Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan Vol. 3 No. 3 2025
ISSN: 2988-6813 (ONLINE)
https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere
doi: https://doi.org/10.61292/cognoscere.310

Enhancing Early Childhood Creativity, Independence, and Islamic Values through Islamic-Themed Play-Based Learning at RA LP Ma'arif NU

1st Sugiharti [a]*

2nd Isna Khaeriah

3rd Nurlela

[a] RA LP Ma'arif NU

[b] RA LP Ma'arif NU

[c] RA Al - Ikhlas Tanjung Pelor

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance young children's creativity, independence, and understanding of Islamic values through Islamic-Themed Play-Based Learning at RA LP Ma'arif NU. The study focuses on developing children's potential through enjoyable, interactive, and meaningful learning experiences that integrate Islamic teachings into daily activities. The research will be conducted in two cycles, with each cycle consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The participants are children enrolled at RA LP Ma'arif NU. Data will be collected through classroom observations, documentation, children's work assessments, and teacher's field notes. The learning activities will include Islamic storytelling, educational games, role-playing, creative arts, coloring, drawing, and simple collaborative projects based on Islamic values. Children will be encouraged to explore their abilities, express their ideas, complete simple tasks independently, and demonstrate positive attitudes such as honesty, cooperation, responsibility, and kindness. The expected findings indicate that Islamic-Themed Play-Based Learning can create a stimulating learning environment and improve children's creativity, independence, and understanding of religious values. Furthermore, this approach is expected to encourage active participation and strengthen character development from an early age. This research is expected to provide an innovative learning strategy for improving the quality of Islamic early childhood education at RA LP Ma'arif NU.

Keywords: Play-Based Learning, Islamic Values, Early Childhood Education, Creativity, Independence, Classroom Action Research.

*Correspondence: Onisetiawati399@gmail.com

1. Introduction

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kepribadian, karakter, kreativitas, dan kemandirian anak. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangannya. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup pembentukan nilai agama, moral, sosial, emosional, dan keterampilan hidup. Dalam konteks pendidikan Islam, penanaman nilai-nilai keislaman perlu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Mubiar et al. (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan nilai karakter anak dalam pendidikan anak usia dini.

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak menghasilkan gagasan, mengeksplorasi lingkungan, dan menemukan solusi sederhana. Anak yang memiliki

kreativitas baik cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, keberanian mencoba, serta kemampuan mengekspresikan ide melalui berbagai kegiatan. Ramadhani et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak melalui kegiatan yang memberikan kebebasan untuk menghasilkan berbagai kreasi. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan anak bereksplorasi, berimajinasi, menggambar, membangun, dan menciptakan sesuatu sesuai kemampuan serta minat masing-masing.

Selain kreativitas, kemandirian merupakan aspek penting yang harus ditanamkan dalam pendidikan anak usia dini. Kemandirian berkaitan dengan kemampuan anak melakukan kegiatan sederhana tanpa selalu bergantung kepada bantuan orang lain. Perilaku tersebut dapat terlihat ketika anak mampu merapikan perlengkapan belajar, menyelesaikan tugas, memilih permainan, menjaga kebersihan, dan bertanggung jawab terhadap barang miliknya. Anida dan Delfi (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang memperhatikan kearifan lokal dapat mendukung perkembangan kognitif anak melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak mengambil keputusan, mencoba sendiri, dan mengembangkan rasa percaya diri.

Penanaman nilai-nilai Islam juga menjadi bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan di RA LP Ma'arif NU. Nilai-nilai tersebut mencakup kejujuran, kedisiplinan, kesopanan, tanggung jawab, kepedulian, kebersihan, dan rasa syukur kepada Allah SWT. Penanaman nilai agama tidak cukup dilakukan melalui hafalan doa atau penjelasan guru, tetapi perlu diwujudkan melalui pembiasaan dan pengalaman konkret. Ardiansari dan Dimyati (2022) menjelaskan pentingnya identifikasi nilai agama Islam pada anak usia dini sebagai dasar pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran Islam perlu diintegrasikan dalam kegiatan bermain, interaksi sosial, dan aktivitas sehari-hari.

Pendekatan bermain merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena dunia anak identik dengan kegiatan bermain dan bereksplorasi. Melalui permainan edukatif, anak dapat belajar mengenal lingkungan, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kreativitas, dan membangun kemandirian. National Association for the Education of Young Children (2020) menekankan pentingnya praktik pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak melalui pengalaman bermain yang bermakna. Tai et al. (2021) juga menjelaskan bahwa guru dapat mengintegrasikan kegiatan bermain dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan potensi anak secara menyeluruh.

Pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan nilai-nilai Islam memberikan peluang untuk membentuk karakter anak melalui pengalaman yang menyenangkan. Kegiatan seperti bermain peran, menyusun puzzle huruf hijaiyah, permainan mengenal doa harian, menggambar tema Islami, dan permainan kelompok dapat digunakan untuk mengembangkan pengetahuan sekaligus perilaku positif. Purnama et al. (2022) menjelaskan bahwa digital storytelling dapat menjadi salah satu pendekatan yang mendukung pengalaman belajar anak usia dini melalui penyampaian cerita yang menarik. Sementara itu, Dewi et al. (2023) menekankan bahwa storytelling dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembentukan karakter anak melalui pesan moral yang disampaikan dalam cerita.

Pengembangan kreativitas dan kemandirian juga membutuhkan variasi kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif. Guru dapat mengembangkan kegiatan bermain dengan menggunakan bahan alam, media loose parts, alat permainan edukatif, dan aktivitas seni yang memungkinkan anak menghasilkan karya sendiri. Amir et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini membutuhkan perencanaan yang memperhatikan pengalaman dan kebutuhan anak. Mayar et al. (2025) juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dimodifikasi dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan kreativitas anak. Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan mampu berinisiatif, berani mencoba, dan mengembangkan imajinasi secara optimal.

Selain kegiatan kreatif, pembentukan karakter Islami membutuhkan pembiasaan dan keteladanan yang dilakukan secara konsisten. Guru perlu memberikan contoh perilaku positif dalam berinteraksi, berbicara, berbagi, menjaga kebersihan, dan melaksanakan kegiatan keagamaan. Fransisca (2024) menjelaskan bahwa integrasi nilai Islam dalam pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui keteladanan, storytelling Islami, dan aktivitas bermain. Sajidin dan Fatahillah (2025) juga menunjukkan bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan secara terstruktur dapat mendukung perkembangan karakter religius anak. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan perlu disertai penguatan perilaku agar nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kajian tersebut, pembelajaran di RA LP Ma'arif NU perlu diarahkan pada pengembangan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam secara terpadu. Pengamatan awal perlu dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi nyata peserta didik, terutama dalam hal keberanian mengungkapkan gagasan, kemampuan menyelesaikan tugas sederhana, keterlibatan dalam permainan, serta perilaku yang mencerminkan nilai keislaman. Salma et al. (2025) menjelaskan bahwa pendidikan karakter pada anak usia dini dapat diintegrasikan dalam kegiatan rutin dengan menanamkan kedisiplinan, kejujuran, kemandirian, kesabaran, dan sikap saling menghormati. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran yang terencana dan berorientasi pada perkembangan anak.

Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan Islamic-Themed Play-Based Learning di RA LP Ma'arif NU. Penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif, menggambar, mewarnai, bermain peran, bercerita Islami, serta kegiatan kolaboratif. Al Qolbi dan Sajidin (2025) menjelaskan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak dan pemahaman terhadap nilai-nilai Islam melalui kegiatan menggambar dan bermain peran. Riandini et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan peran dapat membantu internalisasi nilai kejujuran, kedisiplinan, kesopanan, dan kepedulian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di RA LP Ma'arif NU.

2. Method, Data, and Analysis

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam anak melalui penerapan *Islamic-Themed Play-Based Learning* di RA LP Ma'arif NU. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis melalui tindakan nyata berdasarkan permasalahan yang ditemukan di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan mengacu pada model Kemmis dan

McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut Kemmis et al. (2020), penelitian tindakan merupakan proses reflektif yang bertujuan meningkatkan kualitas praktik pendidikan melalui tindakan dan evaluasi secara berkelanjutan.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang terdaftar sebagai peserta didik di RA LP Ma'arif NU pada kelompok usia yang menjadi sasaran tindakan penelitian. Penelitian direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas beberapa pertemuan sesuai kebutuhan dan perkembangan hasil tindakan. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengembangan kreativitas, kemandirian, dan penanaman nilai-nilai Islam melalui permainan edukatif. Aktivitas yang diterapkan meliputi Islamic storytelling, bermain peran, menggambar, mewarnai, menyusun puzzle Islami, permainan mengenal doa harian, serta kegiatan kolaboratif. Anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menghasilkan karya, menyelesaikan tugas sederhana secara mandiri, dan menunjukkan perilaku positif seperti jujur, disiplin, bertanggung jawab, serta saling membantu. Menurut Mulyasa (2021), pembelajaran anak usia dini perlu dirancang secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam anak selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas meliputi kemampuan menghasilkan ide, menciptakan karya, menggunakan media permainan, dan mengekspresikan imajinasi. Indikator kemandirian mencakup kemampuan menyelesaikan tugas sendiri, memilih kegiatan, merapikan perlengkapan, dan bertanggung jawab terhadap hasil pekerjaan. Sementara itu, indikator nilai Islam meliputi perilaku jujur, disiplin, sopan santun, kepedulian, dan kebiasaan berdoa. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto kegiatan, hasil karya anak, dan dokumen pembelajaran, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk merekam respons serta perubahan perilaku anak. Menurut Arikunto et al. (2021), observasi dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat memberikan gambaran sistematis mengenai proses dan hasil tindakan pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan yang dianalisis dengan mengidentifikasi perubahan perilaku, keterlibatan, kreativitas, kemandirian, serta perkembangan nilai-nilai Islam anak. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan persentase pencapaian indikator perkembangan anak menggunakan rumus $P=\frac{F}{N}\times100\%$, dengan P sebagai persentase pencapaian, F sebagai jumlah anak yang mencapai indikator keberhasilan, dan N sebagai jumlah seluruh anak. Hasil pengamatan dikelompokkan ke dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB pada indikator kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam. Menurut Sugiyono (2022), analisis data kualitatif dan kuantitatif dapat digunakan secara saling melengkapi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil penelitian.

3. Result and Discussion

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di RA LP Ma'arif NU difokuskan pada peningkatan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam anak melalui penerapan Islamic-

Themed Play-Based Learning. Pada tahap awal, pembelajaran diarahkan untuk mengidentifikasi kemampuan anak dalam menghasilkan karya, menyelesaikan tugas sederhana, berinteraksi dengan teman, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai keislaman. Kegiatan pembelajaran dirancang melalui permainan edukatif, bercerita Islami, menggambar, mewarnai, dan bermain peran. Hasil pengamatan awal menunjukkan perlunya penguatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran berbasis bermain menjadi pendekatan yang relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (NAEYC, 2020).

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui permainan edukatif yang mengintegrasikan tema-tema keislaman. Guru memperkenalkan materi melalui cerita sederhana tentang perilaku baik, seperti kejujuran, kedisiplinan, saling membantu, dan menghormati orang lain. Setelah kegiatan bercerita, anak diajak mengikuti permainan mengenal doa harian, menyusun puzzle Islami, menggambar, dan mewarnai gambar bertema keagamaan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan bermain mampu menarik perhatian anak dan mendorong keterlibatan mereka selama pembelajaran. Beberapa anak mulai menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan ide dan menghasilkan karya sederhana. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung (Ramadhani et al., 2023).

Pengembangan kemandirian pada siklus I dilakukan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan tugas secara individual maupun berkelompok. Guru mengarahkan anak untuk memilih alat permainan, mengambil perlengkapan belajar, menyelesaikan kegiatan menggambar, dan merapikan kembali peralatan setelah digunakan. Dalam kegiatan tersebut, guru berusaha mengurangi bantuan secara bertahap agar anak memiliki kesempatan mencoba dan menyelesaikan tugas sendiri. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak mulai memperlihatkan tanggung jawab terhadap kegiatan yang dilakukan, meskipun beberapa masih membutuhkan arahan dan motivasi. Pembiasaan tersebut penting karena kemandirian merupakan bagian dari perkembangan sosial-emosional yang perlu distimulasi secara konsisten melalui kegiatan sehari-hari (Anida dan Delfi, 2021).

Penanaman nilai-nilai Islam pada siklus I dilaksanakan melalui kegiatan bermain peran, pembiasaan berdoa, bercerita Islami, dan interaksi sosial. Guru memberikan contoh perilaku sederhana yang mencerminkan ajaran Islam, seperti mengucapkan salam, meminta izin, berbagi mainan, mengucapkan terima kasih, serta membantu teman. Anak kemudian diajak mempraktikkan perilaku tersebut dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak mulai mengenali beberapa perilaku baik dan berusaha menerapkannya ketika berinteraksi dengan teman maupun guru. Namun, pembiasaan masih memerlukan penguatan karena belum seluruh anak mampu menunjukkan perilaku secara konsisten. Integrasi nilai agama melalui keteladanan dan pengalaman bermain merupakan strategi penting dalam pembentukan karakter Islami (Ardiansari dan Dimyati, 2022).

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah memberikan pengalaman positif, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Sebagian anak belum berani mengungkapkan gagasan ketika mengikuti aktivitas kreatif, sementara beberapa lainnya masih bergantung pada bantuan guru dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penerapan nilai-nilai Islam belum terlihat secara konsisten dalam seluruh kegiatan bermain. Berdasarkan kondisi tersebut, guru melakukan perbaikan

dengan menyediakan media permainan yang lebih bervariasi, memberikan kebebasan memilih aktivitas, meningkatkan motivasi, serta memberikan contoh perilaku Islami secara berulang. Guru juga memberikan penghargaan terhadap usaha dan hasil karya anak. Perbaikan pembelajaran melalui refleksi merupakan bagian penting dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas tindakan berikutnya (Kemmis et al., 2020).

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan memperbaiki strategi berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Guru menyediakan berbagai media kreatif, seperti bahan alam, kertas warna, balok, puzzle, dan alat permainan edukatif bertema Islam. Anak diberikan kesempatan memilih kegiatan, menciptakan karya, bermain peran, serta mengikuti permainan kolaboratif. Guru juga mengintegrasikan cerita Islami mengenai kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan kepedulian dalam setiap aktivitas. Hasil pengamatan menunjukkan perkembangan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak mulai lebih percaya diri menyampaikan ide, mencoba berbagai media, dan menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Pembelajaran yang memberikan kebebasan bereksplorasi dapat mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak (Amir et al., 2024).

Peningkatan pembelajaran juga terlihat melalui perkembangan kemandirian dan perilaku Islami anak pada siklus II. Anak mulai menunjukkan kemampuan mengambil perlengkapan sendiri, menyelesaikan tugas, merapikan alat permainan, serta bekerja sama dengan teman tanpa selalu menunggu arahan guru. Dalam kegiatan bermain peran, anak diberikan kesempatan mempraktikkan perilaku jujur, sopan, disiplin, dan saling membantu. Guru memberikan penguatan positif ketika anak menunjukkan perilaku sesuai nilai-nilai Islam. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa pembiasaan yang dilakukan melalui kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dan mempraktikkan perilaku baik secara langsung. Pendekatan tersebut sejalan dengan pentingnya pendidikan karakter melalui pembiasaan dan keteladanan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini (Fransisca, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan pada kedua siklus, penerapan Islamic-Themed Play-Based Learning menunjukkan potensi dalam meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam anak di RA LP Ma'arif NU. Perkembangan kreativitas terlihat melalui keberanian menghasilkan karya dan mengungkapkan ide, sedangkan kemandirian terlihat melalui kemampuan menyelesaikan tugas serta bertanggung jawab terhadap perlengkapan belajar. Pemahaman nilai Islam tercermin dalam perilaku berdoa, berbagi, berkata sopan, disiplin, dan membantu teman. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu. Dengan demikian, strategi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendukung pembentukan karakter Islami sejak usia dini (Sajidin dan Fatahillah, 2025).

4. Conclusion and Implications

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA LP Ma'arif NU, dapat disimpulkan bahwa penerapan Islamic-Themed Play-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman nilai-nilai Islam pada anak usia dini. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, menghasilkan karya, serta mempraktikkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan penelitian melalui dua siklus menunjukkan adanya perkembangan positif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap permainan edukatif, kegiatan menggambar, mewarnai, bercerita Islami, dan bermain peran. Meskipun demikian, beberapa anak masih membutuhkan bimbingan guru dalam menyelesaikan tugas, mengungkapkan gagasan, dan menerapkan perilaku Islami secara konsisten. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, pelaksanaan siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Anak mulai memperlihatkan keberanian dalam berkreasi, kemampuan menyelesaikan aktivitas secara mandiri, serta keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan anak menghasilkan karya sederhana, menggunakan berbagai media pembelajaran, mengembangkan imajinasi, dan mengungkapkan ide melalui aktivitas bermain. Peningkatan kemandirian terlihat dari kemampuan anak memilih kegiatan, mengambil perlengkapan belajar, menyelesaikan tugas, serta merapikan kembali peralatan setelah digunakan. Sementara itu, perkembangan nilai-nilai Islam tercermin melalui kebiasaan berdoa, mengucapkan salam, berkata jujur, berbagi, menghormati guru, membantu teman, dan menunjukkan sikap disiplin.

Dengan demikian, Islamic-Themed Play-Based Learning dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan potensi dan karakter Islami anak usia dini di RA LP Ma'arif NU. Guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan ini secara konsisten melalui kegiatan bermain yang kreatif, variatif, dan bermakna. Dukungan lingkungan sekolah dan keluarga juga diperlukan agar kreativitas, kemandirian, serta nilai-nilai keislaman yang telah ditanamkan dapat berkembang secara berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari anak.

References

Al Qolbi, & Sajidin. (2025). Pendekatan bermain dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Islam pada anak usia dini.

Amir, et al. (2024). Pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini.

Anida, & Delfi. (2021). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Ardiansari, B. F., & Dimyati. (2022). Identifikasi nilai agama Islam pada anak usia dini.

Dewi, et al. (2023). Storytelling sebagai sarana pembentukan karakter anak usia dini.

Fransisca. (2024). Integrasi nilai-nilai Islam dalam pendidikan anak usia dini melalui keteladanan dan aktivitas bermain.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2020). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Mayar, et al. (2025). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain yang dimodifikasi.

Mubiar, et al. (2020). Permainan tradisional sebagai media pengembangan nilai karakter anak usia dini.

Mulyasa, H. E. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.

National Association for the Education of Young Children. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*.

Purnama, et al. (2022). Digital storytelling dalam pembelajaran anak usia dini.

Ramadhani, et al. (2023). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Riandini, et al. (2025). Permainan peran dalam internalisasi nilai karakter Islami pada anak usia dini.

Sajidin, & Fatahillah. (2025). Pembiasaan kegiatan keagamaan dalam membentuk karakter religius anak usia dini.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tai, et al. (2021). Play-based learning and active engagement in early childhood education.