

## Mengenalkan Isra Mi'raj Melalui Media Papan Perjalanan Nabi: Strategi Edukasi Pada Anak

Lailatul Farocha<sup>1\*</sup>, Dwi Istiyani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Jawa Tengah, Indonesia  
Email Corresponden Author: [2203106039@student.walisongo.ac.id](mailto:2203106039@student.walisongo.ac.id)

### Abstract

Instilling religious values from an early age serves as an essential foundation for shaping children's character and spirituality. This study aims to examine the effectiveness of the Prophet's Journey Board as a means of introducing the story of Isra Mi'raj to children at RA Nurul Ulum, Semarang City. This study involved 18 children in group A and used a descriptive qualitative approach by comparing learning activities using visual media and learning without media. Data were obtained through direct observation, simple tests, teacher interviews, and learning documentation with assessment indicators covering understanding of the sequence of events of Isra Mi'raj. The data were analyzed descriptively and qualitatively by triangulating the results of observations, tests, and interviews. The study found that this media was effective in improving children's understanding of the sequence of events of Isra Mi'raj and the underlying ethics. With its visual and interactive approach, the Prophet's Journey Board media proved to be an effective educational strategy in conveying abstract material in a concrete manner based on the cognitive growth stages of early childhood. Thus, these findings indicate that the integration of play media as religious learning can be an effective alternative strategy in instilling religious values from an early age.

**Keywords:** Early Childhood; Isra Mi'raj; Religious Education; Visual Media; Learning Strategy

### Abstrak

Menanamkan nilai-nilai keagamaan mulai anak berusia dini berfungsi sebagai pondasi yang tidak dapat diabaikan untuk membentuk karakter dan spiritualitas anak secara mendasar. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas media Papan Perjalanan Nabi sebagai sarana mengenalkan kisah Isra Mi'raj kepada anak di RA Nurul Ulum, Kota Semarang. Penelitian ini melibatkan 18 anak kelompok A dan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan membandingkan kegiatan pembelajaran menggunakan media visual dan pembelajaran tanpa media. Data diperoleh melalui observasi langsung, tes sederhana, wawancara guru, dan dokumentasi pembelajaran dengan indikator penilaian mencakup pemahaman alur peristiwa Isra Mi'raj. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan triangulasi hasil observasi, tes, dan wawancara. Dari penelitian terlihat bahwa media ini efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap alur peristiwa Isra Mi'raj serta etika yang mendasarinya. Adapun pendekatan visual dan interaktif, media Papan Perjalanan Nabi terbukti sebagai strategi edukasi yang efektif dalam menyampaikan materi abstrak secara konkret dan berdasarkan tahap pertumbuhan kognitif anak berusia dini. Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media bermain sebagai pembelajaran agama dapat menjadi strategi alternatif yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai religius sejak usia dini.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini; Isra Mi'raj; Pendidikan Agama; Media Visual; Strategi Pembelajaran

---

### History

---

Received 2025-06-04, Revised 2025-08-23, Accepted 2025-10-09, Online First 2025-11-07

---

## PENDAHULUAN

Sejak anak lahir di dunia, Pengajaran agama pada anak berusia dini berperan penting dalam membangun karakter, moralitas, dan spiritualitas (Toyibah et al., 2024). Masa anak disebut sebagai

This is an open acces article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



periode emas atau *golden age* dalam pertumbuhan anak. Nilai-nilai dasar kehidupan seperti anak mulai mengenal konsep tuhan mulai tertanam. Nilai tersebut menjadi fokus pondasi utama dalam menciptakan kepribadian anak yang berakhhlak mulia dan mempunyai kedekatan spiritual yang kompeten. Oleh sebab itu, anak diberikan pendidikan agama sejak usia dini bukan hanya menjadi kewajiban, tetapi sebagai harapan akan hasil generasi yang berkualitas di masa depan.

Untuk mewujudkan budi pekerti dan spiritualitas sejak usia dini, Pengembangan Keislaman membantu anak tumbuh kembang sesuai ajaran Islam (Hamzah, 2015). Tahapan penanaman nilai-nilai ajaran Islam seperti kejujuran, kasih sayang, tanggung jawab, shalat, mengaji, dan lain-lain, dalam diri anak sejak usia dini akan membentuk tumbuh dan berkembang secara moral dan spiritual pada anak sesuai prinsip Islam. Adapun perkembangan moral dalam anak seperti anak belajar membedakan yang baik dan buruk serta mempunyai empati dan mengembangkan akhlak mulia. Perkembangan spiritual anak dengan anak mengenal tuhannya, memahami tujuan hidupnya, terbiasa beribadah, dan selalu mempunyai rasa bersyukur. Studi ini menekankan pentingnya pendidikan Islam dalam keluarga dan Lembaga pendidikan untuk anak kecil.

Pembelajaran Islam sejak Pra-Sekolah menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter, moralitas, dan spiritualitas anak. Pada tahap yang dikenal dengan *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak anak sedang berada dalam fase paling pesat. Pada masa ini, anak mempunyai kapasitas yang tinggi dalam menerima stimulasi moral dan nilai spiritual yang akan membentuk dasar kepribadiannya dimasa yang akan datang. Menurut Piaget tentang tahap praoperasional, anak-anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret dan visual (Piaget, 1970). Pembelajaran menggunakan media visual mampu meningkatkan attensi dan daya ingat anak. Oleh sebab itu, media pembelajaran visual menjadi bagian terpenting dalam membantu anak dan memahami konsep abstrak dalam pendidikan agama (Kustandi et al., 2021).

Mengarahkan dan membimbing anak untuk memahami makna keimanan menjadi pondasi penting dalam pembentukan karakter (Oktarina & Latipah, 2021). Sebagai orang tua untuk mengerti tentang ketentuan dasar dan ajaran moral keagamaan anak. Pemahaman orang tua akan prinsip dan etika agama anak usia dini memungkinkan untuk menanamkan keimanan yang bukan sekedar sebagai teori, melainkan sebagai pengalaman hidup yang konkret, penuh kasih, dan relevan dengan dunianya. Dari hal tersebut menjadi langkah awal untuk membangun budi pekerti anak yang beriman dan berakhhlak mulia.

Pemahaman anak tentang budi pekerti keagamaan menjadi kondisi mendasar (Hewi & Sundari, 2023). Membangun karakter anak yang berlandaskan nilai agama dan moral membutuhkan pendekatan yang menyeluruh. Perlu adanya beberapa pihak yang berperan dalam dibutuhkannya sinergi antara rumah, sekolah dan lingkungan sosial. Dalam konteks keagamaan anak, pendidikan agama tidak hanya bertujuan untuk membuat anak tahu tentang agamanya, tetapi juga menghayati dan mengamalkan nilai-

nilainya dalam kehidupan. Dengan demikian, daya tangkap anak tentang etika dan karakter memerlukan upaya kolaboratif dan berkelanjutan dari guru, orang tua, dan masyarakat (Lestaningrum, 2014).

Dalam kenyataannya di lapangan, seperti metode ceramah dan menghafal masih diterapkan pada Lembaga edukasi prasekolah dalam metode pengajaran agama Islam. Mayoritas pendidik di daerah sana masih menggunakan metode mengajar lama seperti berceramah dan pembacaan materi. Pendekatan tersebut masih dianggap kurang menarik dan tidak selaras dengan ciri-ciri belajar anak prasekolah sehingga dalam penyampaian pesan-pesan keagamaan menurun dan mengurangi minat anak terhadap pembelajaran agama yang menyebabkan pemahaman agama pada anak menjadi rendah. Kondisi ini menyebabkan adanya kesenjangan pemahaman terhadap kisah-kisah keagamaan serta penghayatan nilai-nilai agama seperti peristiwa Isra Mi'raj. Akibat dari kondisi tersebut, anak mengalami kesulitan dalam memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Kurangnya media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif juga menjadi faktor lain dari penyebab rendahnya pemahaman agama pada anak. Anak perlu adanya stimulasi visual dan interaktif untuk mengintegrasikan pemikiran konkret anak dengan konsep-konsep agama yang abstrak. Hal ini menunjukkan ketidaksesuaian antara kebutuhan anak dalam belajar agama dan metode yang ada. Hasil studi oleh (Nurhayati, 2020) yang menemukan bahwa penggunaan audio-visual dalam pembelajaran agama mampu meningkatkan pemahaman anak dibandingkan dengan metode ceramah dengan guru sebagai pusat pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan sebagai tujuan menghasilkan metode belajar dengan gembira dan hasilnya lebih baik bagi peserta didik.

Penyampaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering dianggap membosankan, tidak menarik, dan cenderung sama dari waktu ke waktu. Pemanfaatan alat atau sarana mampu mendorong ketertarikan dalam pembelajaran (Saputra, 2019). Sebagai pendidik harus kompeten dalam memilih metode dan media pembelajaran dalam menyajikan materi. Oleh karena itu, metode dalam media pembelajaran menjadi kunci dalam meningkatkan tujuan pembelajaran. Integrasi media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Menurut (Johan et al., 2024) memfokuskan pada penggunaan media yang inovatif dan terarah sehingga memberikan pengaruh positif dalam pendidikan Islam. Hal tersebut menunjukkan media yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi ajar.

Metode yang menyenangkan dan interaktif dalam penyampaian pendidikan agama sangat diperlukan dalam mengembangkan prinsip spiritual yang kompeten pada anak-anak. Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan agama sebagai syarat untuk membentuk individu yang berakhlak mulia dan beriman kuat sejak usia dini. Adapun tugas penting sebagai pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang memberikan dampak dalam menyampaikan norma

keagamaan untuk peserta didik. Dengan sarana edukasi yang menarik dan berdasarkan anak-anak sebagai salah satu upaya untuk pendekatan.

Minimnya inovasi dan kreativitas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar oleh pendidik menjadi kesenjangan tersebut. Keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan media interaktif, serta pengelolaan media pembelajaran yang belum efektif juga menghambat daya serap dan antusiasme anak terhadap materi pendidikan agama. Strategi pembelajaran dalam penggunaan memerlukan perencanaan yang sudah siap untuk diimplementasikan. Dalam penelitian (Widodo, 2024) meneliti strategi pemanfaatan alat peraga melalui studi Islam pada Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Wonokoyo, menunjukkan jika manajemen penggunaan media pembelajaran masih kurang efektif, dalam artian adanya kekurangan penggunaan media pembelajaran melalui perbaikan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, dan pengembangan metode pembelajaran yang efektif. Dengan demikian hal ini sangat berkaitan dengan kebutuhan akan strategi edukasi sebagai sesuatu yang berhasil ketika mengajarkan kisah Isra Mi'raj kepada anak berusia dini di RA Nurul Ulum.

Kisah Isra Mi'raj merupakan bagian dari kejadian yang sangat berarti dalam Islam (Abdul Gani Jamora Nasution et al., 2022). Peristiwa ini tidak hanya mengisahkan perjalanan luar biasa Nabi Muhammad SAW tetapi juga mengandung peristiwa yang berurutan yang sangat penting dalam membentuk dasar ajaran Islam seperti penetapan kewajiban shalat lima waktu, penguatan iman kepada Allah, dan keteladanan akhlak mulia Nabi Muhammad SAW sebagai panutan umat. Selain itu, peristiwa ini juga menguatkan iman para sahabat dan seluruh umat kepada keesaan Allah SWT. Peristiwa ini adalah sumber ajaran yang menuntut umat Islam dalam beribadah, beriman dan berakhlak mulia. Namun, hakikat dari kisah Isra Mi'raj seringkali menjadi tantangan tersendiri dalam penyampaiannya kepada peserta didik. Dengan demikian, dibutuhkan adanya strategi edukasi yang inovatif dan relevan, yang dirancang secara khusus untuk menyediakan fasilitas sebagai karakteristik perkembangan kognitif dan metode belajar anak usia dini, sehingga pesan-pesan dari kisah Isra Mi'raj mampu tersampaikan pada ingatan anak.

Memanfaatkan media pembelajaran yang dikenal dengan "Papan Perjalanan Nabi" sebagai salah satu kreativitas dalam mengatasi penyampaian kisah Isra Mi'raj kepada anak usia dini. Media ini secara khusus dirancang secara visual dan berbasis permainan untuk menawarkan urutan peristiwa Isra Mi'raj dalam konteks yang lebih visual dan jelas yang memungkinkan anak untuk mengetahui dan memahami kejadian secara lebih mudah dan menyenangkan serta mempunyai pola yang jelas. Tidak hanya sekedar alat visual, media Papan Perjalanan Nabi didesain sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan (Renawati & Suyadi, 2021). Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya sekedar menerima informasi, akan tetapi anak terlibat secara langsung dalam belajar yang menyenangkan. Keterlibatan anak membantu menjadikan suatu nilai spiritual dan moral yang ada pada kisah Isra Mi'raj dapat tersampaikan. Hasil penelitian (Alfakihuddin et al., 2024) membuktikan efektivitas cerita bergambar

mempunyai pengaruh penting untuk mengembangkan daya serap anak terhadap materi agama, dan mampu menciptakan pengalaman belajar agama yang lebih menarik dan selaras pada pertumbuhan dan kemampuan anak usia awal.

Ketika peserta didik diperlihatkan sesuatu visualisasi yang jelas, seperti gambar, ilustrasi, atau contoh media papan perjalanan nabi yang menyajikan tokoh Nabi Muhammad SAW dengan bermacam tahapan kisah Isra Mi'raj, anak cenderung lebih mudah untuk memahami nilai-nilai yang ditunjukkan tentang peristiwa abstrak yang ditampilkan. Adapun prinsip Teori Pembelajaran Sosial Bandura menjadi alasan media visual harus digabungkan sebagai komponen yang saling terkait dari program pendidikan agama anak usia dini (Warini et al., 2023). Pendekatan interaktif dalam media Papan Perjalanan Nabi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak. Strategi pengajaran yang relevan dengan psikologi perkembangan peserta didik mampu menjadikan pesan-pesan spiritual tersampaikan dengan efektif.

Dalam lingkup Lembaga, Pendidikan diselenggarakan bagi anak berusia dini, seperti RA Nurul Ulum yang berlokasi di Semarang. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif mempunyai peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar dalam Pendidikan Agama Islam (Ramadhan, 2023). Berdasarkan hasil observasi di lapangan media "Papan Perjalanan Nabi" menunjukkan dampak positif dalam menarik minat dan perhatian anak-anak terhadap materi yang disampaikan yakni kisah perjalanan agung Nabi Muhammad SAW dengan kisah Isra Mi'raj. Anak tidak hanya melihat ilustrasi, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang memperkuat daya ingat serta pemaknaan nilai-nilai religius seperti ketaatan, kejujuran, dan tanggung jawab. Anak-anak mulai menunjukkan rasa kagum dan cinta terhadap sosok Rasulullah SAW, dan memahami makna penting peristiwa tersebut dalam ajaran Islam. Dengan demikian, penggunaan media Papan Perjalanan Nabi menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif, tidak monoton, dan kaku.

Namun demikian, meskipun sejumlah penelitian sebelumnya membuktikan keberhasilan media gambar dalam meningkatkan pemahaman agama anak usia dini, fokus kajian yang masih terbatas pada aspek teknis pembelajaran masih terdapat kesenjangan penelitian dalam penerapan nilai-nilai moral dan spiritual yang lebih abstrak, seperti keteladanan dan keimanan yang terkandung dalam kisah-kisah keagamaan. Dalam kisah Isra Mi'raj menjadi potensi untuk mengembangkan cakupan media visual-interaktif tidak sekedar sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai akhlak dan spiritual Islam yang memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kurikulum.

Riset ini bertujuan mengevaluasi efektivitas media papan perjalanan nabi untuk mengenalkan peristiwa Isra Mi'raj kepada anak-anak di RA Nurul Ulum. Tujuan utama penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan media Papan Perjalanan Nabi dalam mengenalkan kisah Isra Mi'raj kepada anak usia dini serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan pembiasaan nilai-nilai keagamaan anak. Sehingga diharapkan penggunaan media pembelajaran ini menjadi alternatif strategi

pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif serta psikologis anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Ulum Kota Semarang, karena yayasan ini telah menggunakan berbagai macam pendekatan yang kreatif dalam kurikulum harianya. Lokasi ini juga dinilai strategis karena berada di kawasan perkotaan yang memungkinkan terjadinya interaksi dengan anak-anak yang beragam latar belakang sosial dan budaya. Dengan melibatkan pendidik serta orang tua pada aktivitas belajar, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai peran dukungan lingkungan dalam keberhasilan implementasi media papan perjalanan nabi sebagai sarana edukatif dalam mengenalkan Isra Mi'raj.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus yang berfokus pada implementasi media Papan Perjalanan Nabi sebagai strategi edukatif dalam mengenalkan kisah Isra Mi'raj kepada anak usia dini. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses, respon, dan efektivitas penggunaan media dalam konteks pembelajaran agama di RA Nurul Ulum, Kota Semarang.

Subjek penelitian terdiri dari anak-anak kelompok A di RA Nurul Ulum, Kota Semarang yang berusia antara 4-5 tahun dengan 18 anak yang terlibat. Kelompok ini dipilih berdasarkan karakteristik usia perkembangan anak yang optimal untuk mengenalkan konsep abstrak secara visual dan naratif. Usia tersebut dianggap tepat karena anak-anak berada pada tahap perkembangan praoperasional yang menurut Piaget, dimana media konkret visual seperti papan perjalanan nabi mampu membantu dalam proses belajar.

Prosedur eksperimen terdiri dari beberapa tahap. Pertama, dilakukan observasi awal untuk memahami situasi pembelajaran di kelas dan respons anak-anak terhadap media yang digunakan sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan berupa penyampaian cerita Isra Mi'raj melalui media visual kepada kelompok eksperimen, dan penyampaian cerita dengan metode ceramah pada kelompok kontrol. Pengamatan dilaksanakan sebagai upaya untuk mendokumentasikan dalam antusiasme, pemahaman, dan daya ingat anak terhadap pesan yang telah disampaikan sebelumnya.

Pada tahap akhir, dilakukan *post-test* berupa tes sederhana dan wawancara guna mengukur tingkat pemahaman anak dan mengingat kembali urutan kisah perjalanan spiritual, serta prinsip religius di dalamnya seperti shalat, iman Kepada Allah, dan cinta kepada Rasulullah. Adapun, agar anak lebih mengerti sejauh mana sudah anak pahami, kami mewawancarai gurunya. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tingkat pemahaman anak terhadap peristiwa Isra Mi'raj, Pembiasaan nilai-nilai religius seperti kejujuran dan disiplin, Keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Studi ini diharapkan mampu mendukung manfaat dari peningkatan rencana edukasi agama Islam di RA yang berbasis media visual yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak-anak.

Selain itu, data kuantitatif dari hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan perhitungan persentase sederhana guna mendukung hasil kualitatif. Triangulasi data (Observasi, tes, dan wawancara) digunakan untuk memastikan keabsahan hasil dan memperkuat interpretasi temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil Pengamatan dan Observasi***

Media Visual merupakan media pembelajaran yang hanya mampu dilihat tanpa disertai suara, seperti gambar, lukisan atau foto yang berfungsi sebagai pendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Raoza, 2024). Terdapat berbagai keunggulan dalam penggunaan media visual bagi anak, diantaranya mempermudah dalam memahami materi serta memudahkan guru dalam mengajar, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dengan mengonversi hal-hal abstrak menjadi konkret, dan mengoptimalkan kerja pancaindra. Media visual berupa gambar dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran karena anak masih berada pada tahap berpikir berdasarkan pengalaman langsung, jadi segala sesuatu yang disampaikan guru perlu diamati secara nyata. Dengan hal tersebut menjadi lebih menarik minat belajar anak dan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Implementasi media Papan Perjalanan Nabi, seperti yang ditampilkan pada gambar diatas terbukti sebagai salah satu strategi dalam kegiatan edukatif di dalam kelas kelompok A RA Nurul Ulum, Kota Semarang. Media ini berhasil menyajikan narasi kisah Isra Mi'raj dan nilai-nilai spiritual melalui pendekatan yang menarik dan tidak sulit dipahami anak (Creswell, 2018). Mengaplikasikan media Papan Edukatif yang memvisualisasikan proses Nabi Muhammad SAW saat Isra menempuh Masjid Al Haram menuju Masjid Al Aqsa, dilanjutkan perjalanan naik atas langit pertama sampai ke atas langit ketujuh. Setiap langkah perjalanan digambarkan melalui gambar, symbol pelangi warna-warni, dan awan yang berisi dengan nama-nama nabi yang ditemui Nabi Muhammad SAW di tiap lapisan langit. Unsur visual lainnya meliputi symbol Masjidil Haram, Masjid Al Aqsa, Sidratul Muntaha, dan ilustrasi shalat lima waktu sebagai pengalaman mendalam dari perjalanan suci ini.

Dari pengamatan langsung di lokasi kejadian, media papan perjalanan Nabi ini terbukti efektif karena menjadi alat bantu untuk menjelaskan alur cerita sesuai tahapan peristiwa Isra Mi'raj dan mendukung metode belajar sambil bermain visual pada anak sehingga anak berpartisipasi aktif melalui diskusi maupun menunjuk dan menyebutkan tokoh/nama tempat pada papan. Anak-anak menunjukkan sifat ingin tahu dengan bertanya tentang nama nabi-nabi yang ditemui, serta mampu mengingat kembali susunan peristiwa dengan bantuan papan. Pengalaman visual ini juga membantu anak dalam membangun pemahaman keagamaan dan keislaman sejak usia dini seperti shalat lima waktu sebagai kewajiban dan menjadi bagian dari puncak peristiwa Isra Mi'raj.

### **Proses Pembelajaran dengan Papan Perjalanan Nabi**

Pembelajaran untuk anak usia dini berfungsi sebagai hubungan antara guru dan peserta didik sebagai proses yang dirancang untuk pendukung tumbuh kembang anak dengan utuh sesuai tahap peningkatan kemampuan anak. Adapun tujuan dari pembelajaran anak pada usia dini untuk mengutamakan pada proses pembelajaran melalui aktivitas bermain. Konsep belajar sambil bermain seringkali sulit untuk didefinisikan secara konkret (Islamiaty et al., 2023). Tujuan utama kegiatan pembelajaran ini adalah meningkatkan perkembangan anak secara menyeluruh (Anggraini & Syafril, 2023). Hal ini dikarenakan adanya kecenderungan memanfaatkan penggunaan media ajar, model pembelajaran yang digunakan adalah bermain terbimbing dan diarahkan. Adapun proses pembelajaran dilaksanakan menyesuaikan dengan karakteristik unik anak, dengan begitu saat belajar diberi kesempatan menentukan area bermain yang selaras dengan yang disukai dan kuasai.

Anak dengan usia dini sedang dalam fase perkembangan pra-operasional dimana mereka aktif belajar paling efektif melalui pengalaman yang konkret, visual dan interaktif. Pembelajaran yang melibatkan objek nyata, gambar berwarna, atau aktivitas langsung akan lebih mudah dipahami oleh anak daripada konsep abstrak. Dengan menyediakan media yang mampu disentuh dan dilihat mampu membantu pemahaman anak tentang dunia sekitar secara alami dan menyenangkan. Papan perjalanan dipilih sebagai media pembelajaran yang sangat sesuai dengan tema karena anak mampu menghubungkan cerita dengan simbol nyata dan pembelajaran lebih bermakna daripada hanya sekedar mendengarkan cerita seperti kisah Isra Mi'raj.

Dalam manajemen pembelajaran PAUD, media pembelajaran sebagai bagian komponen penting dari berbagai sarana atau materi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya mempermudah pencapaian hasil belajar (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Salah satu strategi dalam pelaksanaan pembelajaran adalah pemilihan media yang mempunyai peranan penting dalam penyampaian pesan pengajaran dari guru kepada anak. Dengan menggunakan media juga memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran dan mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, serta mendukung pemahaman konsep secara lebih baik. Dalam hal ini, media papan perjalanan nabi menjadi pilihan yang strategis dan relevan, khususnya dalam mengenalkan nilai-nilai keagamaan seperti peristiwa Isra Mi'raj.

Media papan perjalanan nabi berfungsi sebagai alat bantu visual yang konkret yang mampu memainkan peran dalam mentransformasikan konsep-konsep abstrak dari kisah Isra Mi'raj. Media ini secara signifikan mempermudah anak-anak dalam alur Isra dilanjut Mi'raj dan naik melintasi tujuh tingkatan lapisan langit mencapai Sidratul Muntaha. Visualisasi perjalanan disampaikan melalui gambar dan narasi yang terstruktur. Dengan demikian, penggunaan media papan perjalanan nabi tidak hanya meningkatkan pemahaman anak, tetapi juga memperkuat manajemen secara keseluruhan, baik dari aspek perencanaan (pemilihan media), pelaksanaan (interaktif dan menyenangkan), maupun hasil

belajar (pencapaian tujuan secara maksimal).

Penggunaan media Papan Perjalanan Nabi dalam pembelajaran anak usia dini mampu memberikan keunggulan yang berpengaruh pada kualitas proses dan hasil belajar. Melalui pendekatan visual dan interaktif dalam penyampaian materi keagamaan yang bersifat abstrak seperti peristiwa Isra Mi'raj, media ini sangat memungkinkan untuk menjadi lebih mudah dipahami anak. Berdasarkan observasi di lapangan, Media ini juga mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena bentuk papan yang besar dengan ukuran 120x90 cm, warna-warni yang cerah, serta gambar tokoh-tokoh penting dalam cerita yang memberikan stimulasi visual yang kuat, sehingga anak-anak terdorong untuk memperhatikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan perasaan semangat. Media ini juga sangat mendukung gaya belajar anak usia dini yang visual dan kinestetik karena anak-anak tidak hanya melihat gambar, tetapi juga dapat menempel atau bahkan menyusun ulang urutan gambar yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif secara bersama. Dengan hal tersebut menjadikan anak untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep.

Selain itu, media ini berguna dalam mengajarkan etika dan moral kepada anak seperti anak-anak dikenalkan pentingnya shalat lima waktu. Penggunaan papan perjalanan nabi mempunyai keunggulan lain dengan kemampuannya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan hidup. Anak seperti diajak bermain dan berpetualang bersama Nabi. Hal ini sesuai dengan prinsip dasar PAUD yaitu belajar sambil bermain dengan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak mulai dari kognitif, Bahasa, sosial-emosional, dan nilai spiritual. Dengan semua keunggulan dari media ini, media papan perjalanan nabi bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai sarana penting dalam mewujudkan pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan spiritual bagi anak-anak.

Media papan perjalanan Nabi bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu bercerita, tetapi media tersebut juga mampu diterapkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang menyeluruh di Lembaga (Susantri, 2019). Adapun menggunakan pendekatan tematik dan integratif, media ini mampu dimanfaatkan dalam bermacam-macam bentuk aktivitas, sehingga nilai-nilai dari kisah Isra Mi'raj dapat tersampaikan kepada anak secara menyenangkan dan bermakna. Misalnya, pada awal kegiatan guru dapat menggunakan media Papan Perjalanan Nabi untuk memantik rasa ingin tahu anak. Dengan menunjukkan gambar-gambar pada papan dan mengajukan pertanyaan eksploratif seperti "Siapa yang tahu, Nabi kita naik ke langit bertemu siapa saja?" atau "Apa yang Nabi terima dari Allah?". Dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut mampu memancing partisipasi aktif dan menjadi pengantar yang kuat untuk mengenalkan kisah Isra Mi'raj. Anak-anak merasa senang dan nyaman karena pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang dekat dengan anak.

Selaras dengan penelitian (Nadlir et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan media visual sebagai sarana pembelajaran berbasis audio visual memberikan dampak yang baik pada minat belajar siswa sekolah dasar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan berpengaruh

positif terhadap peningkatan hasil belajar.

### ***Keefektifan Media Papan Perjalanan Nabi dalam Menyampaikan Nilai Keagamaan dan Moral***

RA Nurul Ulum menggunakan media Papan Perjalanan Nabi sebagai alat inovatif untuk mengajarkan etika dan moral sejak dini. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran ini telah menunjukkan keberhasilan dan daya tarik yang luar biasa, terutama dalam penyampaian dan pembahasan mengenai peristiwa Isra Mi'raj. Media Papan Perjalanan Nabi didesain secara visual yang menarik dan interaktif dengan menampilkan arah perjalanan spiritual bermula menempuh Masjidil Haram berlanjut ke Masjidil Aqsa, hingga puncak spiritual. Adapun setiap tahapan pendakian spiritual dilengkapi dengan ilustrasi sederhana dengan tujuan agar anak mudah memahami.

Pemanfaatan media Papan Perjalanan Nabi merupakan media visual interaktif yang dirancang sebagai pendekatan khususnya anak usia dini dalam memahami kisah-kisah perjalanan Nabi. Secara umum, media visual terbagi menjadi beberapa kelompok utama yaitu media gambar representasi seperti gambar dan foto yang berfungsi menampilkan objek atau peristiwa secara langsung, dan diagram yang digunakan menyajikan data secara visual (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Sebagai alat bantu visual dan interaktif media papan perjalanan nabi yang dibuat khusus sebagai sarana yang sangat menarik. Media ini berfungsi sebagai sarana yang menarik agar anak-anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan media ini, konsep yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna, sehingga sesuai dengan cara berpikir anak-anak yang visual. Pemanfaatan media juga mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Anak-anak belajar memahami urutan waktu dan uraian cerita.

Media grafis dimanfaatkan sebagai alat bantu ajar agar anak lebih mudah memahami adalah gambar atau foto. Media Papan Perjalanan Nabi mempunyai sejumlah manfaat dibandingkan media grafis lainnya. Manfaat yang didapatkan; (1) wujudnya jelas, artinya materi visual berupa gambar atau foto mudah diterima oleh anak dengan kualitas yang optimal, jernih, dan tampak nyata yang mampu mempermudah dalam penyampaian pesan atau isi cerita. (2) mengatasi batas ruang dan waktu, karena untuk menunjukkan tokoh atau objek dalam sebuah cerita, tidak perlu menghadirkan wujud aslinya dan gambar atau foto sebagai representasi. (3) mengurangi keterbatasan penglihatan sehingga gambar dapat digunakan untuk menjelaskan objek yang sulit diamati secara langsung. (4) mampu menjelaskan suatu masalah, dari gambar mampu memberikan pemahaman yang seragam. (5) efisien dan praktis, sebagai guru mampu membuat gambar atau foto dengan pengeluaran biaya yang terjangkau dan cara penggunaan media yang sederhana. Namun demikian, media juga mempunyai keterbatasan. Seperti halnya gambar hanya bergantung pada rangsangan visual, sehingga kurang optimal untuk mendeskripsikan objek yang rumit, dan ukuran media yang kecil membuat kurang efektif sebagai pendekatan dalam kelompok besar.

Dalam konteks media papan perjalanan nabi, anak-anak tidak perlu mengimajinasikan atau menyaksikan secara langsung peristiwa Isra Mi'raj secara konseptual, tetapi cukup dengan melihat ilustrasi yang terlihat jelas pada papan, anak mampu mengikuti alur peristiwa secara runtut. Media ini membantu mengatasi batas ruang dan waktu dalam mengungkapkan cerita keagamaan yang bermacam-macam. Adapun gambar-gambar yang terdapat pada papan tersebut juga mampu membantu meminimalisir keterbatasan indera pengamatan anak, khususnya dalam mengerti peristiwa yang sifatnya ghaib atau sulit jika diamati secara langsung, sebagaimana Nabi Muhammad SAW ke alam langit didampingi Malaikat Jibril. Media Papan perjalanan Nabi termasuk media yang mudah dibuat dan hemat biaya, karena guru membuat sendiri dengan memakai bahan sederhana seperti kertas, karton, dan gambar cetakan. Hal ini membuktikan efektivitasnya sebagai alat bantu pembelajaran di lingkungan Lembaga karena keterbatasan akan sarana pembelajaran. Media visual mempunyai keterbatasan saat objek ditampilkan. Oleh karena itu, guru perlu melengkapinya dengan percakapan, atau main peran agar anak-anak lebih mudah dalam memahami kisah Isra Mi'raj.

Media papan perjalanan Nabi terbukti sangat efektif sebagai metode pembelajaran inovasi edukatif selama proses belajar pembentukan karakter dan keagamaan bagi anak berusia dini (Windayana, 2018). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media ini, masih banyak terdapat anak yang belum menginterpretasi peristiwa Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW. Ketika guru mengajukan pertanyaan awal seperti, "Siapa yang tahu Nabi Muhammad pernah naik ke langit?" sebagian besar dari 18 anak mengatakan belum pernah mendengar atau mengetahui cerita tersebut. Setelah pembelajaran menggunakan media papan perjalanan Nabi, terjadi peningkatan pemahaman yang cukup penting. Terdapat 12 anak yang mampu menyebutkan urutan peristiwa Isra Mi'raj.

Dalam proses pembelajaran, anak-anak berpartisipasi aktif seperti contoh terdapat salah satu anak dengan percaya diri mengatakan "Nabi Muhammad diangkat ke alam langit dan menghadap Allah". Anak sangat semangat dan senang dalam mengikuti jalannya cerita sambil memperhatikan gambar-gambar di papan dan mampu menjawab pertanyaan guru. Media ini mampu memfasilitasi anak untuk memahami cerita secara visual dan naratif, adapun karakteristik belajar anak usia dini yang paling berpengaruh sesuai pada pengalaman yang nyata. Dari pernyataan anak yang mampu mengatakan tentang Nabi Muhammad menunjukkan bahwa anak-anak mampu memahami nilai keagamaan yang terkandung di dalamnya seperti ketaatan kepada perintah Allah. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media papan perjalanan Nabi berkemampuan menanamkan prinsip yang bersumber dari ajaran untuk anak berusia dini dengan efektif yang disesuaikan dengan tingkat kematangan kognitif anak.

Tabel 1

Hasil Pre-Test dan Post Test

<b>Kondisi</b>	<b>Jumlah Anak yang Tidak Mampu Mengetahui Alur Cerita Isra Mi'raj</b>	<b>Jumlah Anak yang Mampu Mengetahui Alur Cerita Isra Mi'raj</b>	<b>Presentase</b>
<b>Pre-Test</b>	18	0	100%
<b>Post-Test</b>	6	12	66.7%

Berdasarkan *pre-test* yang dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan media papan perjalanan Nabi, diketahui bahwa seluruh anak belum mampu memahami alur cerita Isra Mi'raj, hal tersebut terlihat dari tidak adanya anak yang mampu menjawab pertanyaan tentang urutan peristiwa penting dari kisah tersebut, seperti perjalanan dari Mekah ke Yerusalem, dengan kenaikan beliau dan menerima wahu perintah shalat. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media papan perjalanan Nabi, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Hal ini dibuktikan bahwa hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 12 anak (66,7%) dapat memahami dan menjelaskan kembali alur kisah Isra Mi'raj dengan cukup baik. Anak-anak mampu menyebutkan secara berurutan peristiwa-peristiwa penting, seperti Nabi Muhammad SAW ditemani malaikat Jibril, naik ke langit, dan akhirnya menerima perintah shalat lima waktu. Sementara itu, masih terdapat enam anak (33,3%) yang belum sepenuhnya memahami alur cerita, menunjukkan peningkatan perhatian dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menyebutkan, penggunaan media papan perjalanan Nabi sebagai alat bantu visual terbukti efektif dalam membantu anak memahami konsep abstrak melalui penyajian visual seperti gambar, nyata, dan naratif berdasarkan dengan karakteristik berkesinambungan anak berusia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Papan Perjalanan Nabi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini terhadap kisah Isra Mi'raj sekaligus menanamkan nilai keagamaan dan moral. Keberhasilan tersebut tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Anak-anak lebih mudah mengingat urutan peristiwa, memahami makna perintah shalat, serta menunjukkan rasa kagum dan cinta kepada Rasulullah SAW setelah pembelajaran berlangsung. Efektivitas media ini dijelaskan dari perspektif teori perkembangan kognitif Piaget (1970), yang menekankan bahwa usia pra-operasional belajar paling baik melalui pengalaman konkret dan visual. Dengan menggunakan papan visual yang menampilkan urutan peristiwa Isra Mi'raj secara nyata, anak mampu memahami konsep abstrak agama dengan lebih mudah. Dalam penelitian ini, anak-anak juga berpartisipasi aktif dan tidak hanya mendengarkan cerita saja, tetapi anak mampu menunjuk, menempel, dan menjelaskan kembali bagian-bagian perjalanan Nabi. Interaksi semacam ini memungkinkan transfer nilai moral, seperti disiplin, rasa ingin tahu, dan ketekunan secara lebih bermakna.

Hasil riset di Malaysia yang menunjukkan bahwa pendidikan seni visual Islam mampu mengembangkan kemampuan sosial anak prasekolah, termasuk kerjasama komunikasi, dan kesadaran nilai keagamaan, melalui media visual yang berlandaskan ajaran Islam (Ismail et al., 2019). Penelitian oleh (Ismail et al., 2020) menunjukkan efek penggunaan seni visual Islam sebagai bahan ajar taman kanak-kanak. Studi tersebut membuktikan bahwa integrasi unsur visual religius dalam kegiatan belajar mendorong peningkatan pemahaman nilai keagamaan dan moral anak secara spiritual. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual interaktif bersifat universal yang mampu dipakai dengan efektif dalam konteks pendidikan Agama Islam di berbagai negara, termasuk Indonesia. Perbandingan ini menunjukkan bahwa prinsip penggunaan visual religius sebagai alat bantu pembelajaran yang mempunyai relevansi lintas budaya dan sistem pendidikan.

Keterbatasan dari jumlah sampel yang relatif kecil, keterlibatan guru dalam proses pembelajaran, media papan visual yang membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengembangkan versi digital interaktif dari Papan Perjalanan Nabi yang mampu digunakan lebih luas di lembaga PAUD. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih banyak dan mampu membandingkan hasil antar-lembaga guna memperkuat bukti empiris efektivitas media visual dalam pendidikan agama anak usia dini. Guru dapat menyesuaikan konten visual sesuai tema pembelajaran Islam, seperti kisah Nabi Ibrahim AS atau kisah keteladanan Rasulullah SAW lainnya. Dengan demikian, media ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan moral anak, tetapi juga menumbuhkan kedekatan spiritual dan kecintaan kepada agama melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan Perjalanan Nabi terbukti efektif sebagai strategi edukatif dalam mengenalkan peristiwa Isra Mi'raj dan menanamkan nilai-nilai keagamaan yang bersifat abstrak kepada anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan partisipatif mampu memperkuat pemahaman anak terhadap ajaran Islam sekaligus menumbuhkan karakter religius sejak dini. Selain membantu anak memahami urutan peristiwa keagamaan secara lebih mudah, media ini juga mendukung perkembangan kognitif mereka pada tahap pra-operasional melalui pendekatan visual dan interaktif. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah untuk mengembangkan ragam bahan ajar visual yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, serta melakukan studi jangka panjang guna meninjau dampak berkelanjutan penggunaan media semacam ini terhadap pembentukan karakter dan spiritualitas anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada

orang tua atas doa dan dukungan yang tak pernah putus. Penulis juga berterima kasih kepada Ibu Dwi Istiyani atas waktu dan arahannya yang sangat membantu selama proses penulisan. Terima kasih juga ditujukan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik RA Nurul Ulum atas dukungan serta kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian. Tak lupa, terimakasih untuk teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam penyelesaian penelitian ini. Apresiasi tak lupa diberikan kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan dan analisis studi ini. Semoga hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat di bidang pendidikan dan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani Jamora Nasution, Hasny Delaila Siregar, Nepri Handayani Siregar, & Nina Aldila Berutu. (2022). Narasi Peristiwa Isra Mi'raj Nabi Muhammad Saw Pada Buku Ski Di Mi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 175–183. <https://doi.org/10.58192/sidu.v1i3.482>
- Alfakihuddin, L. B., Tjhin, S., & Setiawan, I. (2024). Visual Storytelling Learning Method for Early Childhood. *Journal of Community Services: Sustainability and Empowerment*, 4(01), 19–30. <https://doi.org/10.35806/jcsse.v4i1.472>
- Anggraini, W., & Syafril, S. (2023). Pengembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Osfpreprints*, 1–9.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Hamzah, N. (2015). Pendidikan Agama Dalam Keluarga. *At-Turats*, 9(2), 49. <https://doi.org/10.24260/at-turats.v9i2.315>
- Hewi, L., & Sundari, S. (2023). Pemetaan Stimulasi Pengembangan Aspek Agama Dan Moral Pada Masa Pandemi. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 50–60. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.13685>
- Islamiati, R., Haryanti, D. P. D., & Pusari, R. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 155–162. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15681>
- Ismail, H., Abdul, M. A., & Mohamad, I. (2019). The effect of Islamic visual art education on social development of preschool children. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 8(2018), 1–7. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol8.1.2019>
- Ismail, H., Mohamad, I., Arof, N. M., & Abdul, M. A. (2020). The Effects of Using Islamic Visual Arts as Children's Teaching Materials In Kindergarten. *Capeu Journal of Education*, 1(2), 44–48. <https://doi.org/10.17509/cje.v1i2.31843>
- Juliantini, A. I., Rahman, T., & Respati, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 783–789. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6688>

- Johan, B., Ali, F. F., & Ali, M. (2024). Learning Media in Islamic Education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 8. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i4.810>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lestaningrum, A. (2014). Pengaruh Penggunaan VCD Terhadap Nilai-nilai Agama dan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Ana Usia Dini*, 8(2), 1–17. <https://doi.org/10.21009/jpud.v8i2.3578>
- Nadlir, N., Nurkhasanah, M., & Rochmahtika, A. S. (2024). Peran Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 116–124. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5947>
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang – Undang No , 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 3(2), 57–87. [https://doi.org/10.31943/afkar\\_jurnal.v3i2.123](https://doi.org/10.31943/afkar_jurnal.v3i2.123)
- Oktarina, A., & Latipah, E. (2021). Perkembangan Agama Anak Usia Dini (Usia 0-6 Tahun) Beserta Stimulasinya. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 137–149. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.7983>
- Ramadhan, R. F. (2023). Penyuluhan Isra' dan Mi'raj sebagai Upaya Menumbuhkan Kecintaan kepada Rasulullah SAW kepada Anak. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 66–73. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v3i2.38076>
- Raoza, V. (2024). Implementasi Media Visual Gambar untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Tadikal Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2 Selangor Malaysia. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1252–1266. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i3.1069>
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>
- Susantri, R. (2019). Penanaman Sejarah Islam Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita (Studi Kasus di TK Al-Amin Lawe Sawah Kecamatan Kluet Timur .... *Jurnal Tarbiyatul Aulad*, 51–76. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/4572%0Ahttps://ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/download/4572/3349>
- Toyibah, M. G. A., Himam, R., Assides, R. B. A., Mumtaz, Z. N., & Jenuri, J. (2024). Urgensi Pendidikan Agama Islam: Pembentukan Karakter Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i3.429>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 566–576. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>

- Widodo, W. (2024). Strategies for Using Learning Media in Islamic Religious Education Subjects. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 121–130. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.42601>
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>