



## Penguatan Karakter Islami pada Anak Usia Dini dengan Media Permainan Tradisional yang Disesuaikan dengan Nilai Nilai Islam

Ade Ismail Fahmi <sup>1\*</sup>, Hasanah <sup>2</sup>, Siti Aliyah <sup>3</sup>, Nur Aini Zaida <sup>4</sup>, Naila Attamimi <sup>5</sup>

<sup>1</sup> STIT Rakeyan Santang, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup> STAI Musaddadiyah, Indonesia

<sup>4</sup> Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta, Indonesia

<sup>5</sup> UCA, Indonesia

 [aifsulaeman70@gmail.com](mailto:aifsulaeman70@gmail.com)\*

### Abstract

Traditional games are an important part of local culture that can be used as a learning medium to strengthen Islamic character in early childhood. This community service activity aims to integrate Islamic values into traditional games to support character formation in RA Cahaya Iman students. The method used is the Asset-Based Community Development (ABCD) approach, which actively involves the community in planning, implementing and evaluating the program. The subjects of this activity include teachers, parents and students of RA Cahaya Iman, with intensive training and assistance related to traditional Islamic game-based learning media. The results of the activity show that this approach has succeeded in increasing children's understanding of the values of honesty, responsibility and discipline through game media such as "Congklak" and "Engklek Islami". Teachers and parents are also increasingly actively collaborating in supporting children's learning at school and at home. The implication of this activity is the emergence of social change in the community, including the formation of collective awareness of the importance of Islamic character education and the emergence of new institutions, such as the role of teachers as innovative facilitators. The conclusion of this activity emphasizes the importance of utilizing local assets to create relevant and sustainable educational programs. This program not only strengthens Islamic character education but also builds positive social transformation in the RA Cahaya Iman community.

**Keywords:** Traditional Games, Islamic Characters, Early Childhood Education

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received

October 07, 2024

Revised

November 29,  
2024

Accepted

December 14,  
2024

Published by

ISSN

Website

This is an open access article under the CC BY SA license

CV. Creative Tugu Pena

2774-7077

<https://www.attractivejournal.com/index.php/bce/>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



### PENDAHULUAN

Di era modern ini, penguatan karakter Islami pada anak usia dini menjadi salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh masyarakat. Anak usia dini berada pada masa emas perkembangan, di mana nilai-nilai agama dan moral yang ditanamkan pada tahap ini akan membentuk dasar kepribadian mereka di masa depan. Namun, di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi, banyak anak yang kurang mendapatkan pembelajaran nilai-nilai Islam secara efektif. Pendidikan karakter Islami yang terintegrasi dalam aktivitas

sehari-hari menjadi kunci penting untuk menciptakan generasi yang berakhlak mulia (Iqbal et al., 2024). Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui media permainan tradisional yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam (Annisa et al., 2020). Permainan tradisional tidak hanya menghibur, tetapi juga sarat dengan nilai edukatif yang mampu memperkuat karakter anak (Wulandari, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan model penguatan karakter Islami yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Fenomena ini juga terjadi pada anak-anak di RA Cahaya Iman, yang memiliki potensi besar untuk dibimbing menjadi generasi Islami yang berkarakter kuat. Berdasarkan observasi, banyak anak di lembaga ini yang menunjukkan perilaku positif, seperti rajin mengikuti kegiatan keagamaan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, terdapat beberapa kendala dalam menanamkan nilai-nilai Islam secara konsisten, terutama ketika metode yang digunakan kurang variatif. Data awal menunjukkan bahwa 60% anak di RA Cahaya Iman lebih antusias terhadap kegiatan belajar yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, sebagian besar guru merasa perlu mendapatkan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran inovatif, termasuk permainan tradisional Islami. Kondisi ini mengindikasikan bahwa ada kebutuhan untuk menghadirkan solusi yang kreatif dan efektif untuk memperkuat karakter Islami pada anak-anak.

Tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk memperkuat karakter Islami anak usia dini melalui media permainan tradisional yang telah disesuaikan dengan nilai-nilai Islam. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan dampak positif, baik bagi anak-anak maupun guru di RA Cahaya Iman. Anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, sementara guru akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa hormat dapat tertanam lebih kuat dalam diri anak-anak.

RA Cahaya Iman dipilih sebagai subjek pengabdian karena lembaga ini memiliki komitmen yang tinggi dalam menanamkan nilai-nilai Islam pada anak-anak. Selain itu, lokasi ini mewakili kondisi umum lembaga pendidikan Islam di daerah tersebut yang menghadapi tantangan serupa. Perubahan sosial yang diharapkan dari program ini adalah terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih Islami, interaktif, dan mendukung pengembangan karakter anak secara holistik. Guru dan orang tua juga diharapkan dapat menjadi mitra yang lebih aktif dalam proses pendidikan karakter Islami ini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam memperkuat karakter anak. Penelitian yang dilakukan oleh Zakiya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kerjasama anak usia dini (Zakiya, 2020). Penelitian lain oleh Matulesy, menemukan bahwa permainan congklak efektif dalam melatih kesabaran dan kejujuran anak-anak (Matulesy et al., 2022). Selain itu, studi dari Darmawati menyoroti peran permainan engklek dalam mengembangkan motorik kasar dan meningkatkan interaksi sosial (Darmawati & Widyasari, 2022). Permainan tradisional juga dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak (Muliadi & Asyari, 2024). Namun, fokus penelitian sebelumnya cenderung pada aspek budaya dan pendidikan umum, tanpa eksplorasi mendalam terhadap nilai-nilai religius.

Namun, pada kegiatan ini, fokus pada integrasi nilai-nilai Islam ke dalam permainan tradisional. Pendekatan ini memberikan dimensi baru yang relevan dengan kebutuhan pendidikan Islam masa kini. Melalui integrasi ini, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga alat untuk menanamkan nilai-nilai Islami. Program ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya tidak menghubungkan permainan tradisional dengan nilai-nilai agama secara eksplisit. Dengan konsep ini, anak-anak dapat belajar karakter Islami, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin, melalui aktivitas

yang menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan ini menawarkan pendekatan yang inovatif sekaligus bermanfaat dalam konteks pendidikan karakter berbasis Islam. Permainan tradisional yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam tidak hanya menjadi alat belajar, tetapi juga media pembentukan karakter yang menyenangkan. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar bekerja sama, menghormati teman, serta memahami konsep kejujuran dan tanggung jawab dalam suasana yang santai dan penuh kegembiraan. Kegiatan ini juga mendorong anak-anak untuk lebih memahami dan mencintai ajaran Islam melalui pengalaman langsung. Dengan metode ini, nilai-nilai Islami dapat ditanamkan secara efektif dan berkelanjutan.

Melalui program pengabdian ini, diharapkan RA Cahaya Iman dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan Islam lainnya dalam mengembangkan pendekatan serupa. Program ini tidak hanya memberikan solusi bagi tantangan yang dihadapi RA Cahaya Iman, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran karakter Islami yang inovatif. Dengan sinergi antara guru, orang tua, dan masyarakat, upaya ini diharapkan dapat membentuk generasi penerus yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berakhlak mulia.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD), yang menitikberatkan pada penggalian dan pengoptimalan aset lokal komunitas (Kurniawan et al., 2024). Subyek pengabdian adalah guru, orang tua, dan anak-anak di RA Cahaya Iman, sebuah lembaga pendidikan usia dini yang berlokasi di Jl. Syech Quro Dsn. Krajan I RT 01 RW 01 Talagasari kec. Talagasari kab. Karawang, di lingkungan pedesaan dengan budaya Islam yang kuat. Tempat ini dipilih karena potensinya dalam menanamkan nilai-nilai Islam, tetapi membutuhkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter Islami. Proses perencanaan kegiatan dimulai dengan diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion/FGD*) yang melibatkan kepala sekolah, guru, orang tua murid. Dalam FGD ini, komunitas bersama-sama mengidentifikasi aset dan sumber daya lokal yang dapat dimanfaatkan, seperti kearifan lokal berupa permainan tradisional, kemampuan guru dalam mengajar, serta komitmen orang tua terhadap pendidikan Islami. Diskusi ini juga digunakan untuk menyepakati tujuan bersama, yaitu memperkuat karakter Islami anak melalui media permainan tradisional yang telah disesuaikan dengan nilai-nilai Islam.

Keterlibatan subyek dampingan menjadi aspek penting dalam kegiatan ini. Guru berperan aktif sebagai fasilitator pembelajaran, sementara orang tua berfungsi sebagai pendukung dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan Islami di rumah. Anak-anak menjadi subyek utama sekaligus penerima manfaat, di mana mereka dilibatkan dalam proses uji coba dan evaluasi media permainan yang dirancang. Dengan pendekatan ini, komunitas tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga berperan sebagai mitra aktif dalam menciptakan perubahan sosial. Strategi utama yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi pelatihan, pendampingan intensif, dan evaluasi partisipatif. Guru dan orang tua mengikuti pelatihan untuk memahami teknik integrasi nilai-nilai Islam ke dalam permainan tradisional. Pendampingan dilakukan selama proses perancangan, implementasi, dan evaluasi permainan, untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan anak. Permainan yang dirancang diuji coba langsung di kelas, dengan observasi terhadap respons dan partisipasi anak-anak. Hasil observasi ini kemudian digunakan dalam sesi evaluasi partisipatif, di mana komunitas bersama-sama menilai keberhasilan dan peluang perbaikan program.

Pendekatan ABCD digunakan untuk menciptakan keberlanjutan program dengan menggali aset lokal yang ada, seperti permainan tradisional yang relevan dengan nilai-nilai Islam. Program ini juga menguatkan kelembagaan RA Cahaya Iman melalui

peningkatan kapasitas guru dan orang tua sebagai mitra pendidikan. Selain itu, kolaborasi komunitas difokuskan pada menciptakan lingkungan belajar yang Islami, interaktif, dan relevan dengan perkembangan anak usia dini. Dengan pendekatan ini, diharapkan kegiatan pengabdian mampu menghasilkan perubahan sosial yang berkelanjutan. Anak-anak akan lebih memahami dan menghayati nilai-nilai Islam melalui media yang menarik dan menyenangkan. Guru dan orang tua, sebagai bagian dari komunitas, juga akan memiliki keterampilan dan wawasan baru untuk mendukung pembelajaran karakter Islami secara mandiri. Pendekatan ini tidak hanya memberikan solusi jangka pendek, tetapi juga menciptakan model pembelajaran yang dapat direplikasi di lembaga lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pendampingan ini berhasil menunjukkan bahwa pendekatan kegiatan ini efektif dalam memperkuat karakter Islami pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Selama proses pendampingan, berbagai tahapan dirancang secara partisipatif, mulai dari identifikasi aset hingga implementasi program. Hasil awal menunjukkan peningkatan partisipasi guru dan orang tua dalam merancang media pembelajaran Islami berbasis permainan tradisional. Anak-anak merespons positif terhadap media yang dirancang, terlihat dari antusiasme mereka dalam berpartisipasi dan memahami nilai-nilai Islami yang disampaikan. Pendekatan ini membangun kepercayaan komunitas bahwa aset lokal dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang inovatif. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek tetapi juga membangun fondasi keberlanjutan.

Proses pendampingan dimulai dengan sesi pelatihan interaktif yang melibatkan guru dan orang tua di RA Cahaya Iman. Pelatihan ini dirancang untuk mengenalkan teknik integrasi nilai-nilai Islam ke dalam permainan tradisional seperti "Congklak" dan "Engklek Islami." Peserta diajarkan cara mengadaptasi aturan permainan dengan menambahkan elemen Islami, seperti doa sebelum bermain, penghargaan atas perilaku jujur, dan aturan yang mendorong tanggung jawab. Dalam sesi ini, guru dan orang tua juga berdiskusi secara kolaboratif untuk menggali ide-ide kreatif sesuai dengan karakteristik anak-anak di lingkungan mereka. Setelah itu, mereka bekerja sama untuk merancang permainan yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini dan menyelarasukannya dengan tujuan penguatan karakter Islami. Hasil rancangan ini menjadi prototipe yang siap diuji coba di kelas dengan pendampingan langsung dari fasilitator.

Uji coba permainan dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan, di mana anak-anak terlibat aktif dalam memahami nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin melalui aktivitas bermain. Guru mulai mempraktikkan peran sebagai fasilitator, sementara orang tua mengamati dan memberikan masukan untuk penyempurnaan. Evaluasi awal menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias belajar, terutama saat bermain "Congklak" yang menanamkan nilai kejujuran dan "Engklek Islami" yang mengajarkan pengelolaan tanggung jawab. Selain itu, pelatihan ini memotivasi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis permainan Islami. Orang tua juga merasa lebih terlibat dalam mendukung pembelajaran anak di rumah. Pendampingan ini menjadi fondasi penting dalam membangun ekosistem pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional congklak dan engklek tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islami yang berharga bagi perkembangan karakter anak. Dalam permainan congklak, anak belajar nilai sabar dengan menunggu giliran bermain dan menghadapi hasil permainan dengan sikap lapang dada, serta teliti dalam menghitung biji dan memasukkannya ke lubang yang tepat. Kejujuran juga diajarkan, di mana anak dilatih untuk bermain sesuai aturan tanpa curang, membangun integritas sejak dini. Selain itu, tanggung jawab muncul melalui menjaga alat permainan dan menghormati properti orang lain. Anak juga mempelajari disiplin dengan

mematuhi aturan permainan serta kerja keras melalui upaya menyusun strategi terbaik untuk menang.



**Gambar 1.** Penerapan Nilai-nilai Islami dalam Permainan Tradisional Congklak

Permainan ini mendorong kreativitas anak dalam menyusun langkah dan strategi, mengembangkan rasa ingin tahu mereka saat mempelajari aturan permainan, serta kemandirian dalam mengambil keputusan tanpa bergantung pada orang lain. Anak-anak juga diajarkan untuk menghargai prestasi, baik dari diri sendiri maupun teman-temannya, sehingga membangun sikap saling menghormati. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan tradisional seperti congklak dan engklek, mereka tidak hanya menikmati hiburan, tetapi juga mendapatkan pembelajaran nilai-nilai karakter Islami yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.



## **Gambar 2.** Penerapan Nilai-nilai Islami dalam Permainan Tradisional Engklek

Begitu juga dalam permainan tradisional engklek terdapat pembelajaran nilai-nilai baik yang dapat membentuk karakter anak. Dari segi nilai religius, permainan ini mengajarkan kejujuran, di mana anak-anak dididik untuk bermain sesuai aturan tanpa curang, seperti mengakui kesalahan jika melanggar garis atau batu jatuh di luar jalur. Selain itu, disiplin diajarkan melalui keteraturan dalam bermain sesuai giliran dan mengikuti pola lompatan yang ditentukan. Anak-anak juga belajar tanggung jawab, seperti menyelesaikan giliran bermain mereka dengan baik dan menjaga alat permainan, seperti batu atau kapur.

Dari segi nilai sosial, permainan engklek melatih interaksi antar pemain melalui komunikasi aktif dan positif selama permainan berlangsung. Anak-anak juga belajar kerja sama, terutama dalam variasi permainan yang melibatkan strategi bersama untuk mencapai tujuan. Di samping itu, penghargaan terhadap usaha dan pencapaian teman menjadi pelajaran penting yang dapat mempererat hubungan sosial mereka, baik dalam situasi kemenangan maupun kekalahan. Dengan demikian, engklek tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi alat pembelajaran nilai-nilai religius dan sosial yang penting bagi perkembangan karakter anak.

Dinamika pendampingan juga melibatkan aksi program berupa kegiatan kolaboratif antara guru dan orang tua siswa. Kegiatan ini berhasil membangun kesadaran komunitas tentang pentingnya pendidikan karakter Islami sejak dini. Selain itu, kegiatan ini memunculkan inisiatif dari orang tua untuk mendukung implementasi media permainan di rumah. Misalnya, beberapa orang tua mulai menciptakan permainan baru yang relevan dengan nilai-nilai Islam. Hal ini menjadi indikator awal munculnya perubahan perilaku positif di lingkungan keluarga.

Perubahan sosial yang diharapkan mulai terlihat melalui pembentukan pranata baru dalam komunitas. Guru kini memiliki peran lebih signifikan sebagai fasilitator pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam. Orang tua, sebagai bagian dari komunitas, juga lebih aktif dalam mendukung kegiatan belajar anak di luar sekolah. Selain itu, muncul pemimpin lokal dari kalangan guru yang berinisiatif mengembangkan program serupa secara mandiri. Pranata baru ini mencerminkan perubahan perilaku dan kesadaran kolektif dalam mendukung pendidikan berbasis karakter Islami.

Selain perubahan pada tingkat individu, kegiatan ini juga mendorong transformasi sosial dalam komunitas. Kesadaran baru tentang pentingnya pembelajaran berbasis aset lokal menciptakan suasana kolaboratif yang lebih kuat. Hal ini tampak dari keterlibatan aktif tokoh masyarakat dalam mendukung program, seperti menyediakan fasilitas dan menyebarkan informasi kepada orang tua lain. Anak-anak juga menunjukkan perubahan perilaku, seperti meningkatnya disiplin dalam bermain dan belajar. Secara umum, komunitas menjadi lebih terorganisasi dan terarah dalam mendukung tujuan pendidikan Islami.

Hasil dari evaluasi program menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Tabel berikut menunjukkan data perbandingan sebelum dan sesudah program:

Indikator	Sebelum Program	Sesudah Program
Partisipasi Guru dan Orang Tua	40%	85%
Respons Anak terhadap Media	50%	90%
Pemahaman Nilai Islami	60%	95%

Kegiatan ini menunjukkan keberhasilan dalam membangun sinergi antara lembaga pendidikan, orang tua, dan komunitas untuk menciptakan perubahan yang berkelanjutan. Dengan pendekatan berbasis aset, komunitas berhasil memanfaatkan potensi lokal untuk memperkuat karakter Islami pada anak usia dini. Hal ini menjadi model yang dapat direplikasi di lembaga lain untuk mendukung transformasi sosial yang lebih luas.

Hasil Pendampingan ini menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat menjadi strategi efektif dalam membangun karakter Islami pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Pendekatan ini sesuai dengan teori pendidikan partisipatif, di mana proses pembelajaran yang melibatkan komunitas mampu meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program Pendidikan (Asfahani et al., 2024). Partisipasi guru, orang tua, dan tokoh masyarakat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program menunjukkan bahwa keterlibatan aktif komunitas mampu memperkuat pemahaman nilai-nilai Islami di berbagai konteks. Selain itu, hasil ini juga mendukung teori belajar melalui bermain yang menyatakan bahwa aktivitas bermain adalah media efektif untuk mengajarkan nilai-nilai kepada anak usia dini (Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023).

Proses transformasi sosial yang terjadi dapat dianalisis melalui perspektif teori perubahan sosial. Menurut Giddens yang dikutip Octaviano, perubahan sosial terjadi ketika individu dan kelompok mulai mengadopsi pola pikir, nilai, dan perilaku baru yang lebih relevan dengan kebutuhan Masyarakat (Octaviano, 2014). Dalam kasus ini, munculnya pranata baru seperti peran guru sebagai fasilitator inovatif dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran berbasis rumah menunjukkan adanya dinamika perubahan sosial di RA Cahaya Iman. Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Amalia, yang menemukan bahwa kolaborasi komunitas dapat mempercepat penerapan nilai-nilai Islami dalam lingkungan pendidikan (Amalia, 2024).

Dari perspektif literatur, integrasi nilai-nilai Islam dalam permainan tradisional memberikan kebaruan dalam pendekatan pembelajaran berbasis karakter. Studi oleh Andriati, menunjukkan bahwa permainan berbasis nilai agama meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Andriati et al., 2023). Namun, pendekatan ini memiliki kekuatan tambahan dalam konteks pengabdian masyarakat, karena mampu mendorong kesadaran kolektif komunitas tentang pentingnya pendidikan Islami. Perubahan perilaku anak, seperti meningkatnya disiplin dan tanggung jawab, menguatkan argumen bahwa pengajaran berbasis aktivitas mampu menginternalisasi nilai-nilai dalam perilaku sehari-hari.

Secara teoritis, hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan konstruktivis dan pendekatan berbasis aset dapat menciptakan model pembelajaran yang relevan dan inovatif (Neneng Nur & Mulyawan Safwandy Nugraha, 2023). Konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran, sedangkan pendekatan berbasis aset menggali potensi lokal untuk membangun keberlanjutan program. Hasil ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pendidikan karakter dengan menambahkan dimensi partisipasi komunitas sebagai elemen penting. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini tidak hanya memberikan kontribusi lokal tetapi juga memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam.

## **KESIMPULAN**

Hasil dari kegiatan diatas menunjukkan bahwa pendekatan yang dilaksanakan dalam kegiatan ini efektif dalam memperkuat karakter Islami pada anak usia dini melalui media permainan tradisional yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini berhasil melibatkan komunitas secara aktif, menciptakan sinergi antara guru, orang tua, dan tokoh masyarakat dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islami ke dalam proses pembelajaran. Anak-anak tidak hanya antusias dalam bermain tetapi juga menunjukkan

pemahaman dan penerapan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Perubahan sosial yang signifikan terlihat dari munculnya kesadaran baru, peran guru sebagai fasilitator inovatif, serta keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu menciptakan model pembelajaran yang berbasis pada kekuatan lokal sekaligus mendorong transformasi sosial di komunitas RA Cahaya Iman. Dengan demikian, dari hasil kegiatan di atas diperlukan tindak lanjut yang berfokus pada keberlanjutan program dan pengembangan model pembelajaran berbasis komunitas. Berdasarkan hasil kegiatan di atas disarankan agar komunitas RA Cahaya Iman terus mengembangkan permainan tradisional Islami yang lebih variatif dan relevan dengan kebutuhan anak-anak. Selain itu, pelatihan lanjutan bagi guru dan orang tua perlu dilakukan untuk memperkuat kompetensi dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam.

## REFERENSI

- Amalia, R. (2024). Peran Guru PAI Dalam Implementasi Pendidikan Multikultural. *Jurnal Komprehensif*, 2(1), 1–10.
- Andriati, N., Atika, A., & Hidayati, N. W. (2023). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Islami untuk Meningkatkan Karakter Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 971–980. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3860>
- Annisa, C., Fauziah, A., & Erawati, E. (2020). Engklek Gen 4.0 (Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika). *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(1), 33–48. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v3i1.2499](https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i1.2499)
- Asfahani, A., Puspitarini, R. C., Nuswantoro, P., Dewi, S. P., & Nugroho, F. A. (2024). Pemberdayaan Pendampingan Orang Tua Dalam Mendukung Pendidikan Anak Di Era Digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 6060–6067.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Iqbal, M., Panjaitan, A. Y., Helvirianti, E., Nurhayati, N., & Ritonga, Q. S. P. (2024). Relevansi Pendidikan Karakter dalam Konteks Pendidikan Islam: Membangun Generasi Berkarakter Islami. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 13–22. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.568>
- Kurniawan, F. H., Santoso, B., Sobandi, A., Maulana, M. A., & Fitriana, G. D. (2024). Implementasi Asset Based Community Development: Strategi Peran Pemimpin dalam Pemberdayaan Masyarakat berbasis Circular Economic pada Unit Usaha Syariah. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 9(1), 197–216. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v9i1.2328>
- Matulessy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>
- Neneng Nur, & Mulyawan Safwandy Nugraha. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 73–93. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.158>

- Octavianto, A. W. (2014). Strukturasi Giddens dan Social Construction of Technology (SCoT) Sebagai Pisau Analisis Alternatif Penelitian Sosial Atas Teknologi Media Baru. *Jurnal ULTIMA Comm*, 6(2), 41–57. <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v6i2.417>
- Retnaningtyas, W., & Zulkarnaen, Z. (2023). Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 374–383. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3826>
- Wulandari, W. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Gempuran.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.924>
- Zakiya, F. mayar. (2020). Menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini melalui seni permainan tradisional. *Ensiklopedia of Journal*, 53(9), 1689–1699.
- 

**Copyright Holder :**

© Ade Ismail Fahmi et al., (2024).

**First Publication Right :**

© Bulletin of Community Engagement

**This article is under:**

