

## Pembuatan alat permainan edukatif sisi imtaq dalam meningkatkan aspek nilai agama dan moral anak usia dini

Hilyatul Karimah Azzahra<sup>1\*</sup>, Juannita Eka Rahmawati<sup>1</sup>, dan Rista Sundari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Walisongo, Indonesia

\*Surel Penulis Koresponden: [2103106073@student.walisongo.ac.id](mailto:2103106073@student.walisongo.ac.id)

### Riwayat Artikel:

Dikirim: 31 April 2024

Direvisi: 05 Juni 2024

Diterima: 20 Desember 2024

### Abstrak

*Artikel ini membahas tentang dampak dari permainan sisi imtaq (iman dan taqwa) yang di buat oleh penulis. Dalam alat main sisi imtaq di harapkan dapat membentuk iman dan taqwa pada anak usia dini. Alat permainan sisi imtaq ini di harapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada anak-anak dalam menyusuri nilai-nilai spiritual dan moral. Menurunnya nilai-nilai spiritual dan moral anak pada zaman sekarang, menjadi latar belakang penulis dalam pembuatan permainan ini. Dalam permainan sisi imtaq yang di kembangkan oleh penulis ada 5 (lima) macam ragam main yaitu pengenalan huruf hijaiyyah, urutan shalat, jumlah rakaat dalam shalat, tata cara wudhu dan waktu shalat. Di harapkan alat permainan edukatif ini menjadi sarana inovatif untuk membimbing anak-anak dalam memahami ilmu dasar imtaq yaitu mengenal agama. Praktek penelitian ini di laksanakan di TK PGRI 88 Ngaliyen, Semarang pada bulan November 2023. Hasil penelitian ini terbukti anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyen, Semarang menjadi semangat dalam belajar dan lebih mudah memahami huruf hijaiyyah, urutan shalat, jumlah rakaat shalat, tata cara wudhu dan waktu shalat.*

**Kata Kunci:** Alat permainan edukatif, iman dan taqwa, nilai agama dan moral

### Abstract

*This article discusses the impact of the imtaq side game (faith and taqwa) made by the author. In the imtaq side game, it is hoped that it can form faith and piety in early childhood. This imtaq side game tool is expected to provide a new learning experience to children in exploring spiritual and moral values. The decline in children's spiritual and moral values in this day and age, is the background of the author in making this game. In the imtaq side game developed by the author, there are 5 (five) kinds of play, namely the introduction of hijaiyyah letters, the order of prayer, the number of rak'ahs in prayer, the procedure of ablution and the time of prayer. It is hoped that this educational game tool will be an innovative means to guide children in understanding the basic knowledge of imtaq, namely knowing religion. This research practice was carried out at PGRI 88 Ngaliyen Kindergarten, Semarang in November 2023. The results of this study proved that the children of PGRI 88 Ngaliyen Kindergarten, Semarang became enthusiastic in learning and easier to understand the hijaiyyah letters, prayer order, number of prayer rak'ahs, ablution procedures and prayer times.*



**Keywords:** *Educational game tools, faith and piety, religious and moral values*

## A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa dimana masa yang tercepat dan tertepat dalam memberikan rangsangan atau stimulasi karena pada masa itu anak-anak mudah dalam menerima rangsangan dan peka terhadap stimulus-stimulus yang di berikan ([Permata, 2020](#)). Anak usia dini juga di sebut dengan masa *golden age*, yaitu masa keemasan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada masa *golden age*, anak-anak dapat menyerap banyak hal, terutama perilaku dan kebiasaan. Masa golden age di perkirakan pada usia 0-5 tahun atau 0-8 tahun. Oleh karena itu, pada masa ini tidak boleh di lewatkan begitu saja, peran orang tua dan lingkungan sangat di butuhkan dengan maksimal.

Masa golden age adalah masa yang tak akan terulang ([Prasetiawan, 2019](#)). Bila pada masa itu anak-anak mampu menemukan dan membentuk kemampuan secara tepat dan terarah itu akan menjadikan sebuah keberhasilan dalam perkembangannya yang nantinya akan di kembangkan kembali ketika mereka dewasa menjadi sebuah potensi intelektual, *skill*, emosional maupun spiritual.

Pada jaman sekarang, perkembangan teknologi melesat dengan cepat. Di Indonesia sendiri merupakan pengguna sosial media paling aktif di Asia Tenggara. Pengguna gadget di Indonesia hampir di semua kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja dan orang tua. Terlalu sering menggunakan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak ([Gabriela & Mau, 2021](#)).

Hasil penelitian ([Adam et al., 2022](#)) dari yang membahas terkait gadget, memiliki pengaruh buruk terhadap moral anak. anak-anak akan menjadi malas belajar, malas membantu orang tua, menjadi tidak percaya diri dan menurunkan kemampuan berkomunikasi. Penelitian dari [Sudarsono et al. \(2021\)](#) juga menjelaskan bahwa gadget menjadi salah satu faktor degradasi moral ketika orang tua atau guru tidak bisa mengontrol apa yang sedang anak mainkan atau tonton.

Melihat hal tersebut, penulis berupaya meningkatkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif (ape) sisi imtaq yang di buat oleh penulis.

Pada pembuatan alat permainan edukatif (ape) sisi imtaq penulis sedang mendapatkan mata kuliah *Pengembangan APE* dan semoga alat main ini menjadi output yang bermanfaat bagi anak-anak, guru, penulis serta masyarakat luas.

Penulis berharap, permainan edukatif sisi imtaq yang terdiri dari 5 (lima) ragam main yaitu pengenalan huruf hijaiyyah, urutan shalat, jumlah rakaat dalam shalat, tata cara wudhu dan waktu shalat dapat meningkatkan nilai agama dan moral pada anak usia dini.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Metode ADDIE adalah suatu pendekatan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pelatihan atau pendidikan. Ada 5 tahapan dalam metode ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation (Purnamasari, 2019).

Dalam metode ADDIE, penulis menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah alat permainan edukatif sisi imtaq yang berisi 5 ragam main. Alat main ini, penulis uji cobakan di TK PGRI 88 Ngaliyan, Semarang pada bulan November 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk memberi ilmu dan pengetahuan kepada anak usia dini tentang iman dan taqwa yang di kemas dalam sebuah permainan edukatif sisi imtaq. 5 (lima) ragam mainnya yaitu pengenalan huruf hijaiyyah, urutan shalat, jumlah rakaat dalam shalat, tata cara wudhu dan waktu shalat.

Dalam penelitian ini, penulis juga mengumpulkan survey dan validasi atas permainan sisi imtaq dan di nilai oleh guru/tim ahli khusus untuk di tinjau permainannya. Penulis juga mengumpulkan data dalam bentuk observasi, wawancara dan dokumentasi.



**Gambar 1.** Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Latar Belakang Pembuatan Permainan Sisi Imtaq (iman dan taqwa)**

Permainan sisi imtaq adalah sebuah alat permainan edukatif yang di buat sendiri oleh penulis. Permainan sisi imtaq ini mengedepankan pengenalan iman dan taqwa kepada anak usia dini. Latar belakang penulis dalam membuat permainan ini adalah zaman sekarang yang semakin maju

dan anak-anak minim atau berkurangnya pengetahuan akan nilai-nilai spiritual.

Minimnya nilai-nilai agama dan moral anak tentunya di pengaruhi banyak factor. Menurut [Hermuttaqien & Mutatik \(2018\)](#) minimnya nilai-nilai moral karena tidak adanya pendidikan moral pada anak usia dini. Sedangkan faktor penghambat pengembangan nilai agama dan moral anak, yaitu ada kondisi lingkungan yang negative (sikap, perkataan, cara berpakaian), minimnya pemahaman orang tua terhadap agama, dan minimnya waktu orang tua terhadap anak ([Maulida & Ismawati, 2021](#)).

Bagi anak, bermain adalah dunianya. Oleh karena itu, kami mencoba menanamkan nilai-nilai agama dan moral lewat permainan. Bermain adalah sesuatu hal yang di lakukan oleh anak dengan rasa senang dan tanpa memperdulikan hasil akhir ([Pratiwi, 2017](#)). Dirinya juga menjelaskan bahwa dengan bermain motorik, social emosional, bahasa anak akan berkembang.

Alat permainan edukatif sisi imtaq yang di kembangkan oleh penulis memiliki dasain sederhana (tidak terlalu rumit), menarik sesuai kebutuhan anak, tidak membahayakan anak (ramah anak) dan dapat mengembangkan daya fantasi spiritual melalui 5 (lima) macam permainannya.

Alat permainan edukatif ini semoga dapat menjadi factor tumbuh kembang anak terutama di bidang agama dan moral dan dapat bermanfaat bagi sekolah atau inspirasi guru dan orang tua dalam membuat alat permainan edukatif lainnya bagi anak.



**Gambar 2.** Proses pembuatan alat permainan edukatif sisi imtaq oleh penulis

## **2. Lima Ragam Main dalam APE Sisi Imtaq dan Uji Coba Produk di TK PGRI 88 Ngaliyan**

Di bawah ini akan di jelaskan dan paparkan permainan apa saja di dalam APE sisi imtaq serta manfaat bagi anak usia dini.

Alat permainan sisi imtaq terdapat 5 (lima) ragam main. APE sisi imtaq berbentuk persegi yang masing-masing sisinya terdapat ragam main (kanan, kiri, depan, samping dan atas).



**Gambar 3.** Permainan pohon hijaiyyah

Permainan pertama yaitu ‘pohon hijaiyyah’. Kami berusaha mengenalkan huruf hijaiyyah kepada anak usia dini. Huruf hijaiyyah adalah huruf sejenis alfabet. Dalam penulisan al quran biasa menggunakan huruf hijaiyyah. Kita sebagai umat islam wajib dan harus mengenalnya. Pengenalan nilai-nilai agama harus di kenalkan dari usia dini, karena anak-anak adalah dasar atau pondasi yang kokoh bagi perkembangan pribadi yang baik di masa depan ([Nurhayati et al., 2022](#)).

Tampilan permainan huruf hijaiyyah yang di kembangkan penulis terdapat pohon apel di sisi persegi. Di dalam pohon apel, terdapat buah apel yang mana, di dalam buah apel terdapat huruf-huruf hijaiyyah. Huruf-huruf hijaiyyah yang terdapat di apel dapat di lepas-tempel sesuai keinginan anak dan kita dapat mengajari macam-macam huruf hijaiyyah sesuai buah apel yang di ambil anak atau dapat berurutan dari awal sampai akhir. Di pojok bawah terdapat kotak kecil yang berisi semua kumpulan-kumpulan huruf hijaiyyah.

Pada prakteknya, anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan sangat bersemangat dalam mencoba belajar huruf hijaiyyah. Apalagi dengan peraga buah apel, yang menambah semangat belajar anak-anak.



**Gambar 4.** Permainan urutan shalat

Permainan kedua yaitu ‘urutan shalat’. Permainan ini bertujuan mengenalkan kepada anak, urutan shalat. Shalat adalah tiang agama, dan kita sebagai seorang muslim wajib melaksanakan shalat. Mengajarkan shalat lebih baik di mulai saat masih usia dini, karena pada masa ini, anak-anak lebih mudah peka dalam menerima pembelajaran. Selain itu, anak merupakan titipan dari Allah swt kepada kita orang tua. Sudah menjadi kewajiban kita mendidik, mengasuh dan mengajarkan apa yang menjadi kewajiban dan larangan Allah swt ([Pulungan, 2018](#)).

Dalam permainan ini, di harapkan anak-anak dapat mengenal tata cara shalat dengan cara bermain. Dengan permainan yang interaktif dan edukatif dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar ([Irsyadi et al., 2019](#)).

Shalat juga memiliki manfaat di antaranya yaitu menyehatkan tubuh, dapat merelaksasi otot, merelaksasi kesadaran indera, menghilangkan stress dan menjadi Auto-Sugesti/Self-Hipnosis (menyehatkan mental) ([Ma’rufah, 2015](#)).

Cara main permainan ‘urutan shalat’ adalah anak-anak dapat menuliskan nomor sesuai urutan shalat atau dengan bisa mengurutkan gambar sesuai urutan shalat.

Pada prakteknya anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan sudah dapat mengetahui tata cara shalat dan prakteknya.



**Gambar 5.** Permainan menghitung jumlah rakaat

Permainan ketiga, yaitu ‘menghitung jumlah rakaat shalat’. Ketika di atas sudah mengenal tata cara shalat, kali ini kami mencoba memberikan permainan menghitung jumlah rakaat shalat.

Ketika seseorang menjalankan ibadah sholat, tentunya seseorang itu harus sudah mengetahui berapa jumlah rakaat dalam shalatnya.

Dalam permainan ‘menghitung jumlah rakaat’, terdapat gambar masjid agar membuat anak-anak memahami bahwa shalat lebih baik di masjid dan masjid adalah tempat ibadah umat islam.

Di dalam permainan tersebut terdapat 2 kotak yang bisa di ganti-ganti isinya. Kotak pertama berisi tulisan waktu shalat (dhuhur, ashar, maghrib, isya’ dan subuh) dan kotak kedua yang berada di bawah berisi angka yang mengisyaratkan jumlah rakaat shalat (4,4,3,4,2).

Cara bermain permainan ‘jumlah rakaat shalat’ adalah dengan memasangkan waktu shalat dengan jumlah rakaat shalat. Seperti contoh: dhuhur di pasang dengan angka empat (4).

Dalam prakteknya, anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan dengan mudah memahami dan memainkan permainan ini dengan baik dan benar.



**Gambar 6.** Permainan mengurutkan tata cara wudhu

Permainan ke-empat yaitu permainan ‘tata cara wudhu’. Berwudhu merupakan kegiatan mensucikan diri dari najis sebelum melaksanakan shalat. Manfaat berwudhu yaitu dapat membersihkan berbagai kotoran, virus, dan bakteri yang berada di telinga, hidung, mulut dan gigi ([Afif & Khasanah, 2018](#)).

Dalam permainan ‘tata cara wudhu’, ada 8 (delapan) gambar urutan cara berwudhu yang dapat di pasang-lepas. Cara main permainan ini adalah anak-anak dapat mengurutkan dan melepas-tempel gambar tersebut sesuai urutan berwudhu yang benar. Dalam hal ini, guru dan kami juga mencoba menjelaskan dan mempraktekkan cara tata berwudhu yang baik dan benar.

Dalam prakteknya kemaren, anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan tidak mempraktekkan berwudhu dengan menggunakan air, karena akan mengakibatkan anak-anak bermain air. Tetapi, sudah optimal di praktekkan di kelas tanpa menggunakan air bersama-sama. Ada beberapa anak yang masih belum tau urutan berwudhu dan sebagian sudah mengetahui urutan berwudhu.



**Gambar 7.** Permainan waktu shalat

Permainan ke-lima yaitu permainan ‘waktu shalat’. Permainan ini diharapkan dapat membuat anak mengetahui waktu-waktu shalat tidak dengan melihat, tetapi dengan melihat cuaca sekitar. Kami mencoba menghadirkan alat main yang efektif dan kreatif untuk anak-anak agar lebih semangat dalam belajar.

Permainan ‘waktu shalat’ terkonsep seperti jam, yang mana ada dua segitiga yang saling menunjuk. Dua segitiga seperti jarum akan menunjukkan dan memasangkan waktu shalat dan cuaca awan.

Segitiga pertama menunjukkan waktu shalat (dhuhur, ashar, maghrib,



isya', dan subuh) dan segitiga kedua menunjukkan awan, awan disini ada bermacam-macam, yang mana awan disini akan menunjukkan waktu shalat. Seperti contoh: ketika awan menunjukkan cerah dan terdapat matahari, maka cara bermainnya adalah memutar lingkaran dan memasangkan ke segitiga lainnya yang terdapat kata 'dhuhur'. Sebaliknya, bila awan menunjukkan gelap, maka bisa memasangkannya dengan waktu 'isya'".

Dalam prakteknya, anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan, Semarang dengan mudah memahami lima waktu shalat.



**Gambar 8.** Foto bersama antara peneliti, guru dan murid TK PGRI 88 Ngaliyan, Semarang



**Gambar 9.** Foto buku panduan main

### 3. APE Sisi Imtaq dalam Meningkatkan Aspek Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini

Alat permainan edukatif adalah sebuah alat main yang mampu

memberikan manfaat baik bagi anak, baik dalam nilai pendidikan maupun perkembangannya ([Karim & Wifroh, 2014](#)).

Alat permainan edukatif (APE) sisi imtaq (iman dan taqwa) yang dikembangkan oleh penulis mampu meningkatkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. Selain itu lima ragam main yang disusun oleh penulis, sudah memenuhi enam aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Aspek yang pertama, nilai agama dan moral. Pada aspek ini, anak-anak belajar dari kelima ragam main, yaitu huruf hijaiyyah, urutan shalat, jumlah rakaat dalam shalat, tata cara wudhu dan waktu shalat. Karena permainan tersebut mengandung nilai-nilai positif dan dapat mendidik dan memperkuat karakter anak dalam kehidupan kesehariannya.

Aspek kedua adalah fisik motoric. Pada saat melakukan bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan fisik motoric, baik motoric kasar dan halus. Permainan sisi imtaq akan membuat anak bergerak dan aktif kegiatan tersebut dapat merangsang perkembangan motoric anak.

Aspek ketiga yaitu aspek kognitif. Aspek ini berhubungan dengan kecerdasan dan berpikir logis. Menurut [Rahmawati et al. \(2023\)](#) tingkat pencapaian kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan berfikir simbolik, anak mampu untuk memahami angka, anak sudah mampu berfikir logis, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta anak dapat memecahkan masalah. Pada prakteknya, anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan sudah dapat menentukan huruf hijaiyyah, sudah dapat mengelompokkan waktu shalat dan sudah dapat mengurutkan urutan shalat maupun berwudhu.

Aspek ke-empat yaitu aspek bahasa. Melalui permainan sisi imtaq, anak-anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar berinteraksi dan berkomunikasi sehingga dapat mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

Aspek ke-lima yaitu aspek sosial-emosional. Pada permainan sisi imtaq, anak-anak akan belajar berempati, mengelola emosi saat bermain, melatih sabar dan kerjasama.

Aspek ke-enam, yaitu seni. Pada APE sisi imtaq, penulis memasukkan aspek seni kedalam bentuk alat main sisi imtaq. Penulis memberikan gambar-gambar pendukung yang menarik yang sesuai estetika anak agar dapat mengembangkan kreativitas, motoric dan ekspresi anak.

#### **4. Data Validasi Produk (Ahli Materi dan Ahli Media)**

Sebelum penulis mempraktekkan alat permainan edukatif sisi imtaq kepada anak-anak TK PGRI 88 Ngaliyan, Semarang penulis memvalidasi produk APE tersebut.

Validasi yang di lakukan oleh penulis yaitu di tujukan kepada ahli materi dan ahli media.

Ahli materi adalah seorang pakar yang memang fokus pada materi sesuai bidangnya. Dalam lingkup ini, yang di tuju penulis adalah Dosen, yang di rasa mampu dalam menilai hal yang terkandung dalam permainan sisi imtaq di lihat dari sudut pandang spiritual dan moral.

Sedangkan ahli media adalah seseorang yang faham terkait media pembelajaran anak. Kami menunjuk guru sebagai ahli media yang kami anggap mampu dalam memahami mana permainan yang dapat meningkatkan karakteristik anak agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan guru adalah seseorang yang dekat dan mengetahui perkembangan anak ([Pribowo, 2018](#)).

Feedback dari ahli materi dan media bagi kami adalah kami dapat memperbaiki dan mengevaluasi elemen-elemen apa saja yang kurang dalam permainan sisi imtaq sebelum benar-benar di praktekkan kepada anak-anak. Ahli media dan ahli materi membantu kami dalam menyempurnakan aspek-aspek teknis dari desain alat main sisi imtaq dan materi.

Melalui kolaborasi yang tepat antara peneliti, ahli materi dan ahli media dapat menghantarkan alat permainan edukatif sisi imtaq pada tahap yang sempurna.

#### **D. KESIMPULAN**

Dapat di simpulkan bahwa alat permainan edukatif sisi imtaq dapat membentuk nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. Dan dalam lima ragam mainnya, dapat meningkatkan aspek perkembangan anak. Terlepas dari

itu, peran orang tua dan guru sangat di perlukan dalam membantu anak mencapai perkembangan yang optimal.

TK PGRI 88 Ngaliyan, Semarang mengucapkan terimakasih dengan hadirnya APE sisi imtaq dapat memberikan kontribusi yang positif bukan hanya sekadar permainan biasa tetapi juga mengembangkan enam aspek perkembangan anak (aspek agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni) dan menjadi sarana bermain yang mendidik bagi anak.

Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat, baik kepada pembaca maupun penulis. Dan bagi peneliti yang ingin memperdalam materi dan mengembangkan alat main sisi imtaq lebih mendalam, kami penulis dengan senang hati mempersilangkannya demi tumbuh kembang anak yang semakin baik.

## **E. REFERENSI**

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 08, 29–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.59115/juanga.v8i1.52>
- Afif, M., & Khasanah, U. (2018). Urgensi Wudhu dan Relevansinya Bagi Kesehatan (Kajian Ma'anil Hadits) dalam Perspektif Imam Musbikin. *Rivayah: Jurnal Studi Hadis*, 03.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Jurnal Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi Dan Pendidikan*, 05, 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Hermuttaqien, B. P. F., & Mutatik. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 03. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v3i1.2645>
- Irsyadi, F. Y. Al, Puspitasari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 09. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1537>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 01, 76–146.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i2.3554>

- Ma'rufah, Y. (2015). Manfaat Shalat Terhadap Kesehatan Mental Dalam Al-Qur'an. *Skripsi—Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta*.
- Maulida, S., & Ismawati, P. (2021). Pola asuh orangtua terhadap perkembangan nilai agama moral anak usia dini pada masa pandemi COVID-19 di TK Wachid Hasyim Surabaya. *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 03*, 7–14.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33474/thufuli.v3i2.13559>
- Nurhayati, Agusniatih, A., Amrullah, & Suwika, P. (2022). Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 06*(03), 2183–2191.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4–5 tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 05*, 1–10.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.14230>
- Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan golden age dalam perspektif pendidikan Islam. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 06*, 100–114.  
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/terampil.v6i1.3829>
- Pratiwi, W. (2017). KONSEP BERMAIN PADA ANAK USIA DINI. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 03*, 106–117.
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 18*(1), 1–12.
- Pulungan, E. N. (2018). Peranan orang tua dalam mengajarkan pendidikan shalat pada anak sejak usia dini. *JURNAL RAUDHAH, 06*.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i1.281>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar, 5*(1), 23–30.
- Rahmawati, T., Nurhasanah, Habibi, M. . M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research, 05*, 163–170.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2766>

Sudarsono, Amin, S., & Rajab, A. (2021). Peranan Orang Tua dan Guru dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak Di Sekolah MAMuhammadiyah Pokobulo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 04, 437–445.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1335>

