

Upaya Meningkatkan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Game Edukasi Berbasis Android pada Anak Usia 4-5 Tahun

Alifia Putri Andini¹, Rita Aryani²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi
e-mail: alifia.pa98@gmail.com

Abstrak

Kemampuan untuk mengenali huruf hijaiyah pada anak kelompok A di RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat masih rendah. Beberapa penyebab di antaranya seperti, kurangnya peran orang tua dalam memberikan pengetahuan dasar tentang huruf hijaiyah dan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Subjek penelitian ini adalah 12 anak kelompok A RA Al-Ikhsaniyyah. Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui peningkatan kemampuan anak untuk mengenal huruf hijaiyah menggunakan game edukasi berbasis Android. Metode pada penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas. Pada penelitian ini terdapat 2 siklus dengan tiap siklusn diberikan 3 kali pertemuan. Kriteria pada penelitian ini apabila kemampuan anak dalam satu kelas mencapai 80%. Teknik perolehan data pada penelitian ini memanfaatkan pengamatan dan dokumentasi. Hasil penelitian di akhir siklus I mencapai 60%, akhir siklus II mencapai 88%. Dengan demikian penelitian ini mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Android dapat menaikkan kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah pada anak kelompok A RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat.

Kata kunci: *Huruf Hijaiyah, Game Edukasi Berbasis Android*

Abstract

The ability to recognize hijaiyah letters in children aged 4-5 years group A at RA Al-Ikhsaniyyah, West Jakarta is still low. Some of the causes include the lack of parental roles in providing basic knowledge about hijaiyah letters and the use of learning media in schools. The subjects of this study were 12 children of group A RA Al-Ikhsaniyyah. This study aims to determine the increase in children's ability to recognize hijaiyah letters using an educational game (Marbel Hijaiyah) based on Android. The method in this research is Classroom Action Research. In this study there were 2 cycles with each cycle given 3 meetings. The criteria for success in this study, if the ability of children in one class reaches 80%. The data acquisition technique in this study utilizes observation and documentation. The results of the study at the end of the first cycle reached 60%, at the end of the second cycle there was an increase of 88%. Thus this study achieved the success criteria set. It can be concluded that Android-based educational games can increase children's ability to recognize hijaiyah letters in children of group A RA Al-Ikhsaniyyah, West Jakarta.

Keywords : *Hijaiyah Letters, Android Based Educational Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era modern ini amat berdampak pada hidup keseharian untuk seluruh golongan termasuk khalayak umum, mahasiswa, hingga pelajar. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki peranan penting di berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Kemajuan TIK mewajibkan para guru agar senantiasa mengemban tugas utama untuk mentransfer ilmu serta wawasan dan mendidik anak-anak seiring perkembangan zaman.

Penggunaan TIK berbasis Android merupakan contoh media belajar alternatif yang dapat menarik serta meningkatkan minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sehingga para pendidik memiliki kesempatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu tahap untuk membina pertumbuhan serta perkembangan anak umur 0 hingga 6 tahun secara keseluruhan meliputi unsur non fisik serta fisik melalui pemberian stimulus untuk perkembangan jasmani dan rohani, fisik motorik, akal budi, serta sosial emosional yang sesuai agar pertumbuhan anak dapat berkembang secara optimal. (Mansur, 2007).

Bagi umat Islam pembelajaran paling utama yang perlu diajarkan kepada anak sedini mungkin adalah Al-Qur'an. Mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak usia dini adalah langkah yang tepat, sebab di umur tersebut merupakan masa yang sedang subur untuk menanamkan rasa agama kepada anak, lewat edukasi serta perlakuan dari orangtua maupun pendidik (Yusuf, 2005).

Kemampuan mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran serta memerlukan strategi yang menarik. Maka dari itu penentuan media belajar yang sesuai sangat penting untuk mengasah kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak. Banyak media belajar yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan anak saat mempelajari huruf hijaiyah, seperti bernyanyi, papan huruf, *flash card*, *puzzle*, dan lain-lain.

Seiring berkembangnya teknologi, pendidik dapat memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran. Salah satunya menggunakan game edukasi berbasis Android untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak. Handriyanti (2009) menjelaskan, game edukasi merupakan contoh sarana yang dimanfaatkan untuk mengajarkan peserta didik sebuah materi lewat games yang bertujuan guna menstimulasi kemampuan berpikir serta mempertajam fokus anak melalui sarana yang unik dan menarik.

Marbel Hijaiyah merupakan salah satu game edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam memperkenalkan huruf hijaiyah untuk anak sejak usia 3 tahun. Marbel Hijaiyah diciptakan oleh Educa Studio. Game edukasi ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang menarik dan suara di setiap hurufnya, sehingga anak dapat belajar dengan cara melihat bentuk huruf dan mendengarkan cara pengucapannya. Dalam menciptakan cara belajar yang menyenangkan, game edukasi Marbel Hijaiyah ini menggunakan konsep belajar sambil bermain. Materi yang disajikan dilengkapi dengan gambar ilustrasi, narasi, serta animasi yang dapat menarik perhatian anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Dalam game edukasi ini terdapat berbagai permainan pengenalan huruf hijaiyah seperti *puzzle* hijaiyah, pasang huruf hijaiyah, tebak gambar dan menulis huruf. Dengan aplikasi permainan ini anak akan lebih cepat dalam memahami dan mengasah kemampuannya dalam mengenal huruf hijaiyah.

Menurut hasil observasi awal di kelompok A di RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat, kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah belum terasah secara optimal. Hal ini terlihat pada saat peneliti melaksanakan observasi dan mengikuti proses pembelajaran di kelas, yaitu : (1) anak belum mampu mengenal huruf hijaiyah, (2) anak belum dapat mengucapkan huruf hijaiyah dari awal hingga akhir, (3) anak belum mampu mengucapkan huruf hijaiyah sesuai dengan makrajnya, (4) anak belum mampu membedakan huruf hijaiyah yang memiliki kesamaan, (5) anak belum mampu menyebutkan huruf hijaiyah jika ditanya secara acak.

Media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak kelompok A hanya menggunakan media konvensional seperti media poster huruf hijaiyah dan bernyanyi. Pembelajaran yang monoton membuat anak mudah bosan dan semangat belajar pun menurun. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru perlu memanfaatkan media belajar yang kreatif dan inovatif guna memaksimalkan kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah di kelompok A di RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat. Sebagai alternatif dalam memecahkan masalah tersebut diperlukan metode serta media pembelajaran yang tepat supaya kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah dapat berkembang dengan baik. Contoh media belajar yang dimanfaatkan yaitu dengan memanfaatkan *game* edukasi Marbel Hijaiyah sebagai media belajar untuk mengenal huruf

hijaiyah. Penggunaan *game* edukasi berbasis Android ini mempunyai tujuan guna meningkatkan kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah di kelompok A RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah pengamatan atas aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berwujud suatu perbuatan yang sengaja ditimbulkan serta dialami pada suatu kelas dengan bersamaan. Perbuatan itu dilakukan peneliti di bawah panduan serta instruksi pembimbing dengan tujuan guna mengoptimalkan serta mengkoreksi mutu pada aktivitas belajar mengajar (Arikunto, 2012). Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat semester genap tahun pelajaran 2021-2022 serta pengamatan tersebut dilakukan dengan 2 siklus dengan 3 kali pertemuan di setiap siklusnya. Subjek pengamatan memiliki total 12 anak yang mencakup 8 anak laki-laki serta 4 anak perempuan dengan usia 4-5 tahun.

Teknik perolehan data dengan memanfaatkan teknik pengamatan dan dokumentasi. Penelitian ini mempunyai perancangan yang mencakup 4 tahapan pada siklus nya. Empat tahapan yang dimanfaatkan pada PTK diantaranya : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi serta (4) Refleksi. Analisa data yang dimanfaatkan merupakan metode deskriptif kualitatif dengan persentase (Arikunto,2010).

Untuk menentukan penilain indikator kemampuan mengenal huruf hijaiyah di tiap anak, maka dilakukan perhitungan dengan perumusan yang dijabarkan menjadi:

$$S = \frac{s}{M} \times 100$$

Penjelasan :

S = Jumlah nilai kemampuan aspek/indikator mengenal huruf hijaiyah

s = Skor / jumlah nilai yang diperoleh siswa

M =Skor maksimal (4 x jumlah indikator)

Selanjutnya untuk menentukan nilai rata-rata ketuntasan belajar yang bertujuan agar mengetahui meningkat atau tidaknya kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak pada setiap akhir siklus, maka dilakukan perhitungan dengan perumusan yang dijabarkan menjadi:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Penjelasan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa yang mengikuti test

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat permasalahan pada kurangnya kemampuan anak kelompok A dalam memahami huruf hijaiyah. Beberapa identifikasi permasalahan yang dijelaskan adalah faktor yang menyebabkan kemampuan anak yang rendah dalam mengerti huruf hijaiyah di kelompok A RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat. Guna menemukan solusi atas persoalan tersebut, maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas melalui pemanfaatan *game* edukasi berbasis Android. Penerapan belajar memanfaatkan *game* edukasi berbasis Android tersebut dilakukan melalui 2 siklus yang setiap siklusnya terdapat 3 kali pertemuan.

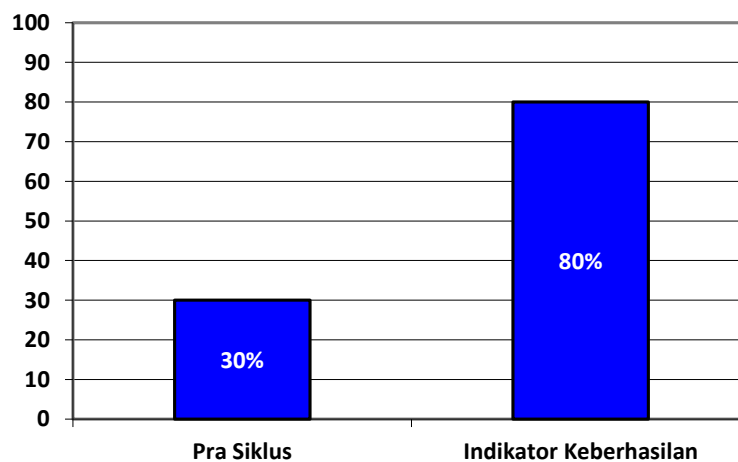
Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, maka harus dilaksanakan observasi pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah masih belum optimal. Hal tersebut terlihat pada hasil observasi pada saat pra siklus, dapat ditinjau melalui tabel di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Penilaian Pra Siklus

No.	Nama	Nilai %	Keterangan
1.	Ibnu	30	MB
2.	Alief	35	MB
3.	Bayu	25	BB
4.	Reivan	25	BB
5.	Khaiz	30	MB
6.	Fadhil	35	MB
7.	Fathir	25	BB
8.	Sidqi	25	BB
9.	Revi	30	MB
10.	Maleeka	40	MB
11.	Airin	25	BB
12.	Kinanti	35	MB
Jumlah Nilai		360	
Nilai Tertinggi		40	
Nilai Terendah		25	
Nilai Rata – Rata Kelas		30	

Tabel 2. Hasil Penilaian Pra Siklus

No.	Kategori	Skor	Pencapaian	
			Siswa	Persentase %
1.	Belum Berkembang (BB).	1	5	42
2.	Mulai Berkembang (MB).	2	7	58
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH).	3	0	0
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB).	4	0	0
Jumlah			12	100
Nilai Rata –Rata Kelas			30%	



Gambar 1. Grafik Hasil Nilai Rata-Rata Pra Siklus

Berdasarkan penilaian pada saat pra siklus, maka bisa ditinjau dari 12 anak yang dijadikan subjek pengamatan, ada 5 orang anak mendapatkan persentase 42% di kelompok penilaian Belum Berkembang (BB) dan 7 orang anak mendapatkan persentase 58% pada kategori penilaian Mulai Berkembang (MB). Belum ada anak yang mendapatkan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan mendapatkan nilai rata-rata senilai 30% dengan target pencapaian $\leq 80\%$. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah anak kelompok A di RA Al-Ikhsaniyyah belum berkembang atau masih jauh dari harapan. Hal tersebut menyebabkan penulis tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas di RA Al-Ikhsaniyyah guna mengoptimalkan kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah.



Gambar 2 : Menjelaskan Huruf Hijaiyah Menggunakan Game Edukasi berbasis Android Pada Siklus 1



Gambar 3 : Memainkan Permainan Pada Game Edukasi Berbasis Android Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah diadakan guna memaksimalkan kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah dengan memanfaatkan media game edukasi berbasis Android pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Ikhsaniyyah mencakup 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Mengenalkan huruf hijaiyah menggunakan game edukasi Marbel Hijaiyah ini mampu menumbuhkan semangat serta ketertarikan belajar anak karena terdapat berbagai pilihan game menarik yang dapat melatih kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada saat pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah terbilang cukup rendah. Setelah mendapatkan tindakan melalui game edukasi berbasis Android selama dua siklus, mulai menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak untuk mengenali huruf hijaiyah.

Pada siklus I peneliti mengalami hambatan yaitu cara mengajar serta memberikan materi kepada anak kurang maksimal seperti; Saat peneliti mengenalkan huruf hijaiyah menggunakan game edukasi Marbel Hijaiyah suara pada smartphone terlalu kecil membuat anak tidak terlalu mendengar secara jelas penyebutan huruf hijaiyah yang sesuai dengan maknanya. Serta kurangnya smartphone Android yang digunakan sehingga anak terlalu lama menunggu giliran untuk memainkan game tersebut.

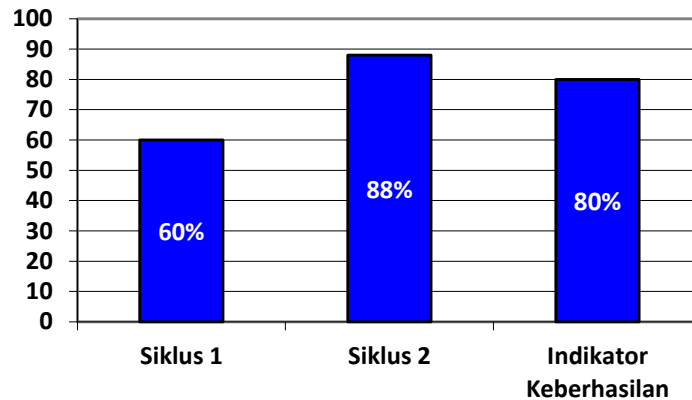
Selanjutnya peneliti mencari solusi untuk masalah tersebut, yaitu memperbaiki cara mengajar dalam memperkenalkan huruf hijaiyah, menyediakan speaker agar suara pada smartphone lebih terdengar jelas oleh anak dan membagi menjadi 2 kelompok serta menambah smartphone. Dengan langkah tersebut diharapkan dapat meningkatkan pencapaian anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Tabel 3. Hasil Penilaian Akhir Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	Hasil Yang Di Capai	
		Siklus I	Siklus II
1.	Ibnu	65	90
2.	Alief	70	95
3.	Bayu	50	85
4.	Reivan	60	80
5.	Khaiz	65	90
6.	Fadhil	80	100
7.	Fathir	25	75
8.	Sidqi	50	85
9.	Revi	60	95
10.	Maleeka	80	100
11.	Airin	50	75
12.	Kinanti	70	90
Jumlah Nilai		725	1.060
Nilai Tertinggi		80	100
Nilai Terendah		25	75
Nilai Rata – Rata Kelas		60	88

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II

No.	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Siswa	%	Siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB).	1	8	0	0
2.	Mulai Berkembang (MB).	3	25	0	0
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH).	6	50	2	17
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB).	2	17	10	83
Jumlah		14	100	14	100
Nilai Rata - Rata Kelas		60%		88%	



Gambar 4. Grafik Hasil Nilai Rata-Rata Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil rekapitulasi akhir siklus I, maka dapat dilihat dari 12 anak, ada 1 orang anak mendapatkan persentase 8% di kategori skor Belum Berkembang (BB), 3 orang anak mendapatkan persentase 25% di kategori skor Mulai Berkembang (MB), 6 orang anak mendapatkan persentase 50% di kategori skor Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 orang anak mendapatkan persentase 17% di kategori skor Berkembang Sangat Baik (BSB). Di akhir siklus I mendapatkan skor rata-rata 60%. Hasil itu menandakan keberadaan kenaikan kapabilitas anak untuk mengenali huruf hijaiyah seskor 30% dari sebelum diadakannya tindakan kelas ini. Namun, skor rerata yang didapatkan di akhir siklus I ini belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan, untuk itu penelitian dilanjutkan di siklus II.



Gambar 3 : Menulis Huruf Hijaiyah Pada Siklus II

Berdasarkan observasi dan refleksi di siklus I, hasil penelitian di siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Maka dapat dilihat dari 12 anak, tidak ada yang mendapatkan kategori skor Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), serta ada 2 orang anak mendapatkan persentase 17% di kategori skor Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 10 orang anak mendapatkan persentase 83% di kategori skor Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dengan demikian persentase skor rata-rata kelas yang didapatkan di akhir siklus II meningkat 28% dari akhir siklus I yakni mencapai 88% dan sudah dikatakan berhasil karena sudah mencapai target penelitian yakni 80%.

SIMPULAN

Kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok A RA Al-Ikhsaniyyah, Jakarta Barat dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran *game* edukasi berbasis Android. Meningkatnya kemampuan anak untuk mengenal huruf

hijaiyah terlihat dari hasil pra siklus yang masih rendah hanya mendapatkan nilai rata-rata 30% , pada siklus I meningkat menjadi 60% serta di siklus II mencapai 88%. Peningkatan yang signifikan, memperlihatkan bahwasanya *game* edukasi berbasis Android mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah.

Untuk guru disarankan dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan semangat belajar anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), 3.
- Alfa, S., & Aritonang, E. M. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. PT Elex Media Komputindo.
- Alucyana, Raihana, & Utami, D. T. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah Di Paud. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1).
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Asrori, M. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Wacana Prima.
- Aziz, M., & Nasution, Z. (2020). *Metode Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an: Memaksimalkan Pendidikan Islam Melalui Al-Qur'an*. CV. Pusdikara MJ.
- Bastian, A., & Suharni. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar. *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
- Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departement Pendidikan Nasional.
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Programmer Android*. PT. Elex Media Komputindo.
- Hasan, R. O. (2016). Meningkatkan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Magnetik Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas VI SLB Karya Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5.
- Jason. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Andi Offset.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1990). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Kholis, N., & Astuti, L. (2020). Mengenal HHuruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Berwarna. *Azzahra*, 1.
- Kusuma, W. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indek.
- Ma'rifatul, M. (2009). Imla' Teori dan Terapan. *UIN Malang Press*.
- Maharani, E. (2014). *Panduan Sukses Menulis PTK*. Parasmu.
- Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian tindakan kelas teori dan praktik*. Ganding Pustaka.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nasher, F., & Ferdiansyah, M. I. (2021). Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile. *Media Jurnal Informatika*, 13(2).
- Rasyid, H., Mansyur, & Suratno. (2009). *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Persindo.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2006). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Student, I. (2022). *4 Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli dan Contohnya*. <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu.

- Suryani, M., & Wirman, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Styrofoam Modifikasi Di Taman Kanak-Kanak Islam Yannira Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6).
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, S. (2005). *Psikologi Belajar Agama (Prespektif Pendidikan Agama Islam)*. Pustaka Bani Quraisy.