik. Guru memberikan pujian, isyarat positif, dan penghargaan sederhana ketika peserta didik menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai Islam. Penguatan positif membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengulangi perilaku baik. Strategi ini sejalan dengan perilaku positif akan cenderung berulang apabila diberikan penguatan (Uno, 2014).

Selain itu, guru juga menggunakan strategi pendekatan emosional dalam permainan edukatif. Guru membangun kedekatan dengan peserta didik agar proses internalisasi nilai berjalan secara alami. Hubungan emosional yang baik memudahkan peserta didik menerima arahan dan nasihat. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat pendidikan Islam harus mengedepankan pendekatan humanis agar nilai dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Nata, 2016).

Guru menerapkan strategi pengelompokan peserta didik dalam permainan. Guru sengaja mengombinasikan peserta didik dengan karakter yang berbeda agar mereka belajar bekerja sama dan saling menghargai. Strategi ini membantu peserta didik mengembangkan sikap toleransi dan tanggung jawab. Strategi pembelajaran kooperatif ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembentukan perilaku (Slavin, 2015). Selain itu, guru juga memanfaatkan lingkungan belajar sebagai bagian dari strategi internalisasi nilai. Guru menata ruang belajar dan

alat permainan agar mencerminkan nilai-nilai Islam. Lingkungan yang bernuansa religius membantu peserta didik memahami nilai Islam secara tidak langsung. Lingkungan belajar memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan karakter peserta didik (Darmadi, 2018).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif dilakukan secara terencana, konsisten, dan berorientasi pada pembentukan perilaku. Guru tidak hanya menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran, tetapi sebagai sarana pembinaan akhlak dan karakter Islami. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa strategi guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan internalisasi nilai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Tafsir, 2018).

B. Bentuk Permainan Yang Digunakan Guru Dalam Proses Internalisasi Islam

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual dan bermakna. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, permainan edukatif berfungsi sebagai sarana yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik. Guru memanfaatkan permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami nilai Islam melalui pengalaman langsung. Pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar melalui pengalaman nyata (Hamalik, 2011). Salah satu bentuk permainan yang digunakan guru adalah permainan peran (role play). Dalam permainan ini, peserta didik diminta memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan nilai Islam, seperti sikap jujur, saling menolong, dan menghormati sesama. Permainan peran membantu peserta didik memahami nilai secara konkret karena mereka langsung mempraktikkannya. Permainan peran mampu mengembangkan pemahaman nilai melalui simulasi situasi kehidupan nyata (Sanjaya, 2016)

Selain permainan peran, guru juga menggunakan permainan berbasis aturan (rule-based games) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Permainan ini menuntut peserta didik untuk mematuhi aturan yang telah disepakati bersama, seperti menunggu giliran, mengikuti instruksi, dan menerima hasil permainan dengan lapang dada. Permainan jenis ini membantu peserta didik belajar tentang disiplin dan tanggung jawab. Pembelajaran yang melibatkan aturan dapat membentuk sikap disiplin dan kepatuhan peserta didik secara bertahap (Sagala, 2013). Bentuk permainan lainnya yang digunakan guru adalah permainan kelompok yang menekankan kerja sama

antar peserta didik. Dalam permainan ini, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas bersama. Peserta didik belajar saling membantu, berbagi peran, dan menghargai pendapat teman. Permainan kelompok efektif untuk menanamkan nilai ukhuwah dan kebersamaan. Temuan ini sejalan dengan pembelajaran kooperatif mampu mengembangkan karakter sosial peserta didik (Gunawan, 2017).

Guru juga memanfaatkan permainan berbasis tanya jawab yang dikemas secara menarik dan kompetitif. Permainan ini digunakan untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam, seperti pengetahuan dasar tentang akhlak dan ibadah. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa permainan tanya jawab membuat peserta didik lebih berani mengemukakan pendapat. Strategi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keberanian dan partisipasi peserta didik (Majid, 2014).

Selain itu, guru menggunakan permainan simbol dan isyarat untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara sederhana. Permainan ini melibatkan gerakan, ekspresi, atau simbol tertentu yang memiliki makna keislaman. peserta didik lebih mudah mengingat nilai yang disampaikan melalui simbol dan gerakan. Temuan ini sejalan dengan pembelajaran yang melibatkan simbol dan visual dapat memperkuat daya ingat peserta didik (Sukmadinata, 2011). Guru juga menerapkan permainan berbasis cerita Islami, di mana peserta didik diajak berinteraksi dengan alur cerita yang mengandung pesan moral. Dalam permainan ini, peserta didik diminta menanggapi atau melanjutkan cerita sesuai dengan nilai Islam yang dipelajari. Guru menyampaikan bahwa permainan berbasis cerita membantu peserta didik memahami nilai secara emosional. Penanaman nilai agama akan lebih efektif apabila menyentuh aspek perasaan dan emosi peserta didik (Daradrajat, 2012).

Guru juga menggunakan permainan berbasis kebiasaan (habitual games), seperti permainan yang diawali dengan doa, salam, dan sikap tertib. Permainan ini dilakukan secara berulang agar menjadi kebiasaan positif bagi peserta didik. Guru menyampaikan bahwa melalui pengulangan, peserta didik mulai melakukan kebiasaan tersebut tanpa diingatkan. Pembentukan karakter membutuhkan proses pembiasaan yang dilakukan secara konsisten (Mulyasa, 2017). Selain itu, guru memanfaatkan permainan reflektif, yaitu permainan yang diakhiri dengan diskusi singkat mengenai nilai Islam yang terkandung di dalamnya. Refleksi membantu peserta didik memahami makna dari permainan yang dilakukan. Peserta didik terlihat mampu menyebutkan perilaku baik dan buruk yang muncul selama permainan. Refleksi pembelajaran penting untuk memperdalam

pemahaman nilai dan sikap peserta didik (Suyanto & Jihad, 2013).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk permainan edukatif yang digunakan guru sangat bervariasi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Permainan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai Islam secara langsung. pembelajaran yang bermakna akan menghasilkan perubahan perilaku apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar (Tirtarahardja & La Sulo, 2015).

C. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi

Salah satu faktor pendukung utama dalam penerapan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah kompetensi pedagogik dan profesional guru. Guru yang memiliki pemahaman yang baik tentang materi ajar, metode pembelajaran, serta karakteristik peserta didik mampu merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian, guru mampu mengemas pembelajaran melalui aktivitas yang melibatkan permainan edukatif sehingga nilai-nilai Islam dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang strategi yang sesuai dengan tujuan dan kondisi peserta didik (majid 2014).

Selain kompetensi pedagogik, kreativitas guru juga menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam penerapan strategi pembelajaran. Guru yang kreatif mampu menciptakan variasi pembelajaran yang tidak monoton serta menyesuaikan strategi dengan situasi kelas. Kreativitas ini terlihat dari kemampuan guru memanfaatkan permainan edukatif sebagai media internalisasi nilai-nilai Islam. Kreativitas guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (djamarah 2011).

Karakteristik peserta didik yang responsif terhadap pembelajaran aktif juga menjadi faktor pendukung dalam penerapan strategi guru. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi ketika pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif. Peserta didik lebih mudah diarahkan, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik. pembelajaran akan berjalan efektif apabila strategi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik (uno 2014).

Lingkungan belajar yang kondusif turut mendukung keberhasilan penerapan strategi

pembelajaran. Lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan mendukung aktivitas pembelajaran memungkinkan guru melaksanakan strategi pembelajaran secara optimal. Ruang belajar yang fleksibel juga memudahkan guru dalam mengelola aktivitas permainan edukatif. Lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (sagala 2013).

Dukungan dari pihak sekolah, baik kepala sekolah maupun sesama guru, juga menjadi faktor pendukung penting dalam penerapan strategi pembelajaran. Dukungan tersebut berupa kebijakan yang memberikan keleluasaan kepada guru untuk berinovasi serta penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dukungan institusi sekolah memberikan motivasi bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif. Dukungan manajemen sekolah sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (mulyasa 2016).

Dari perspektif pendidikan Islam, kesesuaian strategi pembelajaran dengan tujuan Pendidikan Agama Islam juga menjadi faktor pendukung yang sangat penting. Strategi pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam aktivitas pembelajaran memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai secara lebih efektif. Pendidikan Islam harus mengaitkan nilai-nilai keislaman dengan pengalaman nyata agar nilai tersebut dapat tertanam dalam diri peserta didik (tafsir 2018). Di samping faktor pendukung, penerapan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga menghadapi berbagai faktor penghambat. Salah satu faktor penghambat yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Alokasi waktu yang terbatas sering kali membuat guru harus menyesuaikan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pelaksanaan permainan edukatif yang membutuhkan waktu untuk persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2011) yang menyatakan bahwa keterbatasan waktu merupakan kendala umum dalam penerapan pembelajaran aktif

Faktor penghambat lainnya adalah perbedaan kemampuan dan karakter peserta didik. Setiap peserta didik memiliki tingkat konsentrasi, pemahaman, dan keaktifan yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran berbasis permainan, perbedaan ini dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran apabila tidak dikelola dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa perbedaan individual peserta didik merupakan tantangan yang harus dihadapi guru dalam proses pembelajaran. (sukmadinata 2011). Keterbatasan sarana dan media pembelajaran juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan strategi guru. Tidak semua permainan edukatif dapat dilaksanakan secara maksimal apabila fasilitas pendukung terbatas. Guru dituntut untuk menyesuaikan strategi

pembelajaran dengan kondisi sarana yang tersedia. Kondisi ini sejalan dengan bahwa keterbatasan media pembelajaran dapat menghambat optimalisasi proses belajar mengajar (hamalik 2011). Selain itu, pengelolaan kelas menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran berbasis permainan. Aktivitas permainan edukatif berpotensi menimbulkan suasana kelas yang kurang kondusif apabila tidak dikelola dengan baik. Guru perlu memiliki keterampilan manajemen kelas agar pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan pembelajaran aktif sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif (sanjaya 2013).

Faktor penghambat lainnya muncul apabila nilai-nilai Islam tidak ditegaskan secara jelas dalam proses pembelajaran. Permainan yang tidak disertai dengan penguatan dan refleksi berisiko membuat nilai yang ingin ditanamkan tidak dipahami secara mendalam oleh peserta didik. Pendidikan Agama Islam memerlukan proses penguatan yang berkelanjutan agar nilai tersebut benar-benar tertanam dalam perilaku peserta didik (muhammin 2015). Berdasarkan hasil penelitian, guru melakukan berbagai upaya untuk meminimalkan faktor penghambat dan memaksimalkan faktor pendukung dalam penerapan strategi pembelajaran. Guru berupaya mengelola waktu pembelajaran secara efektif, memilih permainan edukatif yang sederhana namun bermakna, serta memberikan refleksi setelah kegiatan pembelajaran. Upaya ini sejalan fleksibilitas dan kemampuan adaptasi guru sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran (sagala 2013).

Secara keseluruhan, faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi guru saling memengaruhi satu sama lain. Keberhasilan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola berbagai faktor tersebut secara seimbang. Pembelajaran yang dikelola dengan baik akan menghasilkan proses internalisasi nilai yang efektif dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tirtarrahardja dan La Sulo (2015) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada sinergi antara guru, peserta didik, dan lingkungan belajar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa bentuk permainan edukatif yang digunakan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dirancang secara variatif dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Permainan edukatif tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermakna dalam menanamkan nilai-nilai Islam. Melalui

permainan edukatif, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami nilai keimanan, akhlak, dan sikap sosial secara kontekstual. Bentuk permainan yang digunakan guru memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik dan mendorong keterlibatan emosional serta sosial, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diterima.

Strategi guru dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif dilaksanakan secara terencana dan berkelanjutan. Guru tidak hanya memanfaatkan permainan sebagai aktivitas pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyampaian tujuan, pelaksanaan permainan, hingga kegiatan refleksi dan penguatan nilai. Strategi ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya mengetahui nilai-nilai Islam secara teoritis, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya dalam aktivitas pembelajaran. Melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, permainan edukatif menjadi sarana efektif dalam membentuk sikap religius, akhlak sosial, serta kedisiplinan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan strategi guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam didukung oleh berbagai faktor pendukung, seperti kompetensi dan kreativitas guru, karakteristik peserta didik yang responsif terhadap pembelajaran aktif, lingkungan belajar yang kondusif, serta dukungan dari pihak sekolah. Faktor-faktor tersebut memudahkan guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif secara optimal. Namun demikian, dalam pelaksanaannya juga terdapat beberapa faktor penghambat, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakter dan kemampuan peserta didik, keterbatasan sarana pembelajaran, serta tantangan dalam pengelolaan kelas. Guru berupaya mengatasi faktor penghambat tersebut dengan melakukan penyesuaian strategi, pengelolaan waktu yang efektif, serta pemilihan permainan yang sederhana namun bermakna.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruqi, L. (2019). Multidimensional Teaching Strategies in Islamic Education: A Case Study. *Journal of Education and Islamic Studies*, 15(4), 78–95.
- Al-Qaradawi, Y. (2017). The Role of Education in the Internalization of Islamic Values. *Journal of Islamic Education*, 10(2), 45–60.
- Astuti, M., Febriani, R., & O. (2023). Pendidikan Islam dan Pembentukan Akhlak Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*.
- Bahri, & Syamsul. (2017). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. perdana publishing.
- Berk, L. E. (2018). Development Through the Lifespan. *Journal of Child Development*, 89(1), 1–15.
- Daradjat, & Zakiah. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Daradrajat, Z. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Darmadi, H. (2018). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran*. Deepublish.
- Djamarah, & Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Fitri Al Qolbi, F., & Z. N. S. (2025). Effectiveness of Play-Based Learning Approach in Teaching Islamic Values to Early Childhood Children. *Jurnal Al-Banat*, 7(1).
- Gee, J. P. (2020). Games and Learning: A New Approach to Education. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 345–360.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative Learning: A Smart Pedagogy for the 21st Century. *International Journal of Educational Psychology*, 5(1), 1–20.
- Gunawan, H. (2017). *Konsep dan Implementasi*. Alfabeta.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Lubis, S. (2023). Implementation of Traditional Games in Developing Religius and Moral Values in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2).
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2015). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Rajawali Pers.
- Mulyasa, E. (2016). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Muzakkir, M., & S. (2023). Strategi Internalisasi Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Bestari*, 9(1).
- Nata, A. (2016). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*. Rajawali Pers.
- Pramudito, A. (2019). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 123–130.

Rahman, S. (2020). Islamic Pedagogical Strategies and Character Development in Schools. *International Journal of Islamic Education*, 8(2), 112–128.

Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.

Sanjaya, w. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Sari, R. (2021). “Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran Sejarah Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.” *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 45–58.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.

Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Erlangga.

Tafsir, A. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Remaja Rosdakarya.

Tirtarahardja, U., & La Sulo, S. L. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta.

Uno, H. B. (2014). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Zohar, D., & Marshall, I. (2018). Spiritual Intelligence: The Ultimate Intelligence. *Journal of Islamic Psychology*, 5(1), 23–37.

Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Kencana.