

# MENGGUGAH IMAJINASI: STRATEGI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK ANAK TINGKAT PEMULA

Siti Rofiqoh

*Institut Agama Islam Miftahul Ulum Pamekasan, Indonesia*  
[barokahanwar63@gmail.com](mailto:barokahanwar63@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Strategi Kreatif dan vareasinya untuk menggugah imajinasi dalam Pembelajaran agama islam bagi Anak Pemula. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka terhadap literasi ilmiah yang membahas topik tersebut. Sumber data yang digunakan adalah literatur ilmiah seperti buku refrensi dan artikel jurnal yang telah terpublis. Analisis data yang digunakan adalah analisis konten. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Strategi kreatif dalam pembelajaran agama Islam untuk anak pemula memberikan dampak positif yang signifikan. Strategi kreatif, seperti cerita berbasis ajaran Islam dan permainan peran, terbukti mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memikat dan inspiratif.

**Kata Kunci:** strategi, kreatif, pembelajaran agama Islam, tingkat pemula

## Abstract

*This research aims to explore Creative Strategies and their variations to stimulate imagination in Islamic religious learning for beginners. The study adopts a qualitative approach with a literature review type focusing on scholarly literature discussing*

*the topic. The data sources used include scientific literature such as reference books and published journal articles. Content analysis is employed as the data analysis method. The results of this research indicate that creative strategies in Islamic religious learning for beginners have a significant positive impact. Creative strategies, such as Islamic teachings-based stories and role-playing games, have proven to create an engaging and inspirational learning environment.*

**Keywords:** strategy, creativity, islamic religious learning, beginner level

## PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam pada tingkat pemula memegang peran penting dalam membentuk dasar spiritualitas dan karakter anak-anak. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif menjadi suatu keharusan untuk menarik perhatian anak-anak dan membangun fondasi keislaman yang kokoh.<sup>1</sup> Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi, pendidikan agama Islam bagi anak pemula tidak hanya berkutat pada penyampaian informasi, tetapi juga menuntut keberanian untuk menghadirkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Pengembangan strategi pembelajaran yang tidak hanya memikat perhatian, tetapi juga merangsang imajinasi anak menjadi suatu keharusan untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik.<sup>2</sup>

Kemajuan dalam pendidikan agama Islam untuk anak pemula tidak dapat diabaikan di tengah tantangan global dan transformasi

---

<sup>1</sup> Mahmudi Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019).

<sup>2</sup> Elihami Elihami and Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018).

teknologi. Di era kompleks ini, pendekatan kreatif dalam pembelajaran menjadi krusial untuk membangun pemahaman mendalam dan relevan terhadap nilai-nilai Islam, sambil memastikan daya tarik konten pembelajaran. Keberlanjutan kualitas pendidikan agama Islam di tingkat pemula membutuhkan pemahaman mendalam tentang dinamika imajinasi anak dan bagaimana strategi kreatif dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap proses pembelajaran mereka.

Namun, Pembelajaran agama Islam untuk anak pemula seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menjaga minat dan keterlibatan anak-anak. Dalam era digital dan informasi saat ini, pendekatan kreatif yang menggugah imajinasi menjadi semakin relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Keterlibatan anak pemula dalam pembelajaran agama Islam seringkali menemui tantangan, mengingat perubahan dinamis dalam pola pikir dan minat anak-anak masa kini. Perluasan wawasan melalui kajian literatur mengenai strategi kreatif dalam pembelajaran agama Islam menjadi langkah penting dalam merespon perubahan tersebut.

Merespon kompleksitas perkembangan anak dan dinamika informasi saat ini mendorong perlunya merancang strategi pembelajaran agama Islam yang tidak hanya informatif, tetapi juga memicu kemampuan imajinatif anak, memungkinkan mereka untuk memahami dan merasakan ajaran Islam secara mendalam.

---

<sup>3</sup> Rizka Harfiani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Inklusif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus: RA. An-Nahl, Jakarta)" (2020), <https://123dok.com/document/zw1jqp1q-pembelajaran-pendidikan-agama-islam-inklusif-studi-jakarta-disertasi.html>.

Pentingnya menggugah imajinasi anak dalam pembelajaran agama Islam bukan hanya untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai Islam melalui metode yang bersifat menarik dan interaktif. Selain itu, perlu ditekankan bahwa pendekatan kreatif tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran anak-anak, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang berpikir kritis dan kreatif dalam memahami agama Islam.

Imajinasi memiliki urgensi yang signifikan dalam pembelajaran agama Islam, terutama ketika diterapkan pada tingkat pemula yang dibenturkan dengan konsep agama Islam cenderung abstrak maka melalui Imajinasi memungkinkan mereka untuk membayangkan dan memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik selain itu, membayangkan dan menciptakan gambaran mental, anak-anak menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga meningkatkan retensi informasi.<sup>4</sup>

Melalui kegiatan berimajinasi, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka. Pemikiran kritis dan kreatif diperlukan untuk memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip agama Islam dalam konteks kehidupan modern sehingga Imajinasi dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan ajaran agama Islam dengan cara yang memotivasi dan

---

<sup>4</sup> Desfa Yusmaliana and Suyadi Suyadi, "Pengembangan Imajinasi Kreatif Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Keagamaan Islam," *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 14, no. 2 (2019).

merangsang pertimbangan etis anak-anak. Mereka dapat membayangkan situasi-situasi di mana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akhirnya, Dengan memanfaatkan imajinasi dalam pembelajaran agama Islam, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, bermakna, dan memberikan dampak positif pada perkembangan spiritual dan moral anak-anak pemula.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran agama Islam yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak pemula. Hasil penelitian dapat menjadi panduan bagi guru, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang pembelajaran agama Islam yang lebih menarik dan efektif untuk anak-anak pemula.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Studi Pustaka. Studi pustaka merupakan jenis penelitian yang prosedurnya dilakukan dengan proses pemeriksaan dan peninjauan sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian yang diangkat. Literatur yang ditinjau berupa karya ilmiah yang dianggap kredibel untuk digunakan dalam penelitian. Sumber data yang digunakan berupa buku, artikel jurnal yang mengkaji topik tentang strategi dalam pembelajaran agama Islam. Analisis data digunakan untuk menemukan kesimpulan dan jawaban dari pertanyaan penelitian.

Peneliti menggunakan analisis isi (Konten) untuk mengkaji isi teks dari literatur yang peneliti kaji sebelumnya sebagai sumber data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Strategi Kreatif untuk menggugah imajinasi dalam Pembelajaran agama islam bagi Anak Pemula**

Strategi kreatif merupakan pendekatan atau metode yang digunakan untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas dalam berbagai konteks, termasuk dalam pembelajaran. Dasar dari kreativitas menurut Sternberg melibatkan tiga elemen, yaitu kecerdasan analitik, kecerdasan praktis, dan kecerdasan kreatif. Menurutnya, strategi kreatif dapat dikembangkan melalui latihan, pembelajaran, dan pengalaman.<sup>5</sup> Ia menekankan pentingnya mengajarkan cara berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan banyak ide atau solusi yang berbeda. Ellis Paul Torrance mengembangkan Tes Kreativitas Torrance dan menekankan pentingnya merangsang kreativitas melalui pembelajaran dan pengajaran. Ia menyoroti strategi seperti merangsang kepekaan terhadap masalah, membiasakan dengan risiko, dan memberikan kebebasan ekspresi sebagai bagian dari pendekatan kreatif.

Strategi kreatif dalam konteks pembelajaran merujuk pada pendekatan atau metode yang digunakan oleh pendidik untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses belajar-mengajar. Tujuan utama dari strategi ini adalah untuk

---

<sup>5</sup> Imam Yuwono and Mirnawati Mirnawati, "Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021).

meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan menciptakan solusi inovatif. Pengertian strategi kreatif dalam pembelajaran mencakup berbagai pendekatan, teknik, dan aktivitas yang dirancang untuk merangsang imajinasi siswa, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan membantu mereka mengembangkan pemikiran kritis serta kreatif.<sup>6</sup> Strategi ini dapat diterapkan di berbagai tingkat pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran agama. Menurut Oktavia, Terdapat beberapa elemen yang berfungsi penting lahirnya imajinasi dalam pembelajaran. Yaitu:

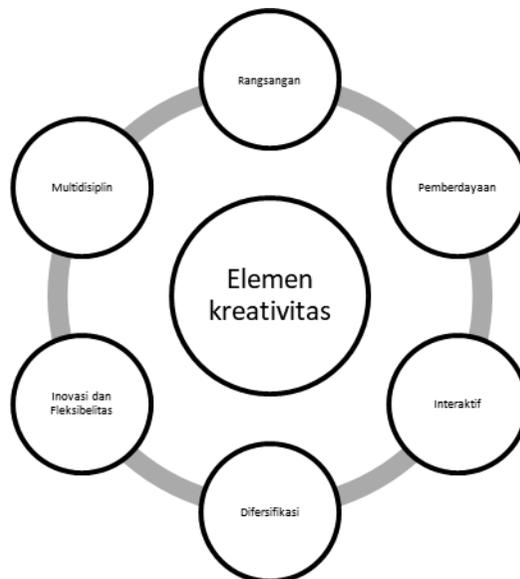
- a. Merangsang imajinasi: Mendorong siswa untuk berpikir di luar batas konvensional, mengembangkan gambaran mental yang kreatif, dan membayangkan solusi atau konsep-konsep baru.
- b. Pemberdayaan siswa: Memberikan siswa kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Pendekatan Interaktif: Menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan berpartisipasi, di mana siswa terlibat dalam aktivitas kreatif, seperti permainan peran, simulasi, atau proyek-proyek kolaboratif.
- d. Diversifikasi Pendekatan Pembelajaran: Menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek,

---

<sup>6</sup> Yuwono and Mirnawati.

permainan edukatif, diskusi terbimbing, dan pemecahan masalah berbasis kelompok, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menarik.

- e. Inovasi dan Fleksibilitas: Mendorong pemikiran inovatif dan fleksibel, di mana siswa merasa nyaman untuk mencoba pendekatan-pendekatan baru, eksperimen dengan ide-ide mereka sendiri, dan belajar dari kegagalan.
- f. Pendekatan Multidisiplin: Mengintegrasikan konsep dan metode dari berbagai disiplin ilmu atau bidang ke dalam pembelajaran untuk merangsang pemikiran lintas disiplin dan menghasilkan ide-ide yang lebih holistik.



Dengan demikian, Strategi kreatif dalam pembelajaran juga dapat mencakup penggunaan teknologi, permainan edukatif, seni kreatif, dan pendekatan berbasis proyek untuk menciptakan

pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Dengan menerapkan strategi kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia yang terus berubah.

### **Variasi Strategi Kreatif untuk Menggugah Imajinasi dalam Pembelajaran Agama Islam bagi Anak Pemula**

Turunan strategi kreatif mencakup berbagai metode dan teknik spesifik yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran untuk merangsang kreativitas siswa. Berikut adalah beberapa strategi kreatif yang dapat digunakan untuk menggugah imajinasi dalam pembelajaran agama Islam bagi anak pemula:

#### **Cerita Berbasis Ajaran Islam**

Cerita berbasis ajaran Islam merujuk pada narasi atau kisah yang dirancang dan disusun dengan tujuan menyampaikan nilai-nilai, ajaran, dan prinsip-prinsip dalam agama Islam. Cerita-cerita ini dibuat untuk memberikan pemahaman yang mendalam terkait dengan konsep-konsep keagamaan, moral, etika, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam.<sup>7</sup> Menggunakan cerita-cerita menarik yang bersumber dari ajaran Islam untuk menggugah imajinasi anak-anak. Cerita dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka dan diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam yang relevan.

---

<sup>7</sup> Eni Fariyatul Fahyuni, Dwi Nastiti, and Bahak Udin Arifin, *Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Berbasis Value Clarification Techniqu* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020).

## Permainan Peran (Role Playing)

Permainan peran, atau yang dikenal dengan istilah role playing, adalah kegiatan di mana individu atau kelompok mengambil peran karakter atau posisi tertentu untuk berinteraksi dalam suatu situasi atau skenario tertentu.<sup>8</sup> Dalam konteks pembelajaran atau hiburan, permainan peran biasanya digunakan sebagai alat untuk menggambarkan situasi dunia nyata atau untuk mensimulasikan pengalaman tertentu. Model ini mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan peran yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini membantu mereka memvisualisasikan penerapan nilai-nilai agama dalam konteks praktis.

## Seni Kreatif

Seni kreatif adalah bentuk ekspresi atau produksi yang melibatkan keunikan, imajinasi, dan inovasi. Seni kreatif mencakup berbagai disiplin seni, seperti seni rupa, musik, sastra, tari, teater, dan berbagai bentuk seni lainnya.<sup>9</sup> Dalam konteks ini, kata "kreatif" menunjukkan penggunaan imajinasi, keunikan, dan pemikiran inovatif untuk menciptakan karya seni yang orisinal dan bermakna. Mengintegrasikan seni kreatif seperti lukisan, membuat kerajinan tangan, atau drama ke dalam pembelajaran. Anak-anak dapat mengekspresikan pemahaman mereka tentang ajaran Islam melalui

---

<sup>8</sup> Wardah Anggraini and Anggi Darma Putri, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no. 2 (2019).

<sup>9</sup> Alfi Rahmi and Nurhasnah Nurhasnah, "Pengembangan Modul Seni Kreatif Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Konseling Inovatif," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 4, no. 2 (2020).

karya seni mereka sendiri, memperkuat koneksi emosional dengan materi pembelajaran.

### Teknologi Interaktif

Teknologi interaktif merujuk pada penggunaan teknologi untuk memberikan pengalaman yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan sistem atau konten digital. Teknologi ini dirancang untuk merangsang keterlibatan pengguna dan memberikan kontrol kepada mereka dalam menjelajahi, memanipulasi, atau berpartisipasi dalam suatu lingkungan digital.<sup>10</sup> Menggunakan teknologi interaktif seperti aplikasi edukasi, permainan digital, atau presentasi multimedia untuk menyajikan materi pembelajaran agama Islam. Teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep-konsep agama.

### Eksplorasi Lingkungan

Eksplorasi lingkungan merujuk pada kegiatan penyelidikan dan penjelajahan suatu daerah atau tempat dengan tujuan untuk memahami, mengamati, dan mengekspos berbagai aspek fisik, biologis, sosial, atau budaya yang ada di dalamnya.<sup>11</sup> Eksplorasi lingkungan dapat dilakukan dalam berbagai konteks, termasuk dalam bidang ilmiah, pendidikan, atau eksplorasi rekreasi.

---

<sup>10</sup> Rizka Ariani and Festiyed Festiyed, "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019).

<sup>11</sup> Kadek Resmita Dewi, I Ketut Gading, and Mutiara Magta, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Sains Anak Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 7, no. 3 (2019).

Melibatkan anak-anak dalam eksplorasi lingkungan sekitar yang terkait dengan ajaran Islam. Misalnya, mengunjungi masjid, taman, atau tempat-tempat yang memiliki nilai sejarah keislaman untuk memberikan konteks nyata pada pembelajaran mereka.

### Simulasi Interaktif

Simulasi interaktif merujuk pada penggunaan teknologi untuk menciptakan suatu model atau representasi yang meniru proses atau situasi tertentu secara virtual. Simulasi ini tidak hanya memberikan gambaran visual, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan atau skenario yang disimulasikan tersebut.<sup>12</sup> Tujuan dari simulasi interaktif adalah memberikan pengalaman belajar, pelatihan, atau pemahaman yang mendalam melalui partisipasi aktif pengguna. Membuat simulasi interaktif yang memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam situasi-situasi yang melibatkan nilai-nilai agama Islam. Simulasi ini dapat melibatkan peran karakter atau pengambilan keputusan yang berdasarkan ajaran agama.

### Proyek Kolaboratif

Proyek kolaboratif merujuk pada usaha bersama dari dua atau lebih individu atau kelompok yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama atau menyelesaikan suatu tugas atau

---

<sup>12</sup> Yuliza Putri Utami and Putri Sukma Dewi, "Model Pembelajaran Interaktif SPLDV Dengan Aplikasi Rumah Belajar," *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2020).

proyek.<sup>13</sup> Kolaborasi melibatkan berbagi ide, pengetahuan, dan sumber daya untuk meningkatkan produktivitas dan mencapai hasil yang lebih baik daripada yang dapat dicapai oleh individu atau kelompok secara terpisah. Menetapkan proyek-proyek kolaboratif yang membutuhkan kerja sama antar anak-anak. Proyek ini dapat berkisar dari membuat buku cerita bersama hingga proyek seni kelompok yang mencerminkan nilai-nilai Islam.

#### Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Pembelajaran berbasis gamifikasi (*gamified learning*) merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan (*game*) untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks pendidikan. Mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi ke dalam pembelajaran, seperti poin, level, dan tantangan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam memahami konsep-konsep agama Islam.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, pembelajaran agama Islam bagi anak pemula dapat menjadi lebih menarik, berkesan, dan efektif dalam menggugah imajinasi mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi kreatif dalam pembelajaran agama Islam bagi anak pemula merupakan

---

<sup>13</sup> Roostrianawahti Soekmono and Dhita Paranita Ningtyas, "Model Pembelajaran Pendidikan Multikultural Melalui Pendekatan Proyek Kolaboratif," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).

langkah yang signifikan dalam menggugah imajinasi mereka. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa strategi kreatif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membangkitkan minat mereka terhadap materi agama Islam. Dengan memperhatikan temuan ini, diharapkan bahwa penerapan strategi kreatif dapat menjadi landasan yang kuat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang inspiratif dan memberikan dampak positif dalam perkembangan spiritual dan pengetahuan agama bagi anak pemula. Kesimpulan ini menegaskan urgensi terus menerapkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran agama Islam guna menciptakan generasi yang kreatif, berimajinasi tinggi, dan kokoh dalam nilai-nilai keislaman.

Dalam konteks penelitian ini, analisis data mendalam telah memberikan wawasan yang berharga terkait efektivitas strategi kreatif dalam menggugah imajinasi anak pemula dalam pembelajaran agama Islam. Temuan ini memperlihatkan bahwa dengan menerapkan strategi kreatif, seperti cerita berbasis ajaran Islam dan permainan peran, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Implikasi dari temuan ini memberikan dorongan positif untuk melanjutkan eksplorasi dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan.

Pentingnya memberdayakan imajinasi anak pemula dalam konteks agama Islam menjadi semakin jelas melalui data yang terkumpul. Oleh karena itu, sebagai langkah berkelanjutan, perlu dilakukan penelitian lanjutan dan pengembangan kurikulum yang

dapat lebih mendalam mengintegrasikan konsep-konsep kreatif dalam pengajaran agama Islam. Upaya berkelanjutan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mencetak generasi yang tidak hanya memiliki pemahaman mendalam terhadap ajaran agama Islam, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif dalam mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjadi titik awal, tetapi juga pendorong untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang relevan dan memberikan dampak nyata bagi perkembangan spiritual anak-anak.

## **KESIMPULAN**

Strategi kreatif dalam pembelajaran agama Islam untuk anak pemula memberikan dampak positif yang signifikan. Analisis data mencerminkan peningkatan imajinasi siswa, diukur dari keterlibatan yang lebih tinggi dan minat yang meningkat terhadap materi pelajaran. Strategi kreatif, seperti cerita berbasis ajaran Islam dan permainan peran, terbukti mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memikat dan inspiratif. Kesimpulan ini memperkuat urgensi pengintegrasian strategi kreatif dalam konteks pendidikan agama Islam anak pemula, menjadikannya landasan untuk terus dikembangkan demi mencapai pembelajaran yang efektif dan berkesan. Sebagai saran untuk peneliti dan praktisi pendidikan selanjutnya, peneliti menyarankan untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan strategi kreatif yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik anak pemula. Dengan

demikian, pembelajaran agama Islam tidak hanya menjadi rutinitas kelas, tetapi juga pengalaman yang memikat dan membekas dalam perkembangan spiritual anak-anak. Diseminasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dan memberikan arah bagi upaya-upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam bagi generasi muda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Wardah, and Anggi Darma Putri. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no. 2 (2019).
- Ariani, Rizka, and Festiyed Festiyed. "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019).
- Dewi, Kadek Resmita, I Ketut Gading, and Mutiara Magta. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Sains Anak Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 7, no. 3 (2019).
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018).
- Fahyuni, Eni Fariyatul, Dwi Nastiti, and Bahak Udin Arifin. *Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Berbasis Value Clarrification Techniqu*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020.
- Harfiani, Rizka. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Inklusif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus: RA. An-Nahl, Jakarta)," 2020. <https://123dok.com/document/zw1jpk1q-pembelajaran-pendidikan-agama-islam-inklusif-studi-jakarta-disertasi.html>.
- Mahmudi, Mahmudi. "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019).
- Rahmi, Alfi, and Nurhasnah Nurhasnah. "Pengembangan Modul Seni

- Kreatif Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Konseling Inovatif." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 4, no. 2 (2020).
- Soekmono, Roostrianawahti, and Dhita Paranita Ningtyas. "Model Pembelajaran Pendidikan Multikultural Melalui Pendekatan Proyek Kolaboratif." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).
- Utami, Yuliza Putri, and Putri Sukma Dewi. "Model Pembelajaran Interaktif SPLDV Dengan Aplikasi Rumah Belajar." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2020).
- Yusmaliana, Desfa, and Suyadi Suyadi. "Pengembangan Imajinasi Kreatif Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Keagamaan Islam." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 14, no. 2 (2019).
- Yuwono, Imam, and Mirnawati Mirnawati. "Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021).