



















sekaligus dapat mengarahkannya. Dalam ajaran agama, orang tua dianjurkan untuk sering-sering bermain bersama anak.

Tentu saja bermain dalam pembelajaran tidak hanya sekedar permainan atau hanya untuk mengisi kekosongan waktu. Bermain sebaiknya dijadikan sebagai bagian dari proses belajar. Permainan dirancang menjadi suatu aksi/kejadian yang dialami sendiri oleh siswa kemudian dalam proses refleksi, disimpulkan untuk mendapat hikmah yang mendalam. Inilah yang dimaksud dengan media bermain kartu yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik.

Dengan media bermain kartu akan mempermudah pengetahuan siswa dalam mengikuti setiap pelajaran yang diberikan oleh guru. Media bermain kartu ini semua dimaksud agar memiliki berbagai faedah dan nilai antara lain :

1. Nilai Edukatif. Bermain memberikan ruang bagi anak untuk mempelajari banyak hal melalu alat-alat mainanya yang beragam macamnya seperti, pengetahuan anak akan bentuk, warna, nama, alamat. Terkadang, anak dapat menghasilkan banyak pengetahuan melalui permainan yang tidak mampu didapatkan dari sumber lain.



