

**STRATEGI EDUKATIF MELALUI PENDEKATAN BERMAIN UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA DIDIK DI  
JAZEEROH PITHAYANUSORN SCHOOL THAILAND**

Jesika Ramasuci<sup>1</sup>, Mavianti<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

<sup>1</sup>[jramasuci@gmail.com](mailto:jramasuci@gmail.com) , <sup>2</sup>[mavianti@umsu.ac.id](mailto:mavianti@umsu.ac.id) ,

**ABSTRACT**

*Islamic Religious Education aims not only at transferring knowledge but also at shaping the character and morals of students. The play-based approach is an effective learning strategy because it can enhance students' motivation and understanding through enjoyable and interactive learning experiences. This approach integrates cognitive, affective, and psychomotor aspects, making learning more holistic and contextual. Using descriptive qualitative research with observation, interviews, and documentation techniques, the study found that play activities such as role-playing and interactive quizzes significantly improve students' understanding of Islamic religious material. Challenges such as limited media resources and teachers' adaptation to this method can be overcome with continuous training. Therefore, the development of learning media and teacher training is essential for the successful long-term implementation of this approach. Play-based learning proves effective in facilitating religious understanding while enhancing students' learning motivation.*

**Keywords:** *Educative strategy, Play approach, Islamic religious learning, Learning motivation, Character.*

**ABSTRAK**

*Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan akhlak peserta didik. Pendekatan bermain menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik dan kontekstual. Melalui penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa aktivitas bermain seperti role playing dan kuis interaktif secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi agama Islam. Kendala keterbatasan media dan adaptasi guru terhadap metode ini menjadi tantangan yang dapat diatasi dengan pelatihan berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dan pelatihan guru sangat diperlukan untuk keberhasilan pendekatan ini dalam jangka*

panjang. Pendekatan bermain terbukti efektif mempermudah pemahaman agama sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

*Kata kunci:* Strategi edukatif, Pendekatan bermain, Pembelajaran agama Islam, Motivasi belajar, Karakter.

## A. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam menjadi tonggak penting dalam membangun karakter dan akhlak peserta didik sebagai generasi masa depan yang berakhlak mulia dan beriman kepada Allah SWT<sup>1</sup>. Pendidikan agama Islam tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku Islami yang terpadu dalam kehidupan sehari-hari. Di Jazeeroh Pithayanusorn School Thailand, pembelajaran agama Islam selama ini masih memakai metode ceramah dan hafalan yang monoton sehingga kurang memberi ruang pada keterlibatan aktif peserta didik. Akibatnya, motivasi dan pemahaman agama peserta didik terbilang rendah, sehingga proses pembentukan karakter berlandaskan agama menjadi kurang optimal<sup>2</sup>.

Pendekatan bermain sebagai strategi edukatif telah terbukti secara psikologis dan pedagogis meningkatkan motivasi belajar sekaligus kemampuan kognitif peserta didik<sup>3</sup>. Bermain bukan sekadar aktivitas menyenangkan, melainkan sarana pembelajaran bermakna yang memungkinkan peserta didik belajar secara natural dan kontekstual. Strategi edukatif dengan mengintegrasikan pendekatan bermain dalam pembelajaran agama Islam berpotensi mengatasi keterbatasan metode konvensional sekaligus membangun suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan interaktif<sup>4</sup>. Contohnya, aktivitas seperti role playing, kuis interaktif, dan simulasi kisah Nabi dapat membantu anak memahami konsep agama secara lebih mudah dan relevan dengan pengalaman mereka. Media apa pun

---

<sup>1</sup> A. Fauzi, A. & Imran, “Implementasi Strategi Pembelajaran Multikultural Di Sekolah Multibahasa,” *Jurnal Pendidikan Multikultural* 8, no. 1 (2022): 45–59.

<sup>2</sup> S. Sari, N. & Hadi, “Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Di SD Islam Terpadu,” *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2021): 88–102.

<sup>3</sup> F. Putra, D. & Anwar, “Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2020): 30–41.

<sup>4</sup> S.B. Khasanah, “Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam,” *Journal Islamic Pedagogia* 3, no. 1 (2023): 83.

yang berfungsi untuk menyampaikan dan mengarahkan informasi dari sumbernya ke audiens yang dituju dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif, penting untuk memiliki strategi dan media pembelajaran memainkan peran penting dalam mewujudkannya.<sup>5</sup>

Lingkungan multikultural dan multibahasa di Jazeeroh Pithayanusorn School menjadi tantangan sekaligus peluang untuk menerapkan metode pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap keberagaman budaya peserta didik. Pendekatan bermain sangat sesuai karena sifatnya yang universal dan mampu membaurkan anak-anak dari beragam latar belakang budaya untuk belajar bersama secara aktif dan harmonis<sup>6</sup>. Selain itu, perkembangan teknologi digital yang pesat memberikan peluang integrasi media pembelajaran interaktif berbasis

permainan (game-based learning) yang berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam secara inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.<sup>7</sup>

Strategi edukatif merupakan perencanaan sistematis yang menyatukan berbagai komponen pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dalam Pendidikan Agama Islam, strategi edukatif harus mengakomodasi tiga ranah pengembangan peserta didik, yaitu aspek kognitif (pengetahuan agama), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotorik (praktik ibadah). Pendekatan bermain sebagai strategi edukatif mendukung pencapaian ranah tersebut melalui keaktifan dan pengalaman langsung peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, tidak hanya sebatas hafalan tetapi transformasi nilai yang mendalam<sup>8</sup>.

Tantangan penerapan strategi ini antara lain keterbatasan sumber daya pembelajaran, kesiapan guru dalam mengadopsi metode baru, serta

---

<sup>5</sup> Mavianti Dkk, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis," *Jurnal Raudhah* 10, no. 2 (2022): 45–53, [http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudha\\_h](http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudha_h).

<sup>6</sup> S. Firahmatika, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti," *Jurnal Pendidikan Islam*, 2025.

<sup>7</sup> D. Anwar, F. & Putra, "Integrasi Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 2024.

<sup>8</sup> Muhammad Zein Damanik and Widya Larasati, "Relevansi Metode Pembelajaran Pai" 2, no. April (2025): 435–42.

kebutuhan pendampingan dan pelatihan berkelanjutan untuk mendukung keberhasilan implementasi<sup>9</sup>. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kolaborasi antar tenaga pendidik sangat penting dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran agama Islam yang adaptif dan efektif di sekolah seperti Jazeeroh Pithayanusorn.

Bermain merupakan aktivitas esensial dan alamiah dalam kehidupan anak yang berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai sarana belajar dan pengembangan berbagai aspek diri anak. Bermain merupakan proses belajar yang paling efektif karena anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Bermain memungkinkan anak untuk bersentuhan langsung dengan lingkungannya dan menginterpretasikan pengalaman yang mereka alami melalui berbagai bentuk aktivitas kreatif dan ekspresif<sup>10</sup>. Dalam konteks pendidikan agama Islam,

pendekatan bermain menjadi sangat relevan sebagai jalan untuk menyampaikan materi agama yang abstrak seperti nilai moral, akhlak, dan aspek spiritual secara lebih konkret, menyenangkan, dan melekat dalam ingatan peserta didik. Metode ini mengoptimalkan pemahaman serta penghayatan nilai agama secara menyenangkan dan membangun karakter Islami yang kuat. Dengan penerapan yang tepat, pendekatan bermain dapat menjadi strategi pembelajaran agama Islam yang mutakhir dan efektif untuk generasi muda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian mengenai strategi edukatif berbasis pendekatan bermain untuk meningkatkan pemahaman pendidikan agama Islam di sekolah multikultural merupakan upaya strategis yang sangat relevan dan mendesak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pemahaman spiritual dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual sehingga membentuk karakter Islami yang kuat dan berkesinambungan. Berdasarkan

<sup>9</sup> A.A. Lisa, "Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Didaktika*, 2025.

<sup>10</sup> C.R. Rogers, *Freedom to Learn* (Merrill Publishing, 2020).

alasan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Strategi Edukatif Melalui Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Pemahaman Agama Islam Pada Peserta Didik di Jazeeroh Pithayanusorn School Thailand”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kualitatif yang berfokus pada penggalian data deskriptif. Lexy mengutip pandangan Bogdan dan Taylor yang menjelaskan bahwa data deskriptif merupakan hasil dari proses penelitian kualitatif. Data tersebut berasal dari tindakan nyata yang dilakukan oleh individu serta apa yang mereka sampaikan secara lisan maupun tulisan. Dengan demikian, melalui proses penelitian ini, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perspektif dan pengalaman yang dimiliki oleh para partisipan, sehingga penelitian mampu menggambarkan kondisi sebenarnya dari objek yang diteliti secara komprehensif.<sup>11</sup>

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif, dimana peneliti mengamati dan mengumpulkan fakta-fakta terkait

kondisi lapangan. Proses pengumpulan data dilakukan secara deskriptif melalui catatan tertulis dan wawancara dengan individu di sekitar serta pengamatan terhadap perilaku yang terlihat. Strategi Edukatif Melalui Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Pemahaman Agama Islam merupakan tujuan utama penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Peneliti menggunakan paradigma analisis data interaktif yang menguraikan data menjadi tiga langkah mudah: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.<sup>12</sup>

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Di Jazeeroh Pithayanusorn School, strategi edukatif melalui pendekatan bermain diterapkan dengan menggabungkan aktivitas permainan yang disesuaikan dengan materi keagamaan agar peserta didik merasa lebih nyaman dan antusias saat belajar. Guru-guru sering memulai kelas dengan cerita kisah Nabi yang dihidupkan melalui

---

<sup>11</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*((Bandung:Remaja Rosda Karya, 2007),6., 2007).

<sup>12</sup> S.I.K.M.S. Dr. H. Zuchri Abdussamad and S.E.M.S. Dr. Patta Rapanna, “Metode Penelitian Kualitatif (CV. Syakir Media Press, 2021),” n.d., <https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ>.

permainan peran, di mana anak-anak bergantian memerankan tokoh seperti Nabi Ibrahim saat menghadapi ujian kesabaran atau Nabi Yusuf yang penuh maaf. Cara ini membuat anak-anak tidak hanya mendengar cerita secara pasif, melainkan ikut merasakan emosi dan pelajaran moral yang terkandung di dalamnya, sehingga pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam menjadi lebih dalam dan melekat dalam ingatan sehari-hari. Selain itu, permainan seperti puzzle huruf hijaiyah atau kartu bergambar doa harian menjadi bagian rutin untuk melatih pengenalan konsep dasar agama sambil melibatkan gerakan tangan dan diskusi kelompok kecil. Guru menyesuaikan permainan ini dengan latar belakang multikultural siswa, misalnya dengan menyisipkan elemen bahasa Thai sederhana agar anak-anak dari keluarga campuran merasa terlibat sepenuhnya. Pendekatan semacam ini menciptakan suasana kelas yang hidup, di mana tawa dan semangat belajar saling bergantian, berbeda jauh dari metode ceramah biasa yang sering membuat anak-anak gelisah atau kurang fokus. Observasi menunjukkan bahwa guru juga

menggunakan permainan tim untuk mengajarkan kerjasama dalam ibadah kelompok, seperti simulasi salat berjamaah di mana setiap anak punya peran berbeda, sehingga mereka belajar menghargai perbedaan sambil mempraktikkan rukun Islam secara nyata.<sup>13</sup>

Lebih lanjut, integrasi permainan edukatif ini tidak terlepas dari perencanaan harian guru yang fleksibel, di mana mereka menyiapkan alat sederhana seperti bola bekel untuk melatih konsentrasi saat menghafal ayat pendek atau kuis berbasis lagu anak untuk doa sebelum makan. Di sekolah minoritas Muslim seperti ini, guru sering mengadaptasi permainan agar sesuai budaya lokal Thailand Selatan, sehingga anak-anak merasa pembelajaran agama bukan sesuatu yang asing melainkan bagian dari rutinitas menyenangkan mereka. Hal ini terlihat dari bagaimana anak-anak secara sukarela mengulang permainan di luar jam pelajaran, menandakan bahwa strategi ini berhasil membangun minat intrinsik

<sup>13</sup> Reni Puspita Sari and Reni Hendayani, “Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Pemahaman Nilai Agama Pada Siswa Di RA Al Islam Mijen Demak Jawa Tengah” 1 (2025): 462–67.

terhadap agama Islam. Pendekatan bermain juga membantu mengatasi hambatan bahasa, karena aktivitas fisik dan visual lebih universal daripada penjelasan verbal panjang<sup>14</sup>. Proses penerapan ini semakin kuat ketika guru melibatkan orang tua melalui permainan rumah yang bisa dilanjutkan di rumah, seperti membuat teater mini kisah sahabat Nabi, yang memperkuat pembelajaran di luar sekolah. Guru PAI di sini berperan sebagai fasilitator yang kreatif, sering kali mengimprovisasi permainan berdasarkan respon anak-anak saat itu juga, sehingga pembelajaran menjadi dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu. Dengan demikian, strategi edukatif berbasis bermain tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tapi juga menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam beragama di lingkungan multikultural.<sup>15</sup>

Pendekatan bermain berhasil meningkatkan pemahaman agama Islam pada peserta didik di Jazeeroh Pithayanusorn School dengan cara

membuat konsep abstrak seperti akhlak dan tauhid menjadi pengalaman langsung yang mudah dicerna oleh anak usia dini. Anak-anak yang awalnya kesulitan membedakan antara tahu dan hayati nilai agama, kini bisa menjelaskan kisah Nabi dengan ekspresi wajah dan gerakan tubuh saat role-playing, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menghafal tapi juga memahami esensinya. Interaksi melalui permainan kelompok juga memperkaya pemahaman sosial agama, di mana anak belajar berbagi peran seperti dalam simulasi umat yang bersatu di bawah Nabi Muhammad SAW. Lebih dalam lagi, permainan seperti lomba hafalan berbasis lagu atau puzzle ayat suci membuat anak-anak lebih percaya diri mengucapkan doa dan rukun iman tanpa rasa takut salah, karena suasana santai mengurangi tekanan psikologis belajar. Guru mencatat bahwa anak-anak mulai mengaplikasikan pelajaran ini di kehidupan sehari-hari, seperti saling mengingatkan teman untuk berwudhu sebelum permainan, yang mencerminkan internalisasi nilai Islam secara alami. Di konteks sekolah Thailand dengan siswa

<sup>14</sup> D A N Bp, “ALTHANSHIA Vol.2 No.2 April2024 Page:32-42” 2, no. 2 (2024): 32–42.

<sup>15</sup> Siti Rofiqoh, “MENGGUGAH IMAJINASI : STRATEGI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK ANAK” 5, no. 2 (2021): 215–31.

multibahasa, pendekatan ini unggul karena mengandalkan visual dan gerak daripada kata-kata, sehingga pemahaman merata di antara anak-anak dari berbagai latar belakang.<sup>16</sup>

Selain itu, peningkatan ini terlihat dari bagaimana anak-anak kini bisa menceritakan pelajaran agama kepada teman non-Muslim dengan antusias, membangun toleransi sekaligus memperkuat keyakinan mereka sendiri. Permainan edukatif seperti kartu bergambar surga dan neraka membantu mereka memvisualisasikan akibat perbuatan, sehingga pemahaman tentang akhirat menjadi lebih konkret dan memotivasi perilaku baik. Guru juga melihat perubahan emosional, di mana anak-anak lebih sering tersenyum saat membahas agama, berbeda dengan sebelumnya yang cenderung diam atau bosan. Pendekatan ini juga mendukung perkembangan holistik, di mana pemahaman kognitif agama terintegrasi dengan keterampilan sosial seperti empati saat bermain peran tokoh penyabar, membuat anak tidak hanya pintar beragama tapi juga berakhhlak mulia. Di sekolah minoritas, hal ini krusial karena

memperkuat identitas Islam anak di tengah pengaruh budaya dominan sekitar.<sup>17</sup>

Guru di Jazeeroh Pithayanusorn School menghadapi kendala utama berupa keterbatasan alat dan ruang untuk permainan edukatif, di mana kelas sempit sering membuat aktivitas kelompok terhambat dan guru harus bergantian menggunakan halaman luar. Meski kreatif dengan barang seadanya seperti kardus bekas untuk puzzle, kurangnya anggaran sekolah membuat pengadaan media permanen seperti matras permainan atau proyektor sulit direalisasikan. Selain itu, jadwal padat sekolah yang mencampur kurikulum Thailand dan Islam memaksa guru memadatkan waktu, sehingga permainan kadang terpotong atau disederhanakan.<sup>18</sup>

Kendala lain muncul dari variasi kemampuan siswa multikultural, di mana anak-anak dengan bahasa terbatas sulit mengikuti instruksi permainan kompleks, memerlukan guru ekstra sabar untuk menjelaskan ulang

<sup>16</sup> D I Sekolah Dasar, “PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ( PAI )” 18, no. 20 (2020): 131–46.

<sup>17</sup> Sabilla Hidayani et al., “Permasalahan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Di Sekolah Minoritas Muslim” 10 (2025): 174–80, <https://doi.org/10.23916/085932011>.

<sup>18</sup> Hidayani et al.

dalam bilingual. Beberapa orang tua juga kurang mendukung karena menganggap bermain bukan belajar serius, sehingga guru harus edukasi mereka melalui pertemuan rutin agar ada sinergi rumah-sekolah. Di lingkungan minoritas Muslim Thailand Selatan, tekanan eksternal seperti cuaca panas atau hari libur budaya lokal sering mengganggu konsistensi pelaksanaan. Meskipun demikian, guru mengatasi ini dengan rotasi permainan sederhana dan kolaborasi antar guru, tapi tetap butuh pelatihan lebih lanjut untuk variasi kreatif. Kurangnya dukungan kelembagaan seperti dana atau pengawas juga membuat guru merasa beban ganda sebagai pengajar dan pembuat media sendiri.<sup>19</sup>

Pendekatan bermain dapat diperkaya dengan multimedia game edukatif untuk kondisi psikologis anak di lingkungan multikultural. Akrim mengutip bahwa game multimedia efektif membangun kondisi psikologis positif dalam pembelajaran, yang mendukung role play dan audiovisual di Jazeeroh Pithayanusorn dengan mengintegrasikan elemen digital

sederhana untuk motivasi berkelanjutan.<sup>20</sup>

#### **Dampak Pendekatan Bermain terhadap Pemahaman Agama Islam**

Penggunaan pendekatan bermain dalam pembelajaran agama Islam pada sekolah yang memiliki beragam latar belakang budaya dan bahasa ini memberikan hasil yang memuaskan pada aspek pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam menguasai materi pelajaran serta penghayatan nilai-nilai agama. Melalui aktivitas seperti peran tokoh Nabi dan sahabat dalam sebuah permainan peran, anak-anak tidak hanya memahami teks agama tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai kejujuran, kesabaran, dan rasa syukur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam suasana tersebut, anak tidak sekadar menghafal doa, tetapi mengaitkan makna ajaran Islam dengan pengalaman emosional dan sosial yang mereka alami selama bermain. Kuis interaktif dan permainan kelompok memperkuat

---

<sup>19</sup> Jannah, M., “Permasalahan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Di Sekolah Minoritas Muslim,” *Jurnal SchouLID* 2, no. 1 (2025): 45–60.

<sup>20</sup> Akrim., “Multimedia Educational Game Approach for Psychological Conditional.” *Nternational Journal of Engineering & Technology*, 2018.

daya ingat mereka mengenai doa dan ajaran agama sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif melainkan juga afektif dan psikomotorik.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas seperti kuis interaktif, permainan kelompok, dan role playing membuat proses pembelajaran berpindah dari pola ceramah satu arah menjadi pengalaman belajar kolaboratif. Peserta didik tampak lebih berani bertanya, menjawab, dan mendiskusikan materi agama karena merasa aman serta didukung oleh teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa pendekatan bermain mendorong terbentuknya interaksi sosial positif dan melibatkan aspek sensorik, afektif, dan kognitif secara bersamaan sehingga daya ingat terhadap materi agama menjadi lebih kuat dan bertahan lama.<sup>21</sup>

Dampak lain yang tampak adalah meningkatnya motivasi belajar dan sikap positif terhadap pelajaran agama Islam. Banyak peserta didik

yang sebelumnya pasif dan kurang antusias menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan dekat dengan dunia mereka sebagai anak-anak. Hal ini mendukung temuan bahwa ketika proses belajar disusun dalam bentuk permainan yang terstruktur, peserta didik merasa dihargai kebutuhannya untuk bergerak, bereksplorasi, dan berekspresi sehingga kesiapan mereka menerima materi keagamaan ikut meningkat<sup>22</sup>. Dengan demikian, pendekatan bermain berkontribusi pada peningkatan pemahaman agama secara komprehensif, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Lebih jauh lagi, pendekatan ini meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Mereka menjadi lebih antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran karena pembelajaran disajikan dengan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan. Interaksi sosial yang terjadi selama bermain juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati antar anak,

---

<sup>21</sup> R. Sari dan R. Hadi, ““Dampak Pendekatan Bermain Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,”” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 110–25.

<sup>22</sup> N. Sari dan S. Hadi, ““Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Di SD Islam Terpadu,”” *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2021): 88–102.

yang kesemuanya merupakan bagian dari pembentukan karakter Islami yang komprehensif. Temuan ini sangat relevan dengan prinsip pendidikan agama yang tidak hanya mengutamakan penguasaan ilmu tetapi juga pembentukan akhlak mulia secara utuh.<sup>23</sup>

#### **Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Pelaksanaan**

Keberhasilan penerapan strategi edukatif berbasis bermain sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam menguasai dan menerapkan metode ini secara kreatif dan adaptif. Guru-guru di Jazeeroh Pithayanusorn School menunjukkan komitmen tinggi untuk memodifikasi metode pembelajaran konvensional agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, dukungan dari sekolah berupa fasilitas pendukung seperti alat peraga dan media pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Namun demikian, ada beberapa kendala yang muncul, terutama keterbatasan sarana belajar yang komprehensif dan pelatihan berkelanjutan bagi guru terkait

pendekatan bermain. Hambatan signifikan juga muncul dari keberagaman bahasa dan budaya peserta didik yang memerlukan pendekatan pengajaran yang sangat sensitif dan kontekstual agar dapat diterima secara efektif.<sup>24</sup>

Kondisi ini menegaskan perlunya perhatian lebih dari pihak sekolah dan lembaga pendidikan untuk memperkuat kapasitas guru dan menyediakan sarana pendukung yang memadai. Menghadapi keberagaman budaya sekaligus tantangan sumber daya, strategi pembelajaran harus terus disesuaikan agar tetap bisa mencapai tujuan peningkatan pemahaman agama dan pembentukan karakter unggul pada peserta didik. Dengan perbaikan dan penguatan ini, potensi besar pendekatan bermain sebagai strategi edukatif dapat lebih maksimal dimanfaatkan.

Diuraikan beberapa faktor pendukung dan hambatan, yaitu :

1. Faktor pendukung internal (kompetensi pedagogik dan religius guru, kreativitas, komitmen sekolah).
2. Faktor pendukung eksternal (dukungan orang tua,

---

<sup>23</sup> M. Fauzi, A., & Imran, "Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 7, no. 3 (2022): 45–59.

<sup>24</sup> N. Hasanah, R., & Utami, "Tantangan Dan Solusi Pembelajaran Multibahasa Pada Pendidikan Agama Islam.," *Jurnal Pendidikan Multikultural* 2, no. 1 (2023): 78–89.

- lingkungan sosial, serta kebijakan lembaga).
3. Hambatan struktural (sarana prasarana, waktu belajar, jumlah peserta didik).
  4. Hambatan kultural dan psikologis (perbedaan bahasa/budaya, kesiapan anak, dan resistensi terhadap metode baru).

Keberhasilan penerapan pendekatan bermain sangat bergantung pada kapasitas guru sebagai perancang sekaligus fasilitator pembelajaran. Guru yang memahami psikologi perkembangan anak akan lebih mudah memilih bentuk permainan yang sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan peserta didik. Kompetensi ini membuat guru mampu menghubungkan alur permainan dengan tujuan pembelajaran PAI, misalnya mengaitkan permainan kartu nilai akhlak dengan pembahasan tentang kejujuran atau tanggung jawab. Sekolah yang mendorong budaya inovasi memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen dengan berbagai model permainan, melakukan refleksi, dan saling berbagi praktik baik. Penelitian tentang strategi pembelajaran kreatif dalam PAI menunjukkan bahwa dukungan manajemen sekolah,

ketersediaan media, dan iklim kolaboratif antar guru menjadi faktor pendorong utama keberhasilan program pembelajaran inovatif.<sup>25</sup>

Di sisi lain, konteks multibahasa dan multikultural seperti di Jazeeroh Pithayanusorn menghadirkan tantangan tersendiri. Perbedaan bahasa ibu peserta didik membuat guru perlu menyesuaikan instruksi permainan dengan penggunaan simbol visual, contoh konkret, dan bahasa yang lebih sederhana. Jika tidak dikelola dengan baik, perbedaan ini dapat memunculkan kesalahpahaman dan membuat sebagian anak pasif dalam permainan. Penelitian tentang pembelajaran PAI di lingkungan multibahasa menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan sensitivitas budaya, misalnya dengan menghadirkan contoh-contoh yang relevan dengan budaya asal siswa dan mendorong kerja kelompok lintas latar belakang. Dengan cara demikian, pendekatan bermain tidak hanya menjadi sarana pembelajaran materi agama, tetapi juga wahana

---

<sup>25</sup> S.B. Khasanah, “Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam,” *Journal Islamic Pedagogia* 3, no. 1 (2023): 83.

pembiasaan toleransi dan saling menghargai.<sup>26</sup>

Hambatan lain yang kerap muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran, jumlah peserta didik yang besar dalam satu kelas, serta kurangnya pelatihan khusus bagi guru. Aktivitas bermain yang dirancang tanpa perencanaan matang justru berisiko menyita waktu, mengurangi kedalaman materi, dan menimbulkan kegaduhan kelas. Karena itu, guru membutuhkan pelatihan berkala terkait desain permainan edukatif, manajemen kelas, dan penggunaan teknologi pendukung seperti game berbasis digital yang relevan dengan PAI. Kajian terbaru mengenai game-based learning dalam Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat membantu guru mengelola kelas besar, menyediakan latihan mandiri, dan memantau kemajuan belajar siswa secara lebih sistematis, asalkan didukung oleh infrastruktur dan kebijakan sekolah yang

memadai<sup>27</sup>. Dengan memperkuat faktor pendukung dan mengatasi hambatan tersebut, sekolah dapat memaksimalkan potensi pendekatan bermain sebagai strategi pembelajaran agama Islam yang efektif dan berkelanjutan.

Sebagai masukan, perlu adanya penguatan kapasitas guru melalui pelatihan berkala agar terus mampu merancang dan mengimplementasikan aktivitas belajar yang inovatif dan kreatif sesuai perkembangan psikologi anak. Fasilitas pendukung seperti ruang bermain yang representatif dan media pembelajaran variatif harus disediakan agar pendekatan bermain bisa diaplikasikan secara maksimal.

Selain itu, pengaturan waktu pembelajaran harus fleksibel agar aktivitas bermain mendapat ruang yang memadai tanpa mengurangi muatan materi agama Islam. Selanjutnya, penting bagi pihak sekolah untuk membangun kemitraan yang erat dengan orang tua dan masyarakat dalam memperkuat nilai-nilai agama yang dipelajari di sekolah. Sinergi ini akan memperkuat proses internalisasi karakter Islami di

---

<sup>26</sup> R. Hasanah dan N. Utami, ““Tantangan Dan Solusi Pembelajaran Multibahasa Pada Pendidikan Agama Islam,”” *Jurnal Pendidikan Multikultural* 2, no. 1 (2023): 78–89.

<sup>27</sup> A.A. Lisa, ““Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,”” *Jurnal Didaktika*, 2025.

lingkungan yang lebih luas, menjadikan pembelajaran agama lebih menyeluruh dan berkelanjutan, sekaligus mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap tantangan global.

#### **D. Kesimpulan**

Pendekatan bermain sebagai strategi edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti sangat efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Melalui berbagai aktivitas bermain seperti role playing, kuis interaktif, dan simulasi, anak-anak dapat lebih aktif terlibat dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya membantu internalisasi nilai-nilai agama secara kognitif, tetapi juga menguatkan aspek afektif dan psikomotorik, termasuk pembentukan karakter Islami yang holistik.

Meski demikian, penerapan metode ini membutuhkan kesiapan guru serta dukungan media dan fasilitas yang memadai. Tantangan seperti keberagaman bahasa dan budaya peserta didik harus diantisipasi dengan pendekatan yang tepat agar pembelajaran bisa berjalan optimal. Dengan komitmen tinggi dari

guru dan dukungan lembaga pendidikan, strategi pembelajaran berbasis bermain dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam khususnya pada anak usia dini dan sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Buku :** Lexy J Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.  
Rogers, C. R. (2020). *Freedom to Learn*. Merrill Publishing.
- Jurnal :**
- A.A. Lisa. (2025). "Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.,." *Jurnal Didaktika*.
- Akrim. (2018). "Multimedia Educational Game Approach for Psychological Conditional." *International Journal of Engineering & Technology*,.
- Anwar, F. & Putra, D. (2024). Integrasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*.
- Bp, D. A. N. (2024). *ALTHANSIA Vol.2 No.2 April2024 Page:32-42. 2(2), 32–42.*
- Damanik, M. Z., & Larasati, W. (2025). *Relevansi metode pembelajaran pai*. 2(April), 435–442.
- Dasar, D. I. S. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ( PAI )*. 18(20), 131–146.

- Dkk, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- Fauzi, A., & Imran, M. (2022). Inovasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 7(3), 45–59.
- Fauzi, A. & Imran, A. (2022). Implementasi Strategi Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multibahasa. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 8(1), 45–59.
- Firahmatika, S. (2025). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hasanah, R., & Utami, N. (2023). Tantangan dan solusi pembelajaran multibahasa pada pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 2(1), 78–89.
- Hidayani, S., Tarigan, B., Sinaga, A. I., & Sumanti, S. T. (2025). *Permasalahan guru pendidikan agama islam dalam pembelajaran di sekolah minoritas muslim*. 10, 174–180. <https://doi.org/10.23916/085932011>
- Jannah, M. (2025). “Permasalahan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran di Sekolah Minoritas Muslim.” *Jurnal SchouLID*, 2(1), 45–60.
- Khasanah, S. B. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Journal Islamic Pedagogia*, 3(1), 83.
- A.A. Lisa. (2025). “Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Didaktika*.
- Akrim. (2018). “Multimedia Educational Game Approach for Psychological Conditional.” *International Journal of Engineering & Technology*,.
- Anwar, F. & Putra, D. (2024). Integrasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*.
- Bp, D. A. N. (2024). ALTHANSHIA Vol.2 No.2 April2024 Page:32-42. 2(2), 32–42.
- Damanik, M. Z., & Larasati, W. (2025). *Relevansi metode pembelajaran pai*. 2(April), 435–442.
- Dasar, D. I. S. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ( PAI )*. 18(20), 131–146.
- Dkk, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- Fauzi, A., & Imran, M. (2022). Inovasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. *Jurnal Didaktika*.

- Pendidikan Dan Teknologi*, 7(3), 45–59.
- Fauzi, A. & Imran, A. (2022). Implementasi Strategi Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multibahasa. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 8(1), 45–59.
- Firahmatika, S. (2025). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hasanah, R., & Utami, N. (2023). Tantangan dan solusi pembelajaran multibahasa pada pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 2(1), 78–89.
- Hidayani, S., Tarigan, B., Sinaga, A. I., & Sumanti, S. T. (2025). *Permasalahan guru pendidikan agama islam dalam pembelajaran di sekolah minoritas muslim*. 10, 174–180.  
<https://doi.org/10.23916/085932011>
- Jannah, M. (2025). “Permasalahan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran di Sekolah Minoritas Muslim.” *Jurnal SchouLID*, 2(1), 45–60.
- Khasanah, S. B. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Journal Islamic Pedagogia*, 3(1), 83.
- Lexy J Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Lisa, A. A. (2025). Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Didaktika*.
- N. Sari dan S. Hadi. (2021). “Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Di SD Islam Terpadu.” *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 88–102.
- Putra, D. & Anwar, F. (2020). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 7(1), 30–41.
- R. Hasanah dan N. Utami. (2023). “Tantangan dan Solusi Pembelajaran Multibahasa Pada Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 2(1), 78–89.
- R. Sari dan R. Hadi. (2021). “Dampak Pendekatan Bermain Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 5(2), 110–125.
- Rofiqoh, S. (2021). *MENGGUGAH IMAJINASI: STRATEGI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK ANAK*. 5(2), 215–231.
- S.B. Khasanah. (2023). “Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam.” *Journal Islamic Pedagogia*, 3(1), 83.
- S.I.K.M.S. Dr. H. Zuchri Abdussamad and S.E.M.S. Dr. Patta Rapanna. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).  
<https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ>
- Sari, N. & Hadi, S. (2021). Pendekatan Bermain dalam

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus di SD Islam Terpadu. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 88–102.
- Sari, R. P., & Hendayani, R. (2025). *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Pemahaman Nilai Agama pada Siswa di RA Al Islam Mijen Demak Jawa Tengah*. 1, 462–467