

Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Keislaman Melalui APE Masjid Unik Pada Siswa TK Al Kautsar Bakti 2

Emi Wijayanti¹, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi², Universitas PGRI Madiun

Nurhadji Nugraha³, Universitas PGRI Madiun

✉ emiwijayanti147@gmail.com

✉ Ibadullah@unipma.ac.id

Abstract: *This study discusses the critical need for effective Islamic religious education in early childhood, with a focus on recognizing Islamic symbols as a fundamental aspect of character and spiritual development. The problem investigated is the low ability of early childhood students to recognize Islamic symbols, which stems from conventional teaching methods that are uninteresting and a lack of innovative educational media. This research uses the Classroom Action Research (CAR) methodology, conducted in two cycles, to develop and test the effectiveness of a unique mosque-themed Educational Play Tool (EPT). The hypothesis states that implementing this ETP will significantly improve students' ability to recognize Islamic symbols. Findings from the two cycles show an increase in students' recognition of Islamic symbols, with the average percentage increasing from 38% in the pre-cycle to 61% in Cycle I, and further to 89% in Cycle II. The EPE proved effective in making learning interactive, enjoyable, and concrete, enabling students to better recognize prayer movements, Hijaiyah letters, patterns, and mosque-related creations. This research contributes to the field of early childhood Islamic education by offering a proven and innovative pedagogical model that utilizes game-based learning to promote cognitive, motor, social-emotional, and religious development.*

Keywords: *Symbols of Islam; Educational Toys (APE); Early Childhood.*

Abstrak: Studi ini membahas kebutuhan kritis untuk pendidikan agama Islam yang efektif di anak usia dini, dengan fokus pada pengakuan simbol-simbol Islam sebagai aspek dasar karakter dan perkembangan spiritual. Masalah yang diselidiki adalah rendahnya kemampuan siswa anak usia dini untuk mengenali simbol-simbol Islam, yang berasal dari metode pengajaran konvensional yang tidak menarik dan kurangnya media pendidikan yang inovatif. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan dalam dua siklus, untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Alat Bermain Pendidikan (APE) bertema masjid yang unik. Hipotesis menyatakan bahwa menerapkan APE ini akan secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenali simbol-simbol Islam. Temuan dari dua siklus menunjukkan peningkatan dalam pengenalan simbol Islam siswa, dengan persentase rata-rata meningkat dari 38% pada pra-siklus menjadi 61% pada Siklus I, dan selanjutnya menjadi 89% dalam Siklus II. APE terbukti efektif dalam membuat pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan konkret, memungkinkan siswa untuk lebih mengenali gerakan doa, huruf Hijaiyah, pola, dan kreasi terkait masjid. Penelitian ini berkontribusi pada bidang pendidikan Islam anak usia dini dengan menawarkan model pedagogis yang terbukti dan inovatif yang memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan untuk mendorong perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan agama.

Kata kunci: Simbol Keislaman; Alat Permainan Edukatif (APE); Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dan nilai-nilai keagamaan sejak usia dini merupakan pondasi fundamental dalam pembentukan kepribadian dan identitas anak. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pengenalan simbol-simbol keislaman seperti huruf hijaiyah, tata cara sholat, dan representasi visual masjid merupakan langkah awal yang krusial dalam membangun pemahaman agama yang kontekstual dan bermakna (Rahma, 2017; Wulandari, 2015). Perkembangan terkini dalam bidang pedagogi anak usia dini menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, khususnya pada fase praoperasional (Piaget, 1954). Teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis pengalaman (Kolb, 1984) menegaskan bahwa anak belajar secara optimal melalui interaksi langsung, eksplorasi sensorik, dan penggunaan media yang konkret.

Sejalan dengan itu, penelitian mutakhir dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan tren positif terhadap penggunaan media inovatif untuk pembelajaran agama anak. Mualifah (2024) dan Mupidah (2021) menegaskan efektivitas media tematik seperti metode *Iqro'* dan *Hijaiyah Fishing* dalam pengenalan huruf hijaiyah. Studi Hamidah (2020) dan Nurhayati (2021) juga membuktikan bahwa media visual interaktif seperti *flash card* dan permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan keaksaraan awal dan penanaman nilai religius. Sementara itu, penelitian Norisa (2019) dan Tryani (2022) mengonfirmasi bahwa

Meskipun berbagai inovasi media telah diujicobakan, observasi awal di lapangan menunjukkan masih adanya kesenjangan antara teori dan praktik. Data awal yang dikumpulkan melalui observasi dan asesmen diagnostik di Kelompok A1 TK Al Kautsar Bakti 2 pada September 2025 mengungkap fakta yang mengkhawatirkan: dari 9 siswa, hanya 2 anak yang mampu mengenali simbol-simbol keislaman dasar, sementara 7 siswa lainnya berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hasil wawancara dengan guru kelas juga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran selama ini cenderung monoton, kurang variatif, dan minim penggunaan media edukatif yang menarik. Kesenjangan ini diperkuat dengan temuan bahwa lingkungan belajar belum mendukung penggunaan alat peraga yang kreatif dan kontekstual untuk materi keislaman. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga mampu menangkap minat dan imajinasi anak usia dini.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini berargumen bahwa pengembangan APE berbasis tema keislaman yang dirancang secara kreatif, interaktif, dan multisensori dapat menjadi solusi strategis. Sebagai kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran PAI anak usia dini, penelitian ini menguji efektivitas "APE Masjid Unik" sebuah media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan prinsip-prinsip teori kecerdasan majemuk (Gardner, 1983), pembelajaran melalui bermain (Vygotsky, 1978), dan desain pembelajaran Montessori (1912). APE ini dirancang dengan empat pintu interaktif yang memfasilitasi pengenalan sholat wajib, huruf hijaiyah, pola, dan kreasi seni bertema masjid, sehingga diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, kontekstual, dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses implementasi APE Masjid Unik dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol keislaman pada siswa Kelompok A1 TK Al Kautsar Bakti 2, dan (2) menganalisis efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan tersebut secara signifikan. Manfaat penelitian diharapkan dapat memperkaya khasanah media pembelajaran PAI, meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, serta mendorong sekolah untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang edukatif dan bernuansa Islami.

Berdasarkan kerangka teoretis dan desain intervensi yang telah dirancang, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: Jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan APE Masjid Unik yang interaktif dan kontekstual, maka kemampuan mengenal simbol keislaman pada siswa Kelompok A1 TK Al Kautsar Bakti 2 akan mengalami peningkatan yang signifikan, setidaknya mencapai kategori "Baik" dengan skor minimal 62,5%.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) partisipatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian adalah 9 siswa Kelompok A1 (usia 4-5 tahun) di TK Al Kautsar Bakti 2 Kota Madiun pada Semester I Tahun Ajaran 2025/2026. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan APE Masjid Unik sebagai variabel bebas dan kemampuan mengenal simbol keislaman sebagai variabel terikat, yang diukur melalui empat indikator: (1) mengenal sholat wajib, (2) mengenal huruf hijaiyah, (3) mengenal 2-3 pola, dan (4) kreasi masjid.

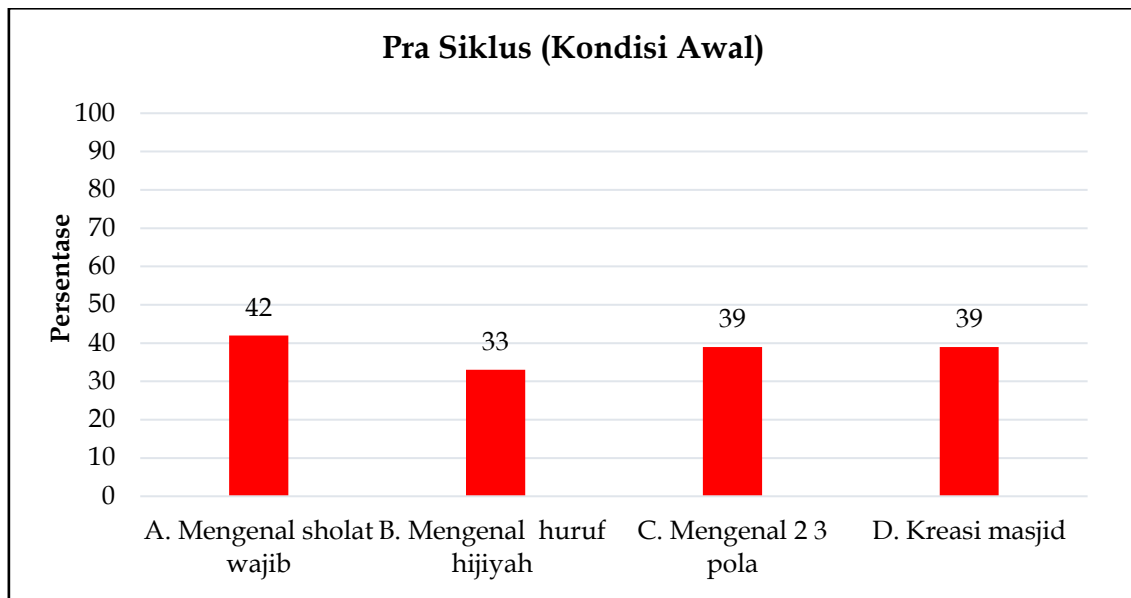
Instrumen pengumpulan data meliputi (1) lembar observasi terstruktur untuk aktivitas guru dan siswa, menurut Sugiyono (2018), observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena, keadaan, atau objek tertentu, yang cakupannya tidak terbatas pada manusia saja melainkan dapat mencakup berbagai unsur di alam, (2) tes performa kemampuan siswa menggunakan rubrik penilaian dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), dan BB (Belum Berkembang), Halik dan rekan (2019) menjelaskan bahwa tes merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar peserta didik melalui pemberian sejumlah pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus mereka selesaikan, (3) wawancara untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai perkembangan siswa serta efektivitas penggunaan APE dalam pembelajaran, Berger, sebagaimana dikutip oleh Kriyantono (2020), mengartikan wawancara sebagai suatu bentuk komunikasi dialogis yang dilakukan antara peneliti sebagai pihak yang membutuhkan data dan informan sebagai sumber yang memiliki pengetahuan relevan terkait objek kajian. serta (4) dokumentasi foto proses pembelajaran, Sugiyono (2020) menyatakan bahwa dokumentasi merupakan pengumpulan catatan peristiwa yang sudah berlalu, baik berupa tulisan, gambar atau foto yang mendukung penelitian.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung persentase peningkatan skor rata-rata siswa untuk setiap indikator dan siklus, serta analisis kualitatif terhadap catatan observasi dan refleksi untuk mendeskripsikan proses dan kendala selama intervensi. Penelitian dimulai dengan prasiklus untuk mengukur kondisi awal, dilanjutkan dengan Siklus I dimana APE Masjid Unik diperkenalkan dan digunakan dalam pembelajaran interaktif, kemudian Siklus II yang menerapkan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I seperti penambahan permainan "sholat" dan aktivitas "berburu huruf". Keberhasilan tindakan ditentukan jika rata-rata kemampuan siswa mencapai kategori "Baik" dengan skor minimal 62,5%.

HASIL PENELITIAN

1. Prasiklus

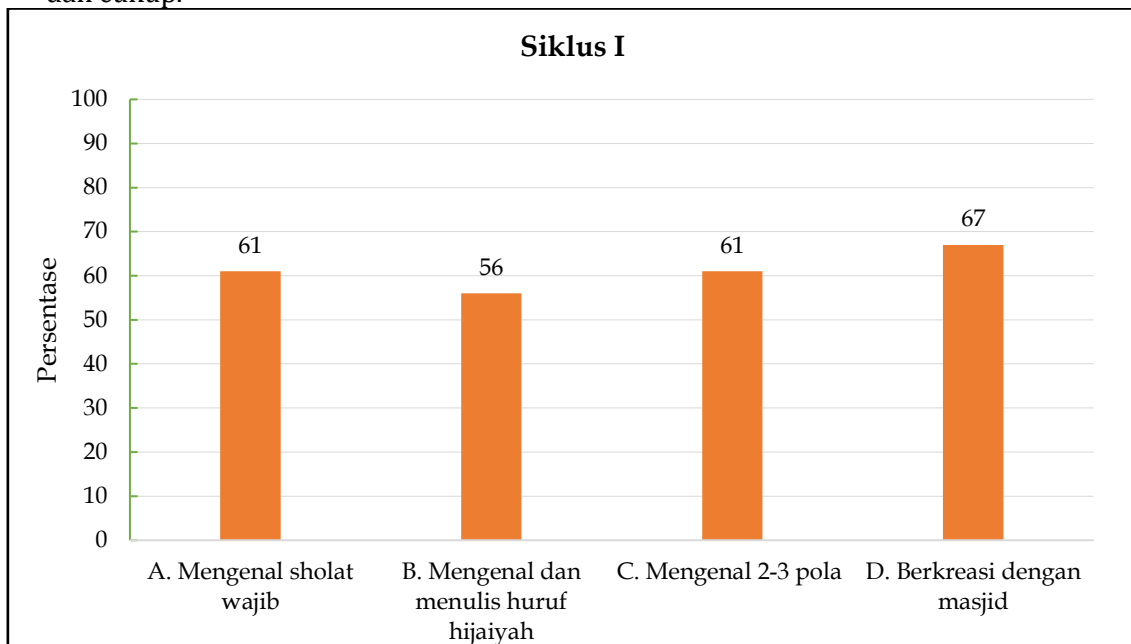
Berdasarkan observasi awal (prasiklus) yang dilaksanakan pada 2 September 2025, kemampuan awal siswa Kelompok A1 dalam mengenal simbol-simbol keislaman berada pada tingkat yang rendah. Data menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan setiap indikator masih di bawah kategori memadai: pengenalan sholat wajib mencapai 42%, pengenalan huruf hijaiyah 33%, pengenalan pola 39%, dan kreasi masjid 39%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kemampuan siswa hanya sebesar 38%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai perkembangan yang diharapkan. Temuan ini memperkuat diagnosis awal bahwa dibutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap simbol-simbol keagamaan tersebut.



GAMBAR 1. Grafik hasil kondisi awal (Prasiklus)

2. Siklus I

Pada Siklus I yang dilaksanakan pada 15 September 2025, peneliti melakukan perencanaan dengan menyusun modul ajar bertema Islam, instrumen observasi, rubrik penilaian, dan mempersiapkan APE Masjid Unik. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru dalam menggunakan media tersebut memperoleh skor 68 (kategori cukup), dengan sebagian besar indikator pelaksanaan berada pada tingkat baik dan cukup.



GAMBAR 2. Grafik Hasil Observasi Siklus I

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Keislaman Prasiklus ke Siklus I

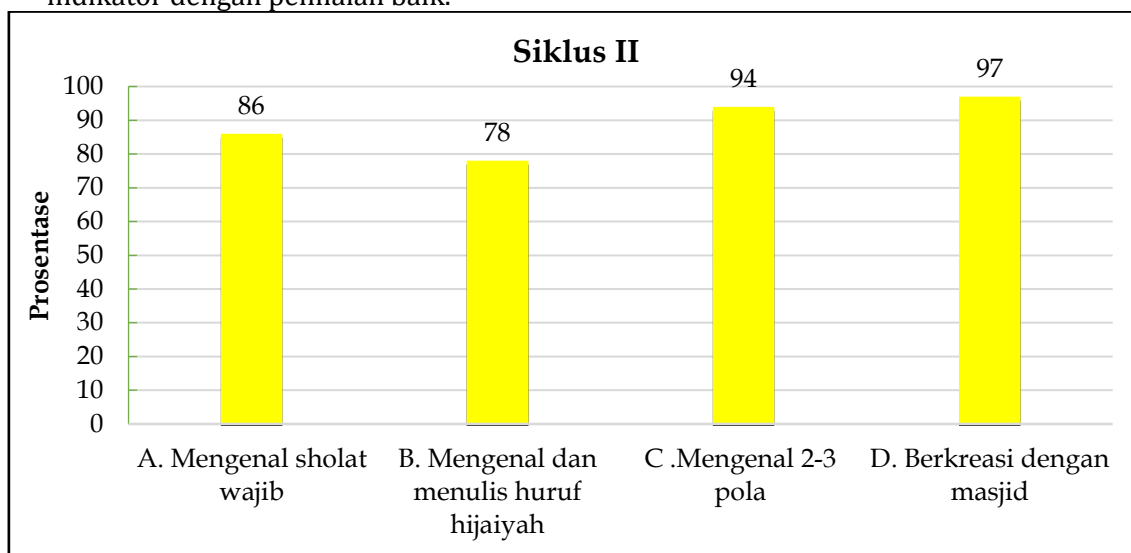
Variabel	Indikator	Prasiklus	Kategori	Siklus I	Kategori
Mengenal Simbol Keislaman	A. Mengenal sholat wajib	42%	Rendah	61%	Sedang
	B. Mengenal huruf hijaiyah	33%	Rendah	56%	Sedang
	C. Mengenal 2-3 pola	39%	Rendah	61%	Sedang
	D. Kreasi masjid	39%	Rendah	67%	Baik
Rata rata		38%	Rendah	61%	Sedang

Berdasarkan tabel dan grafik, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal simbol keislaman dengan rata-rata mencapai 61% (kategori sedang). Secara rinci, pengenalan sholat wajib dan pola masing-masing mencapai 61%, pengenalan huruf hijaiyah 56%, sementara kreasi masjid menunjukkan hasil tertinggi sebesar 67% (kategori baik).

Refleksi terhadap siklus ini mengidentifikasi beberapa kendala, di antaranya pendekatan pembelajaran yang masih terasa monoton, kesulitan siswa dalam menyebut dan menghafal huruf hijaiyah dengan tepat, serta kecenderungan lupa terhadap pola yang telah dipelajari. Berdasarkan temuan ini, rencana perbaikan untuk Siklus II difokuskan pada pengembangan aktivitas yang lebih menarik dan interaktif, seperti menyisipkan permainan "sholat", kegiatan bercerita "masjidku", serta pengintegrasian pembelajaran Iqro' dalam rutinitas pagi.

3. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II pada 22 September 2025 diawali dengan perencanaan yang menyempurnakan modul ajar bertema "Allah Tuhanku" serta mengintegrasikan kegiatan baru seperti permainan "sholat", aktivitas bercerita "masjidku", dan pembelajaran Iqro' dalam rutinitas pagi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru, dengan skor aktivitas mengajar mencapai 84 (kategori baik), ditandai oleh 8 indikator yang dinilai sangat baik dan 14 indikator dengan penilaian baik.

**GAMBAR 3. Grafik hasil observasi siklus II**

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Keislaman Siklus I ke Siklus II

Variabel	Indikator	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori	Keterangan
Mengenal Simbol Keislaman	A. Mengenal sholat wajib	61%	Sedang	86%	Sangat Baik	Meningkat
	B. Mengenal huruf hijaiyah	56%	Sedang	78%	Baik	Meningkat
	C. Mengenal 2-3 pola	61%	Sedang	94%	Sangat Baik	Meningkat
	D. Kreasi masjid	67%	Baik	97%	Sangat Baik	Meningkat
Rata rata		61%	Sedang	89%	Sangat Baik	Meningkat

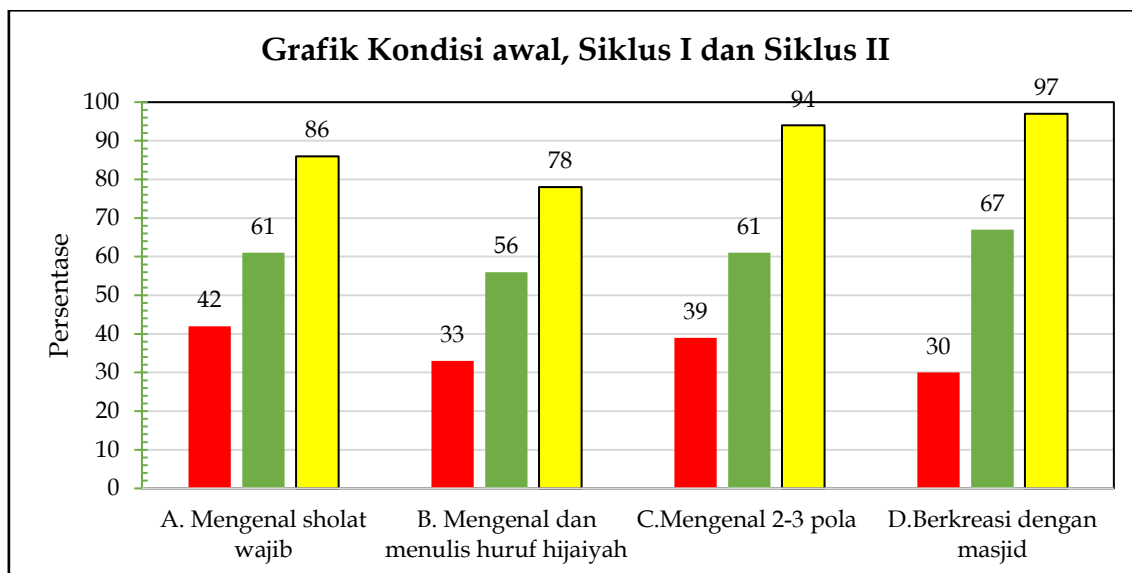
Pada aspek kemampuan siswa, terjadi kemajuan yang sangat menggembirakan di semua indikator: pengenalan sholat wajib mencapai rata-rata 86% (sangat baik) didorong oleh permainan yang disukai siswa, pengenalan huruf hijaiyah mencapai 78% (baik) melalui kegiatan "berburu huruf", pengenalan pola mencapai 94% (sangat baik) dengan strategi pengucapan pola oleh siswa, dan kreasi masjid mencatat pencapaian tertinggi sebesar 97% (sangat baik) berkat aktivitas membuat tulisan dari plastisin. Refleksi terhadap Siklus II mengonfirmasi bahwa keempat indikator telah memenuhi kategori keberhasilan yang ditetapkan (nilai $\geq 62,5\%$). Keberhasilan ini disebabkan oleh penerapan kegiatan yang lebih menarik dan menantang, strategi penguatan memori melalui pengucapan pola, serta integrasi pembelajaran harian yang konsisten. Dengan demikian, penelitian dianggap telah mencapai tujuannya dan tidak memerlukan siklus tambahan.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dalam kemampuan mengenal simbol keislaman pada siswa Kelompok A1 TK Al Kautsar Bakti 2. Pada tahap prasiklus, kemampuan rata-rata siswa berada pada tingkat rendah (38%) yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan pendekatan yang monoton. Implementasi APE Masjid Unik pada Siklus I berhasil meningkatkan kemampuan rata-rata menjadi 61%, meskipun masih dalam kategori sedang, karena beberapa kendala seperti penyampaian materi yang kurang menarik dan kesulitan siswa dalam menghafal huruf hijaiyah. Pada Siklus II, dengan penyempurnaan aktivitas melalui permainan "sholat", "berburu huruf", pengucapan pola, dan integrasi pembelajaran Iqro' dalam kegiatan pagi, terjadi lonjakan signifikan menjadi 89% (kategori sangat baik).

Tabel 3. Peningkatan Pengenalan Simbol Keislaman pada Prasiklus hingga Siklus II

Variabel	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Mengenal Simbol Keislaman	A. Mengenal sholat wajib	42%	61%	86%	Meningkat
	B. Mengenal huruf hijaiyah	33%	56%	78%	Meningkat
	C. Mengenal 2-3 pola	39%	61%	94%	Meningkat
	D. Kreasi masjid	39%	67%	97%	Meningkat
Rata rata		38%	61%	89%	Meningkat



GAMBAR 4. Grafik prasiklus (Kondisi awal), Siklus I dan Siklus II

Peningkatan ini juga diiringi oleh peningkatan kompetensi pedagogik guru, dari skor 68% pada Siklus I menjadi 84% pada Siklus II. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1954) yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung dan bermain bagi anak usia praoperasional. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Norisa (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti APE bertema keislaman, efektif dalam meningkatkan pengenalan lambang huruf, termasuk huruf hijaiyah sebagai bagian dari simbol keagamaan. Dengan demikian, APE Masjid Unik terbukti tidak hanya sebagai media edukatif, tetapi juga sebagai sarana yang menyenangkan dan kontekstual untuk mengoptimalkan pemahaman simbolik-religius pada anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi APE Masjid Unik terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol keislaman pada siswa Kelompok A1 TK Al Kautsar Bakti 2. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase rata-rata kemampuan siswa dari 38% pada kondisi awal (prasiklus) menjadi 61% setelah Siklus I, dan mengalami lonjakan optimal menjadi 89% pada Siklus II, yang menandakan pencapaian kategori "Sangat Baik". Keempat indikator yaitu mengenal sholat wajib, huruf hijaiyah, pola, dan kreasi masjid mengalami peningkatan konsisten, dengan indikator kreasi masjid mencapai persentase tertinggi sebesar 97%. Kontribusi utama penelitian ini bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pedagogi Pendidikan Agama Islam anak usia dini, adalah validasi empiris terhadap sebuah model media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran konstruktivistik (Piaget, 1954), multisensori (Gardner, 1983), dan kontekstual (Kolb, 1984; Vygotsky, 1978) dalam satu perangkat APE tematik. Temuan ini memperkuat teori bahwa pendekatan belajar melalui bermain dengan media yang dirancang khusus dapat mengoptimalkan pemahaman simbolik religius pada anak usia praoperasional, sekaligus menawarkan solusi praktis yang dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut untuk memperkaya khazanah media pembelajaran agama berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books. http://61.2.46.60:8088/jspui/bitstream/123456789/1454/1/Frames_of_mind_the_theory_of_multiple_in-56647854.pdf
2. Hamidah, J. (2020). Implementasi media flash card dalam menanamkan nilai karakter religius pada pembelajaran membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 210-225. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i1.751>
3. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall. https://mtp-production.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/23366/Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of.pdf
4. Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi (Edisi ke-3)*. Kencana. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gI9ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=b0fkzqu23h&sig=4vzCoTQwjMav2drcSdY_wWC_pU4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
5. Montessori, M. (1912). *The Montessori method*. Frederick A. Stokes Company. https://mindsplain.com/wp-content/uploads/2020/08/Montessori_Method.pdf
6. Mualifah, B. U. (2024). Strategi guru dalam pengenalan huruf hijaiyah melalui penerapan metode Iqro di TK Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 123-135. <https://doi.org/https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/33817>
7. Mupidah, D. (2021). Pengembangan media hijaiyah fishing untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di TPQ Masjid Al-Anwar Kebon Jeruk Jakarta Barat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 33-45. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/63939/1/11160184000050_Dian Mupidah - NUR FITRI.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/63939/1/11160184000050_Dian%20Mupidah%20-%20NUR%20FITRI.pdf)
8. Norisa, M. (2019). Efektivitas media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1-6.
9. Nurhayati, S. (2021). Peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui permainan teka teki bergambar di TK Islam Insan Madina. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 150-165.
10. Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books. [https://web.archive.org/web/20170808105211id_/http://pages.uoregon.edu/rose m/Timeline_files/The Construction of Reality in the Child.pdf](https://web.archive.org/web/20170808105211id_/http://pages.uoregon.edu/rose_m/Timeline_files/The_Construction_of_Reality_in_the_Child.pdf)
11. Rahma, A. (2017). Pendekatan semiotika dalam memahami simbol-simbol Islam bagi anak usia dini. *Jurnal Studi Islam Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 55-68.
12. Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
13. Sugiyono, U. S. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta*. Alfabeta. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
14. Tryani, E. (2022). Pengaruh APE es krim huruf hijaiyah terhadap peningkatan

kemampuan mengenal huruf hijaiyah di TK ABA IE Dingen Aceh Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(2), 89–102.

15. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=RxjjUefze_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:MpYefB1Yie8J:scholar.google.com/&ots=okB-V_l28o&sig=QEtYbp9-k9yiq56lI2JonW7rBMs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
16. Wulandari, W. (2015). Pentingnya pengenalan simbol keislaman pada anak usia dini sebagai pondasi pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 112–125.