

Implementasi Alat Peraga Interaktif Pada Pembelajaran Keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan

Aulia Fatikasari¹, Iskandar Yusuf²

^{1,2} Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Balikpapan
e-mail: auliafatikasari59@gmail.com¹, iskandaryusuf6778@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini mengkaji implementasi alat peraga interaktif dalam pembelajaran keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai penggunaan alat peraga dalam membantu siswa memahami nilai-nilai islami. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat peraga interaktif, seperti poster doa, kartu huruf hijaiyah, dan video edukatif, efektif meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Meskipun terdapat tantangan, seperti kurangnya fokus siswa dan dukungan orang tua yang terbatas, penggunaan alat peraga yang menarik, pengulangan materi, dan kolaborasi dengan orang tua dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar guru terus berinovasi dalam menciptakan alat peraga yang relevan dan melibatkan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran di rumah.

Kata kunci: *Alat Peraga Interaktif, Pembelajaran Keislaman, Pendidikan Anak Usia Dini.*

Abstract

This study examines the implementation of interactive learning tools in Islamic education at TK Tunas Harapan 3 Balikpapan. The aim of this research is to assess the use of learning tools in helping students understand Islamic values. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observations, interviews, and documentation. The findings show that interactive tools, such as prayer posters, Hijaiyah letter cards, and educational videos, effectively enhance students' enthusiasm and understanding. Despite challenges such as students' lack of focus and limited parental support, the use of engaging tools, repetition of material, and collaboration with parents can improve learning outcomes. This study suggests that teachers should continue to innovate by creating relevant learning tools and involve parents to support the learning process at home.

Keywords : *Interactive Teaching Aids, Islamic Education, Early Childhood Education.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang sedang berada dalam fase penting pertumbuhan dan perkembangan, yang berlangsung secara unik pada setiap individu. Mereka memiliki pola pertumbuhan fisik, emosional, sosial, kognitif, dan bahasa yang khas, yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia mereka. Pada fase ini, anak-anak mengalami berbagai perubahan signifikan yang akan menjadi dasar terbentuknya kepribadian, keterampilan, dan potensi diri. (Angga Huky, dkk : 2025).

Banyak orang tua yang aktif memantau perkembangan anak-anak mereka, karena tahap ini dianggap sangat penting untuk memastikan mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan standar pertumbuhan yang diharapkan. Orang tua biasanya menginginkan anak mereka memiliki kemajuan yang optimal, sikap dari segi fisik maupun psikologis, sehingga perhatian dan dukungan terhadap kebutuhan anak menjadi prioritas utama dalam pengasuhan. (Restyan Sukmawati, dkk:n.d), Pemahaman terhadap tahapan perkembangan anak usia dini memungkinkan orang tua untuk memberikan stimulasi yang tepat, sehingga anak dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan potensi dan karakteristik.

Proses pembelajaran di dunia pendidikan bukanlah tanggung jawab satu pihak saja, melainkan merupakan upaya bersama antara guru dan siswa. Dalam hal ini, tidak hanya guru yang dituntut untuk aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi siswa juga memegang peran penting sebagai peserta aktif yang terlibat langsung dalam proses belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat diperlukan agar mereka dapat memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan. Oleh karena itu, seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkannya, tetapi juga harus memiliki kemampuan profesional dalam mengelola proses pembelajaran. Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki guru adalah penguasaan berbagai metode pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran yang relevan sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, karena metode yang tepat membantu siswa memahami materi, mengembangkan keterampilan, dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebaliknya, metode yang kurang sesuai dapat menghambat proses belajar dan menurunkan motivasi siswa. (Punaji Setyosari: 2014) Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan untuk menentukan pendekatan yang paling efektif, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi, simulasi, atau pemanfaatan teknologi. Dengan pendekatan yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung optimal dan memberikan hasil maksimal bagi perkembangan siswa.

Seorang guru harus mampu menganalisis kebutuhan siswa, menyesuaikan metode yang digunakan dengan karakteristik siswa, dan menciptakan pembelajaran yang fleksibel serta adaptif terhadap perubahan. (Nova Ardiana : 2023) Dengan penguasaan metode pembelajaran yang baik, seorang guru dapat membimbing siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Implementasi adalah langkah untuk mewujudkan tujuan yang telah dirancang dalam kurikulum menjadi kenyataan melalui tindakan, kebijakan, dan interaksi dalam proses pembelajaran di kelas maupun lingkungan pendidikan secara keseluruhan. Setelah kurikulum dirancang, implementasi menjadi tahap yang sangat penting karena pada tahap inilah rencana tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan nyata di lapangan. Semua elemen dalam kurikulum, mulai dari tujuan pembelajaran hingga metode yang digunakan, dijalankan sepenuhnya sesuai dengan pedoman dan aturan yang telah ditetapkan. Pelaksananya mencakup berbagai aspek, seperti peran guru dalam mengajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penggunaan sumber daya pendidikan, dan evaluasi untuk menilai pencapaian hasil belajar. (Rifqi Hasan Asyadhili, Iskandar Yusuf: 2023)

Alat peraga, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, terdiri dari dua kata, yaitu "alat" dan "peraga". "Alat" memiliki beberapa pengertian, di antaranya benda yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan, benda yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, atau perlengkapan yang menunjang kegiatan tertentu. Sementara itu, "peraga" merujuk pada suatu media pengajaran yang digunakan untuk memperlihatkan atau memvisualisasikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, alat peraga adalah benda atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara lebih efektif, konkret, dan mudah dimengerti oleh siswa. (Akhmad Shunhaji, Nur Fadiyah: 2020) Alat peraga ini berfungsi sebagai sarana yang memperjelas konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Nilai-nilai keislaman secara bahasa dapat diartikan sebagai ajaran atau pedoman hidup yang berharga dan penting yang datang dari Islam, yang menjadi dasar perilaku dan cara hidup umat Islam. Sedangkan "keislaman" berasal dari kata "Islam" yang berarti penyerahan diri atau kepatuhan kepada Allah dengan mengikuti ajaran-Nya yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadist.

Pendidikan Islam memiliki peranan yang sangat penting bagi peserta didik di lembaga pendidikan, karena bertujuan untuk mengajarkan mereka tentang ajaran dan nilai-nilai Islam, serta bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penerapan ajaran-ajaran Islam ini, peserta didik diharapkan dapat bertindak dan berbicara sesuai dengan tuntunan agama, serta mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial dan kehidupan sehari-hari. (Unik Hanifah Salsabila, dkk: 2021) Dengan demikian, pendidikan Islam tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk membina karakter dan moralitas

peserta didik agar menjadi individu yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab dalam menjalani kehidupan.

METODE

Penelitian ini berfokus pada implementasi alat peraga interaktif dalam pembelajaran keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan. Subjek utama penelitian adalah siswa TK yang berusia 4–6 tahun, yang menjadi peserta pembelajaran keislaman, serta guru yang berperan sebagai fasilitator dalam penggunaan alat peraga tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggali pemahaman mendalam mengenai proses pembelajaran, efektivitas alat peraga interaktif, serta kendala yang dihadapi.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung aktivitas pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru untuk memahami strategi pengajaran dan pengalaman mereka, serta dokumentasi untuk merekam aktivitas pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran rinci tentang penerapan alat peraga interaktif dalam mendukung pembelajaran keislaman. (Milles Hubberman:1992). Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat peraga interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan interaksi aktif. Penggunaan alat peraga interaktif dalam pembelajaran memiliki ciri-ciri seperti menarik perhatian siswa, mempermudah transfer pengetahuan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung berbagai gaya belajar. (Nancy Susianna, Emilia Hutani: 2013).

Implementasi alat peraga interaktif pada pembelajaran keislaman di sekolah tidak hanya berfokus pada penggunaan media sebagai sarana belajar, tetapi juga menekankan pentingnya kreativitas guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai islami ke dalam setiap aktivitas pembelajaran. Guru memainkan peran kunci sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan alat peraga yang relevan dan menarik. Selain itu, kolaborasi dengan orang tua dalam memperkenalkan alat peraga serupa di rumah memberikan dampak positif terhadap kesinambungan pembelajaran siswa. (Afrah Nadhilah Hasibuan:2023).

Hasil positif dari penggunaan alat peraga interaktif terlihat pada antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, peningkatan pemahaman konsep, serta kemampuan menginternalisasi nilai-nilai keislaman. Misalnya, siswa lebih mudah menghafal doa sehari-hari melalui poster doa sehari-hari, mengenal huruf hijaiyah dengan kartu huruf hijaiyah, atau memahami konsep adab islami melalui video edukatif. Nilai-nilai ini mencerminkan fondasi karakter islami yang kuat yang diharapkan dapat terus berkembang seiring pertumbuhan siswa.

Proses implementasi alat peraga interaktif yang dilakukan di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Kegiatan perencanaan mencakup identifikasi kebutuhan siswa, desain alat peraga yang relevan, dan pengadaan media pembelajaran. Kegiatan pelaksanaan melibatkan integrasi alat peraga dalam aktivitas pembelajaran harian, sementara evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas alat tersebut melalui observasi langsung dan diskusi dengan orang tua. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa alat peraga yang paling sering digunakan adalah poster doa sehari-hari, kartu huruf hijaiyah, dan video edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara, strategi di TK Tunas Harapan 3 mencakup penyediaan alat peraga yang menarik, pelatihan guru, dan pelibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Guru memberikan contoh penggunaan alat peraga, dan orang tua mendukung pembelajaran di rumah untuk memastikan keberlanjutan proses pendidikan.

1. Kegiatan Implementasi Alat Peraga Interaktif Pada Pembelajaran Keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan.

Kegiatan pelaksanaan Implementasi Alat Peraga Interaktif Pada Pembelajaran Keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan adalah sebagai berikut:

A. Implementasi Menggunakan Poster Doa Sehari-Hari

Poster doa harian ini dirancang dengan tampilan menarik, ilustrasi relevan dan bahasa sederhana untuk membantu siswa usia dini memahami dan menghafal doa-doa dasar.

- 1) **Persiapan Poster Doa Sehari-Hari**
Poster doa sehari-hari dirancang dengan ukuran besar dan tampilan menarik, menggunakan gambar dan warna yang cerah untuk menarik perhatian siswa. Poster ini berisi teks doa beserta ilustrasi aktivitas yang relevan, seperti doa sebelum makan dengan gambar anak-anak sedang makan. Guru memastikan bahwa konten poster sesuai dengan materi pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa usia dini.
- 2) **Metode Penggunaan**
 - a) **Pengenalan Materi**
Guru memperkenalkan poster doa sehari-hari kepada siswa di awal pembelajaran. Setiap doa dibacakan dengan suara lantang sambil menunjuk pada teks dan gambar di poster.
 - b) **Pembelajaran Interaktif**
Guru melibatkan siswa secara aktif dengan mengajak mereka membaca doa bersama-sama sambil menunjuk pada poster. Beberapa siswa juga diminta maju untuk menunjukkan bagian tertentu dari doa yang dibacakan, seperti kata awal atau ilustrasi yang sesuai.
 - c) **Pengulangan dan Latihan**
Untuk membantu siswa menghafal doa, guru melakukan pengulangan setiap hari. Poster diletakkan di tempat yang mudah terlihat oleh siswa agar mereka bisa mengamati dan mengingatnya selama kegiatan belajar.
- 3) **Latihan Praktik dalam Kehidupan Sehari-Hari**
Setelah memahami doa melalui media kartu dan poster, Siswa dilatih untuk mempraktikkan doa dalam rutinitas harian mereka. Langkah-langkahnya meliputi:
 - a) **Doa sebelum dan setelah makan.**
Sebelum makan bersama di kelas, guru memimpin siswa membaca doa sebelum makan. Setelah selesai makan, siswa diajak membaca doa setelah makan.
 - b) **Doa Sebelum dan Setelah Belajar**
Setiap memulai atau mengakhiri kegiatan belajar, guru mengajak siswa untuk membaca doa sesuai yang tertera pada poster atau kartu doa.
 - c) **Kolaborasi dengan Orang Tua**
Guru memberikan panduan kepada orang tua agar membantus iswa membaca doa di rumah, seperti doa bangun tidur atau doa masuk kamar mandi. Pada pertemuan berikutnya, siswa diminta menceritakan pengalaman mereka mempraktikkan doa di rumah.

B. Implementasi Menggunakan Kartu Huruf Hijaiyah

Kartu belajar huruf hijaiyah ini dirancang dengan desain menarik, warna cerah dan ilustrasi benda/kata relevan untuk membantu siswa usia dini memahami huruf dengan lebih mudah dan interaktif.

- 1) **Persiapan Kartu Huruf Hijaiyah**
Kartu huruf hijaiyah dibuat besar dengan desain menarik, menggunakan warna cerah dan gambar yang relevan. setiap kartu berisi 1 huruf hijaiyah dan di sertai contoh seperti gambar "balon" untuk huruf ب. Guru memastikan kartu jelas dan mudah dipahami oleh siswa usia dini.
- 2) **Metode Penggunaan**
 - a) **Pengenalan Materi**
Guru memperkenalkan kartu huruf hijaiyah kepada siswa di awal pembelajaran. Setiap kartu dibacakan dengan suara lantang sambil menunjukkan huruf dan gambar yang tertera di kartu. Guru menjelaskan nama dan bunyi huruf serta hubungannya dengan kata yang sesuai.

- b) Pembelajaran Interaktif
Guru mengajak siswa menyusun kartu huruf hijaiyah yang teracak dari Alif (ا) hingga Ya (ي). Siswa bergiliran menunjukkan kartu dan menyebutkan nama serta bunyi huruf, sambil bekerja sama dan berdiskusi untuk memahami urutan huruf hijaiyah.
 - c) Pengulangan dan Latihan
Untuk membantu siswa menghafal huruf hijaiyah, guru melakukan pengulangan setiap hari. Kartu huruf diletakkan di tempat yang mudah terlihat oleh siswa, sehingga mereka bisa mengamati dan mengingatnya selama kegiatan belajar.
- 3) Latihan Praktik dalam Kehidupan Sehari-hari
Setelah memahami huruf hijaiyah melalui media kartu, siswa dilatih untuk mempraktikkan pembelajaran huruf dalam rutinitas harian mereka. Langkah-langkahnya meliputi:
- a) Mengidentifikasi Huruf di Sekitar Mereka:
Guru mengajak siswa untuk mencari huruf hijaiyah yang telah mereka pelajari di lingkungan sekitar, seperti pada buku atau poster yang ada di kelas.
 - b) Membaca Huruf dalam Kata Sederhana
Setiap kali guru memperkenalkan huruf baru, siswa diminta untuk membaca kata-kata sederhana yang menggunakan huruf tersebut, seperti ب untuk "balon"
 - c) Kolaborasi dengan Orang Tua
Guru memberikan panduan kepada orang tua untuk membantu anak membaca huruf hijaiyah di rumah dengan kartu huruf. Pada pertemuan berikutnya, siswa berbagi pengalaman pembelajaran di rumah.

C. Implementasi Menggunakan Video Edukatif

Video edukatif ini menampilkan animasi ceria, musik menyenangkan, dan karakter menarik untuk mengajarkan akhlak terpuji, seperti sopan santun, saling membantu, menghormati orang tua, dan kejujuran, dengan ilustrasi yang mudah dipahami siswa usia dini.

- 1) Persiapan Video Edukatif
Video akhlak terpuji menggunakan animasi cerah dan karakter lucu, dengan durasi singkat dan penjelasan sederhana tentang contoh akhlak, seperti berbicara sopan dan saling membantu, untuk membantu siswa memahami pentingnya akhlak dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Metode Penggunaan
 - a) Pengenalan Materi:
Guru memulai pembelajaran dengan memperkenalkan video edukatif tentang akhlak terpuji. Video yang jelas dan menarik diputar, sementara guru menunjuk contoh sikap seperti berbicara sopan, menghormati orang tua, dan saling membantu teman.
 - b) Pembelajaran Interaktif:
Guru mengajak siswa berdiskusi tentang sikap dalam video. Setelah menonton, siswa diminta mencontohkan akhlak baik, seperti mengucapkan salam sopan atau membantu teman. Guru juga memberikan pertanyaan untuk mendorong siswa menerapkan sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
 - c) Pengulangan dan Latihan:
Untuk memperkuat pemahaman siswa, guru memutar video edukatif beberapa kali. Guru juga dapat mengulang materi tentang akhlak terpuji dengan menggunakan gambar atau kartu yang berisi contoh sikap baik yang diajarkan dalam video.
- 3) Latihan Praktik dalam Kehidupan Sehari-hari
Setelah mempelajari materi melalui video, siswa dilatih untuk menerapkan sikap akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari:
 - a) Berbicara Sopan dan Menghormati Teman:
Guru mengajak siswa untuk berbicara sopan dan menghormati teman, guru, dan orang tua, serta saling membantu dalam kegiatan kelas.

- b) Melakukan Tindakan Positif:
Guru memuji setiap perilaku baik, seperti membantu teman atau berbicara sopan, untuk memotivasi siswa menjaga sikap tersebut.
- c) Kolaborasi dengan Orang Tua:
Guru memberikan panduan kepada orang tua untuk mendampingi siswa dalam menerapkan akhlak baik di rumah, seperti mengucapkan terima kasih atau meminta maaf. Orang tua diminta melaporkan perkembangan anak. Pada pertemuan berikutnya, siswa berbagi pengalaman menerapkan sikap baik di rumah atau sekolah.

2. Masalah dan Solusi

Berdasarkan hasil observasi, terhadap masalah dalam implementasi alat peraga interaktif dalam pembelajaran keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan, ditemukan masalah dalam pelaksanaan pembelajaran keislaman, terutama kurangnya fokus siswa selama kegiatan. Beberapa masalah yang di hadapi di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan antara lain :

- a. Kurangnya Fokus siswa: Banyak siswa yang kurang fokus saat mengikuti pembelajaran keislaman. Mereka mudah terganggu oleh hal-hal di sekitar mereka, seperti teman sebaya atau lingkungan yang tidak mendukung konsentrasi mereka.
- b. Kesulitan dalam Menghafal dan Memahami Materi: Siswa usia dini mudah lupa dan memerlukan pengulangan untuk menghafal doa atau mengenali huruf hijaiyah. Mereka juga kesulitan mengaitkan huruf hijaiyah dengan kata-kata sederhana atau menghubungkan materi akhlak dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Faktor Lingkungan yang Tidak Mendukung: Tidak semua orang tua memberikan dukungan penuh terhadap kesinambungan pembelajaran di rumah, seperti mendampingi anak dalam mempraktikkan doa atau mengenalkan huruf hijaiyah. Beberapa orang tua mungkin kesulitan menyediakan waktu, pengetahuan, atau sumber daya yang diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran agama di rumah, yang dapat menghambat perkembangan siswa dalam memahami pembelajaran keislaman dengan baik.

Adapun solusi dari berbagai masalah dalam implementasi alat peraga interaktif pada pembelajaran keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan antara lain :

- a. Meningkatkan Fokus Siswa: Menggunakan alat peraga interaktif yang menarik dan beragam untuk meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dan Membuat ruang belajar nyaman dan bebas gangguan.
- b. Mengatasi kesulitan dalam menghafal dan memahami materi : Pengulangan dan Penguatan Materi, Mengulangi materi secara berkala dan memberikan contoh aplikatif untuk membantu siswa menghafal dan memahami materi dengan baik.
- c. Kerjasama Orang Tua-Guru: Melakukan kerjasama dengan orang tua untuk mendukung pembelajaran di rumah dan sekolah, Mengadakan workshop dan pelatihan untuk orang tua, menyediakan panduan pembelajaran dan sumber daya online, serta membangun komunikasi rutin antara guru dan orang tua untuk memantau kemajuan siswa dan memperkuat pemahaman nilai-nilai Keislaman terhadap siswa.

Dengan mengidentifikasi dan menerapkan solusi-solusi ini, implementasi alat peraga interaktif dalam pembelajaran keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan dapat lebih efektif dan memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap perkembangan fokus dan daya anak siswa terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga interaktif dalam pembelajaran keislaman di TK Tunas Harapan 3 Balikpapan memberikan dampak positif pada pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islami. Meskipun terdapat tantangan seperti kurangnya fokus siswa, kesulitan menghafal, dan minimnya dukungan orang tua, solusi seperti penggunaan alat peraga menarik, pengulangan materi, dan kolaborasi dengan orang tua terbukti efektif.

Sebagai saran, diharapkan guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan alat peraga yang relevan, dan orang tua diharapkan lebih mendukung pembelajaran keislaman di rumah agar hasilnya lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrah Nadhilah Hasibuan, dkk. "Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 2, Desember 2023, hlm. 285.
- Akhmad Shunhaji, Nur Fadiyah. "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Islamic Education*, Vol. 2 No. 2, 2020, hlm. 6.
- Angga Huky, Eduardus J, dkk. "Token Economy Sebagai Teknik Untuk Meningkatkan Active Learning pada Anak Usia Dini di TK Mutiara Kota Kupang." *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 2, 2025, hlm. 19.
- Milles, M. B., & Hubberman, A. M. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992.
- Nancy Susianna & Emilia Hutani. "Penggunaan Media Alat Peraga dan Multimedia Interaktif." *Jurnal Pengajaran MIPA*, Vol. 18 No. 1, April 2013, hlm. 95.
- Nova Ardiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner di SDN 1 Kedokanbunders." *Journal of Education*, Vol. 1 No. 1, Agustus 2023, hlm. 10.
- Punaji Setyosari. "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas." *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1 No. 1, Oktober 2014, hlm. 21.
- Rifqi Hasan Asyadhili, Iskandar Yusuf. "Implementasi Metode Circle Time Dalam Pembelajaran PAI di SDIT Ibnu Hajar Balikpapan." *Journal of Education Research and Practice*, Vol. 1 No. 1, November 2023, hlm. 84.
- Restyan Sukmawati, dkk. "Implementasi Metode SMART Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Anak Dalam Mengikuti Ekstra." *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No. 1, hlm. 59.
- Unik Hanifah Salsabila, dkk. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1, Januari 2021, hlm. 129.