

ALAT PERMAINAN EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI PADA ANAK USIA DINI

Hefniy, Siti Safiah*

Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo

Article History:

Received: January, 2020

Accepted: March 2020

Published: April 2020

Keywords:

Education game, media, interest,
early childhood.

*Correspondence Address:

fiyasadega6986@gmail.com

Abstract : *Educational Game Tool is a media that was developed to assist teachers in enhancing early childhood interest in Islamic Religious Education lessons. This media is a play tool that contains educational elements, so it is suitable with the characteristics of early childhood who tend to like to play rather than learning. The method used in data collection is a library study method. The data obtained is then deductively deduced and then combined to fit the concept of early childhood education. The results of the study showed that the Educational Game Tool media was able to increase children's interest in learning. The types of media Educational Game Equipment used in learning Islamic Religious Education in early childhood, namely; Hijaiyyah Puzzel, Replication of Worship House, Toys Stand for Prayer and Ablution, Hand Puppets, Hijaiyyah Bowling and Tower of Figures*

Abstrak : *Media Alat Permainan Edukasi merupakan media yang dikembangkan untuk membantu guru dalam meningkatkan minat anak usia dini pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini merupakan alat bermain yang mengandung unsur edukatif, sehingga sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung suka bermain dari pada belajar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode studi pustaka (library research). Data-data yang didapat kemudian direduksi secara deduktif dan selanjutnya dipadukan agar sesuai dengan konsep pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Alat Permainan Edukasi mampu meningkatkan minat belajar anak. Adapun jenis media Alat Permainan Edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini yaitu; Puzzel Hijaiyyah, Replika Rumah Ibadah, Mainan Berdiri Sholat dan Wudhu, Boneka Tangan, Bowling Hijaiyyah dan Menara Angka*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh orang dewasa dalam menumbuh kembangkan potensi peserta didik, agar memiliki kecerdasan, keilmuan, spiritual, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan. Pendidikan terasa gersang apabila tidak berhasil mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas (baik dari segi spiritual, intelegensi, dan skill) (Mundiri et al., 2016).

Di dalam kurikulum standar isi sudah dicantumkan bahwa pendidikan agama bertujuan untuk menambah potensi spiritual serta mengarahkan peserta didik supaya menjadi mukmin sejati juga taat terhadap perintah Allah SWT kemudian memiliki akhlakul karimah. Akhlakul karimah yaitu meliputi adab, etika dan moral sebagai bentuk dari perwujudan pendidikan agama. Dalam pelaksanaannya media dapat menjadi jalan keluar agar tercapai tujuan pembelajaran.

Suasana belajar yang kondusif supaya siswa dapat belajar dengan baik merupakan bagian dari tanggung jawab seorang guru. Artinya guru harus bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar siswa, guru memiliki kemampuan profesional dalam mengajar, kode etik keguruan, berperan sebagai sumber belajar, mediator, dan fasilitator belajar serta pemimpin dalam belajar yang memungkinkan terciptanya kondisi yang baik bagi siswa dalam belajar (Abdullah, 2018). Pendidikan agama Islam di PAUD sasarannya adalah anak yang usianya dibawah tujuh tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan aktivitas pendidikan yang ditujukan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara komprehensif dan menekankan pada pengembangan seluruh potensi anak (Suyadi, 2015a).

PAUD memberikan fasilitas-fasilitas yang mengarahkan kepada perkembangan kepribadian serta menggali dengan maksimal potensi yang ada pada diri anak. Lembaga pendidikan anak usia dini atau TK wajib memiliki kegiatan yang mampu merangsang aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik, dan motorik.

Pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini guru sekurang-kurangnya mampu mengaplikasikan media saat menjelaskan materi pendidikan agama Islam, media membantu mempermudah guru saat anak tidak dapat mengerti dengan jelas tentang penjelasan yang disampaikan. Meskipun prakteknya masih ada sebagian yang belum memanfaatkan media secara maksimal untuk menyampaikan materi pendidikan agama Islam terhadap anak usia dini. Adapun kendalanya sehingga sebagian guru tidak memanfaatkan media saat menyajikan materi diantaranya guru tidak begitu memahami cara menggunakannya, guru memilih alternatif lain seperti metode ceramah sehingga merasa tidak butuh media ketika menyampaikan materi, kurangnya ragam media yang sesuai untuk anak usia dini dalam pelajaran agama Islam membuat guru terpaksa menggunakan alat yang tersedia saat menyajikan objek pelajaran. Padahal media merupakan bagian unsur penting untuk sebuah keberhasilan pendidikan pada anak usia dini.

Golden age merupakan masa dimana masa terbaik dalam mengasah setiap bakat dalam diri anak termasuk menumbuhkan minat pada anak tentang penanaman nilai-nilai agama dan mora. Hal tersebut menjadi sebuah pondasi yang kuat untuk membentuk karakter yang baik terhadap anak. Akan tetapi, di era modern seperti sekarang ada terjadi beberapa peristiwa yang berhubungan dengan perilaku serta karakter anak yang tidak selaras sebagaimana norma agama. Adapun penyebabnya adalah kurangnya pendidikan agama Islam yang anak peroleh selama ini. Sebagaimana Al-Ghazali memberitahukan supaya pengajaran tentang agama terhadap seseorang harus dimulai saat masih belia. Sebab, pada usia belia anak siap menerima akidah-akidah keagamaan hanya dengan mempercayai tanpa minta argumentasi (Irsyad, 2016). Pendidikan agama Islam terhadap anak dimulai dari pengenalan dan memahami huruf hijaiyyah, mengetahui dan menghafal nama-nama malaikat beserta tugas-tugasnya, kisah sejarah nabi, nama-nama nabi, tentang ke Esa an Allah, berawal dari beberapa tahap tersebut kelak anak jadi semakin mudah dalam mempelajari pendidikan agama Islam.

Dengan demikian, menurut Anggini dan Sudono agar tujuan pembelajaran tercapai dan juga tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan, kita perlu memahami secara tepat tingkat perkembangan anak (Hasanah, 2019). Sebagai aspek pendukung setiap jenjang anak dalam berkembang yaitu lewat bermain, begitu juga saat belajarpun kondisinya selalu dalam suasana bermain supaya anak tidak cepat bosan. Alat permainan edukatif merupakan solusi selaku peralatan bermain yang mengandung nilai edukasi supaya mampu meningkatkan perkembangan otak, kemudian melakukan pengembangan terhadap semua aspek kemampuan (potensi) yang dibutuhkan anak.

Media memiliki peran tersendiri pada proses pembelajaran dalam belajar dan mengajar mejadi satu kesatuan yang tidak boleh dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peseta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media di sini yaitu Alat Permainan Edukasi (Tools For Education Game). Alat Permainan Edukasi menurut Zainal sebagaimana dikutip Hasan Baharun, dkk mengatakan bahwa segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Baharun, 2018)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaksimalkan pemanfaatan media APE selama berlangsungnya pembelajaran pada PAUD agar ketika pembelajaran berlangsung terasa menyenangkan khususnya pada bidang pendidikan agama Islam. Media APE menjadi pilihan yang cocok digunakan untuk membantu meningkatkan minat anak usia dini pada pelajaran PAI.

Media dan Alat Permainan Edukasi

Media berasal dari kata, *medium*, yaitu perantara. Media oleh karenanya dapat di artikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver* (Benny, 2017). Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Media pembelajaran dalam hal ini dapat dipahami sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan dari sumber (*sender*) secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerimanya (*receiver*) dapat melakukan aktivitas belajar secara efektif dan efisien (Wahid et al., 2018).

Agar dalam proses belajar mencapai tujuan pembelajaran, sebaiknya anak dianjurkan agar memanfaatkan seluruh alat inderanya kemudian guru mengupayakan dapat memberikan rangsangan (stimulus) supaya seluruh indra mampu memproses. Semakin sering indra terlibat maka tambah banyak pula informasi yang diterima dan diolah maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut difahami dan bertahan dalam ingatan dengan demikian diharapkan agar anak mampu menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan pada materi yang disampaikan. Anak yang belajar melibatkan indera ganda-pandang akan memperoleh beberapa keuntungan. Anak akan mempelajari lebih banyak materi apabila materi ditampilkan menggunakan variasi stimulus selain stimulus pandang atau stimulus dengar. Begitu juga dengan pandangan para ahli. Menurut Azhar Arsyad Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar lebih menonjol perbandingannya. Sekitar 90% hasil belajar seseorang diperoleh lewat indera pandang dan sekitar 5% lewat indera dengar 5% sisanya lewat indera lainnya. Sedangkan Dale memperkirakan perolehan hasil belajar lewat indera pandang sekitar 75% lewat indera pendengaran sekitar 13% dan lewat indera lainnya sekitar 12%.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu yang artinya “Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Guru harus benar-benar memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan / spiritual peserta didik (Ramli, 2015). Oleh karena, media *Tolls for Education Game* (Alat Permainan Edukasi) sangat cocok sesuai dengan perkembangan kejiwaan anak usia dini. Kondisi anak pada saat belajar harus menyenangkan juga ada sedikit tantangan hal demikian berpotensi untuk membantu membentuk siswa memiliki karakter pembelajar sejati. Dengan adanya variasi saat belajar maka dapat menambah kecerdasannya, sebab saat anak belajar seolah sedang bermain. Hal demikian menjadi kegiatan menyenangkan dan menantang juga mencerdaskan.

Alat Permainan Edukasi (*Tolls for Education*) adalah bermacam-macam alat peralatan atau sesuatu benda yang bisa digunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar

yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan dibawah pimpinan guru (Guslinda, 2018).

Alat Permainan Edukasi (APE) merupakan segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif, jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Bermain adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Dengan pola belajar sambil bermain, anak akan merasa nyaman dalam belajar. Alasannya tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dalam permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menyenangkan (Baharun, 2018).

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang didesain sedemikian rupa untuk kepentingan pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Adapun ciri-cirinya yaitu; pertama, media ini dapat digunakan dengan berbagai macam cara dan bentuk; kedua, media ini ditujukan untuk anak-anak usia pra-sekolah dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan anak serta motoriknya; ketiga, media ini sangat memperhatikan aspek keamanan, baik dari bentuk maupun penggunaannya; keempat, media ini mampu membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran; dan yang kelima, sifat dari media ini adalah konstruktif (Hasanah, 2019).

Pada dasarnya ahli ilmu jiwa belum memiliki sebuah perhatian khusus terhadap kondisi bermain pada anak, hal tersebut terjadi karena mereka kurang memperhatikan perkembangan anak kemudian kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak. Plato adalah seorang Filsuf Yunani, tokoh yang dianggap berjasa dalam mencetuskan dasar tentang bermain. Plato merupakan orang pertama yang melihat adanya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah dalam mempelajari aritmetika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan (Hasanah, 2019).

Anak-anak bermain pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengasah tiga kemampuan pokok, yaitu: pertama kemampuan fisik-motorik (psikomotor), saat anak berlari atau melompat secara otomatis melatih otot kasarnya, sampai terbentuk dengan baik dan sehat sistem perototan anak.; kedua saat anak melakukan aktifitas dengan bermain kemudian anak merasa senang saat itulah anak menggunakan kemampuan sosial-emosional (afektif). Pada tahap perkembangan awal, teman bermain utama adalah orang tua; ketiga kemampuan kecerdasan (kognitif), dalam proses bermain anak bisa juga diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis asin, oahit, atau asam) (Hijriati, 2017).

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak, karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, diantaranya (Hijriati, 2017); pertama, dapat melatih konsentrasi anak; kedua, mengajar bisa makin cepat; ketiga, mampu menghemat waktu; keempat

mampu menghemat tempat; kelima, mampu menghemat bahasa; keenam, mampu membangun emosi anak; ketujuh mampu meningkatkan daya pengertian pada anak; kedelapan mampu meningkatkan daya ingat anak; kesembilan mampu membuat variasi saat mengajar (tidak monoton).

Sebagaimana fungsinya pendidikan pada anak usia dini bukan semata hanya memberikan pengalaman belajar seperti halnya pada pendidikan orang dewasa, namun juga memiliki fungsi untuk mengembangkan kecerdasannya secara optimal. Seharusnya pendidikan bisa diartikan secara luas, meliputi semua proses stimulasi psikososial yang tidak terbatas saat kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal. Artinya, kegiatan pendidikan bisa berlangsung karena tidak mempermasalahkan tempat dan waktu, boleh dilakukan dilingkungan keluarga sendiri ataupun di luar lingkungan keluarga yaitu lembaga pendidikan. Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan, yaitu melalui bermain. Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak akan belajar tanpa tekanan, sehingga semua aspek termasuk kecerdasannya berkembang secara optimal (Anwar et al., 2013).

Saat otak anak mengalami pertumbuhan anak harus memperoleh stimulasi psikososial melalui sentuhan atau dengan bermain. Dengan berbagai alat permainan edukatif yang dibuat khusus supaya mampu meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman yang anak dapat dari pengalaman belajar tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*). Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan berbagai macam informasi dan data dengan bantuan material yang ada diperpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan lain sebagainya. Analisis datanya menggunakan *content analysis*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Belajar PAI

Minat (*interest*) belajar hendaknya ditanamkan dan ditumbuhkan semenjak dini, hal tersebut dilakukan karena orang tua dan guru berperan dalam menumbuhkan minat anak dalam belajar. Tugas pokok guru disekolah adalah membangkitkan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam istilah PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) pada hakikatnya merupakan suatu pengakuan bahwa membangkitkan minat anak dengan suka dan senang terhadap kegiatan pembelajaran adalah sesuatu hal yang harus dilaksanakan oleh guru. Oleh karena itu, pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), agar kegiatan pembelajaran dapat memacu belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (*Student Center*), maka diperlukan metode, strategi, sumber belajar, model dan yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran (Baharun, 2016).

Biasanya anak lebih menyukai apabila pembelajaran dilakukan berdasarkan dua hal berikut, pertama guru mampu menyajikan metodologi belajar lebih bervariasi, relevan dan kontekstual., kedua guru memiliki potensi

dan penguasaan ketika mempersentasikan bahan ajar. Dan beberapa faktor lain seperti lingkungan ruang belajar yang tenteram sekaligus menyenangkan, sekolah yang kondisinya kondusif, suasananya jauh dari kekerasan dan perundungan (*bullying*) sangat mendukung terciptanya terhadap minat belajar.

Minat belajar adalah kecenderungan siswa terhadap aspek belajar (Kompri, 2016). Adapun indikator minat belajar, khususnya PAI bisa dilihat dari beberapa faktor yaitu: a) cenderung tetap dalam memahami dan mengingat dari apa yang sudah dipelajari secara terus-menerus, b) saat pelajaran PAI berlangsung timbul rasa senang dan suka, c) Ada kepuasan dan kebanggaan tersendiri serta ada rasa tertarik akan kegiatan yang berhubungan dengan PAI, d) cenderung menyukai pelajaran PAI, daripada pelajaran lainnya, e) diaplikasikan melalui ikut serta pada semua aktivitas maupun kegiatan PAI.

Minat anak dalam belajar khususnya pada pelajaran PAI dapat dibangkitkan melalui hal praktis berikut ini, a) materi PAI lebih dikontekstual dan kekinian, b) mengetahui cara anak dalam belajar agar mempermudah penyajian pembelajaran, c) berhenti sebentar untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kecil agar terbangun kelas yang dialogis dan terjadi banyak diskusi, d) memberikan pekerjaan rumah yang menantang tetapi tidak memberatkan anak ,e) melakukan refreshing ringan disaat materi pelajaran PAI berlangsung tujuannya agar tetap ada perhatian dan minat meskipun sudah lelah.

Perasaan senang dan tidak senang merupakan dasar suatu minat. Saat anak memiliki minat pada pelajaran maka besar pengaruhnya dalam mencapai keberhasilan belajar anak, karenanya anak rela meluangkan waktu untuk pelajaran yang diminati. Minat berpengaruh terhadap kualitas hasil pencapaian belajar anak dalam bidang studi tertentu khususnya PAI. Dengan minat bisa menyebabkan anak lebih fokus, sehingga lebih intensif pada materi hal tersebut sangat mungkin membuat anak agar lebih giat belajar dan berakhir dengan pencapaian prestasi yang diinginkan.

Minat belajar PAI bukan hanya disebabkan materinya yang atraktif akan tetapi didukung oleh cara penyampaian yang enak dan media yang menarik. Semakin enak cara menyampaikan materi besar pula peluang anak untuk berminat terhadap pelajaran PAI. Semaksimal mungkin guru berusaha supaya siswa tetap berminat ketika belajar, seperti memanfaatkan media yang atraktif dan menghibur saat belajar sampai anak menunjukkan minat terhadap pelajaran saat pelajaran berlangsung.

Dalam belajar minat berfungsi sangat besar sebagai *motivating force*, hal ini karena minat memiliki kekuatan yang akan mendorong anak untuk terus belajar. Saat anak memiliki minat terhadap pelajaran PAI anak akan terdorong untuk terus belajar, lain hal jika anak memiliki sikap hanya mau menerima pelajaran dan memiliki usaha untuk belajar, tetapi sulit untuk kontinu belajar hal ini disebabkan tidak adanya motivasi. Oleh sebab itu agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar hendaknya anak memiliki minat akan pelajaran agar jadi sebuah dorongan untuk terus belajar.

Factor internal yang mempengaruhi minat belajar anak yaitu kesehatan, bakat dan intelegensia.(Suyono dan Hariyanto, 2015) Anak yang kesehatannya

terganggu seperti diare yang menyebabkan harus sering keluar masuk toilet, akan berpengaruh pada daya tahan tubuhnya serta dapat mengganggu minat dan perhatiannya dalam belajar.

Adapun lingkungan keluarga menjadi faktor eksternal yang membawa pengaruh minat belajar bagi anak, cara orang tua ketika mendidik anaknya juga menjadi faktor primer tatkala membentuk minat anak saat belajar. Contohnya orangtua yang mendidik anaknya dengan pendidikan agama yang kental dapat mempengaruhi anak sehingga menjadi kian berminat dalam mempelajari pendidikan agama Islam sedangkan sebaliknya orangtua yang mendidik anaknya dengan mengutamakan selain pendidikan agama akan menyebabkan anak kurang berminat pada pelajaran agama. Suasana rumah harus mendukung untuk mempelajari PAI, hendaknya hobi anak diarahkan kepada hal yang berkolerasi terhadap pelajaran agar terbiasa maka akan tumbuh minat dengan sendirinya.

Pendidikan agama Islam di harapkan mampu menghasilkan insan yang selalu berusaha untuk menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, kemudian ikut serta dalam membangun peradaban bangsa yang bermartabat. Insan yang demikian diharapkan tangguh dalam menghadapi era globalisasi yang terdapat tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Karena fondasinya berasal dari nilai dasar agama inilah yang membedakan antara konsep pendidikan barat dengan konsep pendidikan Islam. Dalam konsep pendidikan barat, pendidikan bertujuan hanyalah untuk bertahan hidup, kepentingan ekonomi, efisiensi sosial, kepentingan kewarganegaraan, dsb. Maka dari itu, tujuan utama pendidikan agama Islam adalah menjadikan insan yang unggul, berkualitas dan ikhlas dalam beribadah kepada Allah SWT serta tunduk patuh dalam menjalankan perintah-Nya dan berusaha semaksimal mungkin dalam menjauhi larangan-Nya. Dalam konsep ini telah mencakup untuk merealisasikan kepribadian yang mencapai kemahiran pada keadaan tertentu, namun semua harus tetap berpedoman pada anjuran-anjuran Allah SWT, sehingga semua kegiatan tujuannya adalah untuk ibadah mencari ridho Allah SWT.

Media Education Game Tolls (Alat Permainan Edukasi) dalam meningkatkan minat belajar PAI pada anak usia dini

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi. Salah satunya adalah pendidikan anak usia dini yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun (Astuti, 2008). Anak tersebut dipandang memiliki karakteristik yang unik, berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD), pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Secara yuridis, Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan

anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Suyadi, 2015b).

Pada prinsipnya dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih utama dengan metode bermain sambil belajar yang sarat akan makna. Metode bermain lebih sesuai dengan kondisi anak usia dini yang cenderung lebih berminat bermain dari pada melakukan kegiatan belajar. Para pendidik harus memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mendidik anak usia dini dengan cara bermain sambil belajar disamping melakukan aktifitas yang anak senangi juga dapat mengasah keterampilan dan kemampuan anak.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan di PAUD adalah pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam erat kaitannya dengan nilai agama dan moral sehingga berhubungan dengan akhlakul karimah dalam perilaku anak sehari-hari. Pembentukan karakter bangsa mestinya menggunakan konsep akhlakul karimah yang sudah jelas diakui segenap umat manusia akan kebenarannya baik dari aspek konseptualnya maupun dari aspek aplikasinya, sebagaimana telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW (Hefniy, 2017). Selanjutnya pendidikan agama Islam keberadaannya pada PAUD merupakan sebuah pondasi untuk memperkokoh generasi penerus bangsa Indonesia agar terpatri perilaku yang sesuai dengan nilai agama dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Karena bangsa Indonesia sangat menjunjung tinggi nilai agama dan norma.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Education Game Tolls* (Alat Permainan Edukasi) dalam meningkatkan minat belajar PAI pada anak usia dini dinilai efektif, karena bermain bagi anak dengan mengutip dari Dwi Yulianti menurut pendidik dan ahli psikologi merupakan pekerjaan anak usia dini dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri dan dengan bermain anak akan dapat memahami kehidupan. (Hasanah, 2019)

Dengan menggunakan media APE dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama pada PAUD dapat meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan mengutip dari Usep Kustiawati Uswatun Hasanah menulis Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. (Suyadi, 2015b)

Alat permainan edukatif yang dimaksud disini adalah media atau alat permainan yang digunakan guru untuk pembelajaran agama Islam seperti tata cara sholat, cerita sejarah nabi, berhitung dalam bahasa arab, mengenal huruf hijaiyyah, dan akidah.

Melihat perkembangan teknologi saat ini, alat permainan edukatif yang digunakan guru PAUD di Indonesia masih tergolong sederhana jika dibandingkan dengan negara lain yang telah menggunakan alat-alat yang modern dan sarana prasarana yang lebih memadai. Namun dengan alat permainan sederhana tersebut bukan berarti PAUD di Indonesia tertinggal.

Karena dengan alat yang sederhana guru tetap bisa memberikan hasil yang maksimal pada anak.

Anak usia dini merupakan masa senang bermain, sebagaimana pendapat Al-Ghazali, bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya bermain-main seraya memaksakan untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya (Ismail, 2006). Anak dididik bermain sambil belajar, untuk menunjang kebutuhan anak dalam bermain sambil belajar dan mampu meningkatkan minat pada pelajaran PAI pada anak usia dini dapat menggunakan media APE yang bervariasi sehingga membuat anak lebih tertarik dan bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada umumnya Alat Permainan Edukasi (APE) tidak hanya dikembangkan satu jenis saja, berdasarkan banyaknya alat permainan edukatif yang ada, tentu pada awal adanya alat permainan edukatif juga bervariasi. Tokoh-tokoh alat permainan edukatif dinegara maju sudah lebih dahulu melakukan pengembangan pada berbagai alat permainan edukatif. Tidak banyak dijumpai APE khusus untuk pelajaran agama Islam karena penemu APE sendiri merupakan orang barat yang notabene non muslim, sehingga APE yang digunakan saat ini untuk pelajaran agama Islam merupakan perkembangan dari APE yang sudah ada dengan memasukan nilai-nilai keagamaan sebagai nilai tambah dari APE pada umumnya.

Pada umumnya Alat Permainan Edukasi (APE) tidak hanya dikembangkan satu jenis saja, berdasarkan banyaknya alat permainan edukatif yang ada, tentu pada awal adanya alat permainan edukatif juga bervariasi. Tokoh-tokoh alat permainan edukatif dinegara maju sudah lebih dahulu melakukan pengembangan pada berbagai alat permainan edukatif. Tidak banyak dijumpai APE khusus untuk pelajaran agama Islam karena penemu APE sendiri merupakan orang barat yang notabene non muslim, sehingga APE yang digunakan saat ini untuk pelajaran agama Islam merupakan perkembangan dari APE yang sudah ada dengan memasukan nilai-nilai keagamaan sebagai nilai tambah dari APE pada umumnya. Adapun jenis-jenis APE yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat anak usia dini pada kegiatan belajar PAI :

a. Puzzel hijaiyyah

Puzzel adalah jenis APE yang diciptakan oleh Montessori yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak untuk bekerja secara mandiri (Zaman, 2010) APE ini telah dirancang sedemikian rupa sehingga memudahkan anak untuk memeriksa sendiri bila salah dan diharapkan segera menyadarinya. Puzzel disesuaikan berdasarkan rentang usia anak, untuk anak rentang usia antara 4-5 tahun berbeda dengan anak rentang usia 5-6 tahun (Rahma, 2017). Salah satu perkembangan yang dimaksud disini adalah puzzel yang bertuliskan huruf-huruf hijaiyyah dan angka dalam bahasa arab yang nanti dapat dimainkan atau disusun sesuai bentuk puzzel, yang mana apabila anak dapat menyelesaikan maka akan tersusun huruf-huruf hijaiyyah dan angka dalam bahasa arab yang urut dan

sesuai tata letaknya. Dengan demikian anak akan termotivasi untuk mengetahui huruf-huruf hijaiyyah dan angka dalam bahasa arab agar dapat menyelesaikan puzzel tersebut. Adapun fungsi puzzel sendiri untuk melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi.

b. Replika rumah ibadah atau miniatur masjid

Dengan menggunakan media replika rumah ibadah atau miniatur masjid dapat mempermudah guru untuk mengenalkan tempat ibadah khususnya umat Islam yang pusat aktivitas ibadahnya di masjid. Selain berfungsi sebagai pengenalan tempat ibadah terhadap anak, APE replika rumah ibadah ini juga memiliki fungsi lain seperti mempelajari adab ketika berada didalam masjid, hal-hal apa saja yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan ketika sedang berada didalam masjid, dan macam-macam bacaan atau do'a yang biasa dibaca saat berada dimasjid seperti do'a ketika masuk dan keluar masjid, niat i'tikaf dan do'a-do'a lainnya. Dengan media APE replika rumah ibadah membuat minat anak secara perlahan meningkat, pada saat melintasi masjid anak akan ingat penjelasan guru dan membuat anak secara tidak langsung mengulang kembali apa yang disampaikan guru ketika pelajaran tersebut.

c. Mainan Berdiri sholat dan wudhu untuk memperkenalkan gerakan dan urutan sholat serta wudhu.

Media ini merupakan pengembangan dari media gambar, karena pada dasarnya media Mainan Berdiri merupakan gambar yang dapat berdiri. Yang mana memudahkan anak untuk menggunakannya dalam mengenal tata cara sholat dan wudhu yang benar.

d. Boneka tangan untuk mengisahkan kisah islami dan sebagainya

Boneka tangan ini dimainkan dengan tangan dan dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang seharusnya dilengkapi dengan layar yang dapat diganti sesuai tema. Akan tetapi walaupun tidak menggunakan panggung tidak menjadi masalah karena dengan begitu anak dapat berimajinasi mengenai suasana, tempat dan latarnya melalui cerita dari guru. Ketika dalam pembelajaran PAI pada anak usia dini boneka ini dapat digunakan misalnya dengan tema nama-nama malaikat beserta tugasnya atau sejarah nabi dan kisah islami lainnya. Selain mempunyai fungsi meningkatkan minat anak dalam belajar fungsi lain dari media ini adalah berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.

e. Bowling huruf hijaiyyah

Bowling yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi Al-Qur'an disini merupakan bowling yang sudah dimodifikasi sesuai dengan tingkat kemampuan anak baik itu alat maupun aturan permainan sehingga seperangkat miniatur alat permainan bowling yang bahan dasarnya (pin/gada) plastik kemudian ditempel huruf hijaiyyah menjadi pilihan. Aturan permainan bowling dimodifikasi menjadi permainan yang

dilakukan dengan cara bola dilempar secara terarah sampai mengenai pin atau gada yang ditempel huruf hijaiyyah, dan selanjutnya anak menyebutkan huruf hijaiyyah yang terdapat pada pin atau gada yang terjatuh (Rahmah, 2015)

f. Menara angka

APE menara angka dalam menyampaikan materi angka dalam bahasa arab atau angka arab dengan cara menyusun balok sesuai dengan urutan angka yang disebelah kanan terdapat angka dengan tulisan latin sedangkan disebelah kiri dengan tulisan angka arab.(Rahmah, 2015)

Pembelajaran PAI menggunakan media Alat Permainan Edukasi (APE) ini diharapkan kepada kepala sekolah PAUD, para guru termasuk guru yang mengajar PAI mampu mereaktualisasi PAI dengan pengembangan-pengembangan tertentu yang dapat memperkuat dan memperluas peran PAI disekolah. Nilai-nilai yang terkandung dalam PAI dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik, baik dikelas maupun diluar kelas, sehingga menjadi karakter yang melekat pada diri peseta didik.(Munif, 2017)

KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dilakukan dengan suasana bermain menyenangkan dan tidak terbebani oleh tekanan. Guru pendidikan anak usia dini harus pandai memilih media yang tepat untuk menyampaikan materi belajar PAI sehingga anak tumbuh minat dan tertarik dengan materi yang disajikan. Adapun jenis APE yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar PAI diantaranya Puzzel hijaiyyah, replika rumah ibadah, mainan berdiri sholat dan wudhu, boneka tangan, bowling huruf hijaiyyah, dan menara angka. Melalui media tersebut, minat belajar anak pada pembelajaran PAI akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2018). Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 45–62.
- Anwar, Mursidin, T., & Ibrahim, H. (2013). Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(2), 236.
- Arief Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran* (Cetakan Ke). PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Astuti, R. (2008). Peran Media Gambar dalam Pembelajaran PAI Pada Anak Usia Dini di TK Islamic Centre Semarang. *Skripsi*, 23.

- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231.
- Benny, A. dan P. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana Prenada Media.
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101-112.
- Guslinda, R. K. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Jakad Publishing.
- Harahap, N. (2014). PENELITIAN KEPUSTAKAAN Oleh: *Jurnal Iqra'*, 08(01), 68-73.
- Hardianto. (2016). Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 01-20.
- Hasan Baharun, dkk. (2018). *Model dan Desain Pembelajaran Inovatif, Kreatif dan Berkaraker*. Pustaka Nurja.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20.
- Hefniy. (2017). MEMBANGUN PENDIDIKAN BERBASIS ISLAM NUSANTARA (Pendidikan Berbasis Karakter atau Akhlakul Karimah?). *Jurnal Islam Nusantara*, 105-117.
- Herni, Z. (2018). Pendidikan Agama Islam Pada PAUD (Penerapan Pembelajaran Sains Pada PAUD). *Edudeena*, II(1), 1-20.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59-69.
- Irsyad, M. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Al-Ghazali*. 1(1), 1-14.
- Ismail, A. (2006). *Education Game: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT. REMAJA ROSDA KARYA.
- Majid, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT. REMAJA ROSDA KARYA.
- Mundiri, A., Tarbiyah, F., Nurul, I., Karanganyar, J., & Probolinggo, P. (2016). Strategi Lembaga Pendidikan Islam Dalam Membangun Branding Image. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 58-72.
- Munif, M. (2017). Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Pai Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 1-12.
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Fikri. *Skripsi*.
- Rahmah, S. (2015). ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL DI KELOMPOK BERMAIN AL-HIDAYAH TINGGARJAYA KECAMATAN JATILAWANG. *Skripsi*, 1-32.
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadist. *Ittihad*, 13(23), 130-154.

- Supriyadi, S. (2017). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83.
- Suryana, D. (n.d.). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN TK*.
- Suyadi. (2015a). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (N. Nur Milawati (ed.); cetakan ke). PT. REMAJA ROSDA KARYA.
- Suyadi. (2015b). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Nita Nur Milawati (ed.)).
- Suyono dan Hariyanto. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. PT. REMAJA ROSDA KARYA.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Wahid, A. H., Muali, C., & Mutmainnah, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Menciptakan Suasana Belajar Yang Kondusif; Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 179.
- Zaman, B. (2010). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.