

## **Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Usia Dini pada Sentra Iman dan Taqwa (IMTAQ) di TK Islam Ar-Rosyid Cisauk**

Vellia Novianty Malik<sup>1</sup>, Nurhazizah<sup>2</sup>, Ika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, STAI Fatahillah Serpong, 15310

E-mail: [1vellianmalik@gmail.com](mailto:1vellianmalik@gmail.com) 085717851290

E-mail: [2nh7214612@gmail.com](mailto:2nh7214612@gmail.com)

E-mail: [3ikaclar@gmail.com](mailto:3ikaclar@gmail.com)

### **Abstract**

*This research is motivated by the lack of learning achievement of early childhood in religious values. This is due to the lack of providing material regarding religious insights and the ineffective methods used during learning which results in early childhood understanding of religious values and good behavior habits. Therefore this research will discuss further about the media used, namely educational games in the learning process at the center of faith and piety (imtaq) in order to create a pleasant learning atmosphere with the aim of increasing early childhood learning achievement, especially in religious insight and values. morals that will be applied in everyday life. This research uses qualitative research with descriptive methods. From the results of this study it can be concluded that (1) the learning process at the center of faith and piety (imtaq) is the right method in increasing the insight into early childhood equality, (2) the role of educational games is very effective in improving learning achievement of early childhood, (3) the obstacles faced to improve early childhood learning achievement through educational games.*

**Keywords:** *games, education, achievement, learning, center, imtaq*

### **Abstrak**

penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya prestasi belajar anak usia dini dalam nilai-nilai keagamaan. Hal ini disebabkan kurangnya pemberian materi mengenai wawasan keagamaan dan kurang efektifnya metode yang digunakan saat pembelajaran yang mengakibatkan anak usia dini kurang memahami mengenai nilai-nilai keagamaan serta pembiasaan perilaku yang baik. Oleh karena itu penelitian ini akan membahas lebih jauh mengenai media yang digunakan yakni permainan edukatif dalam proses pembelajaran di sentra iman dan taqwa (imtaq) agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dengan tujuan dapat meningkatkan prestasi belajar anak usia dini terutama dalam wawasan keagamaan dan nilai-nilai moral yang akan diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) proses pembelajaran di sentra iman dan taqwa (imtaq) menjadi metode yang tepat dalam meningkatkan wawasan keagamaan anak usia dini, (2) peran permainan edukatif sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar anak usia dini, (3) kendala yang dihadapi untuk meningkatkan prestasi belajar anak usia dini melalui permainan edukatif.

**Kata Kunci:** Permainan, edukatif, Prestasi, belajar, Sentra, imtaq

## **Pendahuluan**

pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pemberian rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya.

pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar pada rentang usia 4-6 tahun. Menurut ahli psikologi (Andi, dkk, 2019) Usia ini disebut “golden Age” atau usia emas yang artinya pada usia ini fisik dan motorik anak bertumbuh dan berkembang dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

strategi yang tepat sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan sentra, yakni pendekatan pembelajaran yang menggunakan konsep “circle time” yang bertujuan agar guru sebagai pendidik menghadirkan dunia nyata di dalam kelas dan mendorong anak didik membuat hubungan antara pengetahuan, pengalaman, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga otak anak dirangsang untuk terus berfikir secara aktif dalam menggali pengalamannya sendiri. Taman kanak-kanan (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Dengan tujuan adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Pada kenyataannya pembelajaran agama pada pendidikan anak usia dini masih belum mengacu pada tahap-tahap perkembangan anak. Pada umumnya pembelajarannya masih difokuskan pada peningkatan kemampuan akademik baik dalam hal hafalan-hafalan maupun kemampuan pengenalan kemampuan calistung (baca,tulis,hitung). Dengan ini sentra iman dan taqwa (imtaq) yang dirancang sebagai tempat bermain sambil belajar guna mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketakwaan, dan akhlakul karimah anak usia dini.

Strategi belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar telah diterapkan hampir di seluruh Pendidikan Anak Usia Dini karena memang bermain merupakan dunia anak dan media belajar yang baik untuk anak. Mengutip dari teori Montessori (Anggani, 2006) menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan

permainan sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan termasuk alat bagi anak untuk mejelajahi duniannya. Melalui permainan diharapkan anak akan memperoleh beberapa manfaat, diantaranya bermasyarakat, mengenal diri sendiri, kegembiraan dan taat pada aturan. Dengan demikian bentuk-bentuk aktivitas bagi anak haruslah berbentuk permainan edukatif, yakni semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada anak usia dini. sehubungan dengan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang permainan edukatif dalam meningkatkan prestasi belajar anak usia dini pada sentra iman dan taqwa (imtaq).

### **Tinjauan Pustaka**

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini selain sebagai aktivitas bersenang-senang. Bermain juga dimaksudkann untuk belajar anak. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Ki Hajar Dewantara memandang bahwa bermain bagi anak merupakan kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbuat serta mengaturnya sendiri (Erman,dkk, 2017).

Pada usia 4-6 tahun dengan pertimbangan tahap perkembangan bermain sebekum dan sesudah usia taman kanak-kanak penting untuk diketahui agar dapat melihat terjadinya perubahan dan perkembangan bermain pada masing-masing. Jean Piaget (Erman,dkk, 2017) mengemukakan tahap-tahap perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu: *sensory motor play*, *symbolic play*, *social play games with rulers* serta permainan dengan aturan dan olahraga. Permainan merupakan salah satu media yang cocok digunakan pada pendidikan anak usia dini, permainan tidaklah harus mahal namun unsur mendidiklah yang harus diutamakan dengan harapan anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, dan belajar taat pada aturan. Darmadi mengatakan bahwa permainan bukan semata-mata dilakukan demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai, yaitu prestasi tertentu (Darmadi, 2010). Yang dikutip dari pendapat Abu Ahmadi (Abdul Khoir, 2009) mengatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Dengan demikian bentuk-bentuk pembelajaran bagi anak usia dini haruslah berbentuk permainan edukatif. Darmadi mengungkapkan bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional, dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran di dalamnya (Darmadi, 2010). Sedangkan menurut Eliyawati yang dikutip dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Usep, 2016) mengatakan permainan edukatif merupakan semua alat bermain yang

digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Ada pula menurut Nilawati (Nilawati dkk, 2017) berpendapat bahwa permainan edukatif merupakan alat main yang dapat menstimulasi panca indera penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan dan pendengaran.

Adapun tujuan permainan edukatif yang dilakukan dalam pembelajaran anak usia dini menurut M. Fadillah (Fadillah, 2017) yaitu: (1) untuk memudahkan anak belajar, (2) untuk melatih konsentrasi anak, (3) untuk media kreativitas dan imajinasi anak, (4) untuk menghilangkan kejenuhan anak, (5) untuk menambah ingatan anak, (6) dan untuk bahan percobaan anak mencoba hal-hal baru. Sedangkan bagi pendidik: (1) untuk mempermudah menyampaikan materi, (2) sebagai media kreativitas pendidik, (3) untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, maupun bahasa, (4) untuk membangkitkan motivasi belajar anak, (5) untuk media penilaian anak. Selain itu, permainan edukatif juga dapat meningkatkan kompetensi anak dalam meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan pengenalan serta penerapan moral dan agama kepada anak sebagai bekal anak di masa depannya.

Adanya proses belajar nantinya akan memberikan gambaran perubahan atau tingkah laku yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar yang disebut dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata prestasi dan belajar. M. Faturrahman (M. Faturrahman, dkk, 2012) mengatakan prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip dalam buku Literasi Belajar (Zaiful, dkk, 2019) mengatakan prestasi adakah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja. Dan belajar menurut Slameto (Slameto, 2010) adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar seseorang yang diperoleh dari suatu proses pembelajaran dan hasil belajar yang di perolehnya yang merupakan hasil dari evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guru kepada siswanya.

Pembelajaran sentra bukanlah sesuatu hal yang baru di Indonesia karena sudah sejak lama metode sentra ini dikenal dengan adanya sudut-sudut dalam penataan sarana dan prasarana khususnya TK yang sring disebut juga area atau sudut, sudut belajar dan sudut kegiatan. Zakaria berpendapat (Zakaria, 2019) sentra dapat diartikan sebagai zona atau area main anak yang dilengkapi dengan berbagai perangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak usia dini, yang tercakup dalam tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan. Sedangkan Eman dan Dewi dalam modul pengembangan berkelanjutan bidang Taman Kanak-

kanak (Eman,dkk, 2017) mendefinisikan model sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” dan sentra bermain lingkaran adalah saat dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain.

Adapun sentra iman dan taqwa (imtaq) merupakan tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan kecerdasan jamak dimana kegiatan disini lebih menitikberatkan pada kegiatan keagamaan. Di sentra ini anak difasilitasi dengan kegiatan bermain yang memfokuskan pada pembiasaan beribadah dan mengenal huruf hijaiyah dengan cara bermain sambil belajar. Efek yang diharapkan tertanamnya perilaku akhlakul karimah. Ikhlas dan senang menjalankan perintah agama. Sentra iman dan taqwa ini juga bertujuan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai agama. Kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4-6 tahun dalam aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama adalah mampu melakukan ibadahm mengenal dan percaya akan Tuhan dan ciptaanNya serta mencintai sesama makhluk ciptaan Tuhan. Wilyanata dalam jurnalnya (Wilyanata, 2018) mengatakan bahwa sentra imtaq adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak dalam pembelajaran nilai-nilai, aturan-aturan agama, sehingga anak dapat mengembangkan keimanan dan ketaqwaan melalui pembelajaran sehari-hari pada kegiatan bermain anak. Dimana sentra imtaq berfokus mendukung anak mengenal dan membangun konsep-konsep Al-Qur’an dan hadist.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan imkuri naturalistik. Sebagai sumber data langsung Kepala Sekolah, Staff, dan Guru/Pendidik TK Islam Ar-Rosyiid, yang berhubungan dengan pembelajaran anak usia dini menggunakan media permainan edukatif untuk meningkatkan sikap moral dan wawasan keagamaan anak usia dini. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, hasilnya disajikan dalam bentuk deskriptif atau kata-kata.

Jenis data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Data primer diperoleh berupa keterangan dalam bentuk kata-kata atau ucapan lisan dari perilaku subjek mengenai peran permainan edukatif dalam pembelajaran pada sentra imtaq di kelas. Data sekunder bersumber dari dokumen-dokumen dan foto-foto yang dapat digunakan sebagai pelengkap data primer. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara mendalam terhadap narasumber, yaitu: Kepala Sekolah, Staff Operator, serta Tenaga Kependidikan TK Islam Ar-Rosyiid, pengamatan (observasi), serta dokumentasi. Penelitian dilakukan langsung di TK Islam Ar-Rosyiid, Suradita, Cisauk, Tangerang, dilaksanakan dalam kurun waktu 6 bulan, terhitung dimulai pada bulan April 2020 hingga bulan September 2020. Kemudian, terhadap data yang telah dikumpulkan, dilakukan teknik analisa deskriptif yang meliputi triangulasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### **Pelaksanaan Permainan Edukatif**

Pembelajaran di TK Islam Ar-Rosyid dimulai pada pukul 07.00-10.30, dan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dengan menggunakan pendekatan sentra atau lingkaran dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran di sentra iman dan taqwa (imtaq). Sentra iman dan taqwa ini berisi kegiatan untuk menanamkan nilai-nilai agama, keimanan, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragama pada anak sejak dini dan membentuk pribadi yang cerdas berperilaku sesuai dengan norma-norma agama.

Pelaksanaan permainan edukatif yang dilakukan guru dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung tepatnya dilakukan setekag berdoa dan setelah memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dipelajari. Permainan edukatif dilakukan secara berkelompok dan dikaukan secara bergilir untuk bertukar permainan yang lain. Adapun alat permainan edukatif yang digunakan pada pembelajaran di sentra imtaq antara lain, berbagai bangunan ibadah berbentuk mini, alat-alat ibadah, buku-buku cerita nabi dan rasul, puzzle hijaiyah dan angka arab serta flashcard hijaiyah dan angka arab.

### **Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar**

Pelaksanaan permainan edukatif pada setiap sentra khususnya sentra iman dan taqwa (imtaq) di TK Islam Ar-Rosyid sangatlah kondusif, pembelajaran difokuskan pada pengenalan agama yang mendalam, yang tak lepas dari tahapan perkembangan anak, seperti pengenalan agama islam kepada anak, seperti pengenalan tatacara sholat, wudhu, puasa, dll. Sebelum melakukan kegiatan guru terlebih dahulu mempersiapkan serta mengkondisikan agar anak merasa nyaman dalam belajar dengan mengadakan nyanyian, tepuk tangan, atau loncatan sehingga anak lebih bersemangat dalam belajar. Didukung dengan adanya alat permainan edukatif yang menarik sehingga anak belajar dengan semangat seperti alat peraga edukatif tatacara sholat, alat peraga tata cara berwudhu, serta poster asmaul husna dan hijaiyah.

Dari hasil penelitian permainan edukatif sangatlah berperan dalam proses pembelajaran disetiap sentra khususnya sentra iman dan taqwa, selain sebagai alat pendukung pembelajaran serta alat penghibur bagi anak, permainan edukatif dapat pula meningkatkan kompetensi anak berupa morl dan agama, fisik motorik, seni, bahasa, kognitif dan social emosionalnya. Permainan edukatif juga dapat meningkatkan prestasi belajar anak baik melalui sikap ataupun nilai, anak-anak dapat membiasakan diri berbuat baik seperti mengucapkan salam, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, dan bersikap sopan, baik kepada teman, guru, dan orang tua.

### **Kendala dalam menerapkan permainan edukatif pada pembelajaran**

Dalam menerapkan permainan edukatif pada pembelajaran didalam kelas tentu menjadi hal yang sangat menyenangkan bagi anak, namun ada pula kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung. Ada banyak jenis permainan edukatif yang tersedia dalam memenuhi pembelajaran anak bahkan dalam pelaksanaan permainan edukatif dilakukan. Kendala-kendala yang dihadapi guru menjadi penghalang dalam berlangsungnya pembelajaran antara lain: pelaksanaan permainan edukatif dibuat berkelompok sehingga anak memiliki kesempatan untuk bercerita dan tidak focus terhadap pembelajaran, masih terbatasnya media permainan edukatif dalam pembelajaran pada sentra imtaq, terbatasnya media permainan edukatif dalam bentuk dan warna yang sama sehingga seringkali terjadi perebutan.

Namun dibalik kendala yang terjadi ada solusi yang dilakukan guru agar sistem pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dengan cara, melengkapi alat permainan edukatif dengan membuat sendiri permainan edukatif yang serupa dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat didaur ulang, memberikan penjelasan kepada anak tentang aturan permainan agar anak dapat melakukan permainan secara bergilir.

### **Pembahasan Penelitian**

Pelaksanaan permainan edukatif suah berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran guru selalumenggunakan permainan edukatif baik yang sudah tersedia di sekolah maupun membuat sendiri. Guru menggunakan permainan edukatif sebagai media penyampaian. Pelaksanaan permainan edukatif dilakukan pada setiap sentra dengan permainan yang sesuai dengan sentranya, termasuk pada sentra iman dan taqwa yang menggunakan berbagai jenis permainan yang dapat mengembangkan kompetensi anak mengenai moral dan agama.

Sesuai dengan tahapan perkembangan yang disebutkan oleh Jean Piaget yakni bermain simbolis yang diperuntukan untuk anak 2-7 tahun, oleh karena itu anak memerlukan permainan-permainan yang dapat di eksplorasi untuk pertumbuhan perkembangannya. Permainan edukatoif menjadi salah satu saran yang sangat efektif dan berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar mengajar anak usia dini. Selain sebagai alat penghibur untuk menghilangkan kejenuhan anak, dapat meningkatkan daya ingatan anak, dapat mengasah rasa empati anak dengan saling meminjamkan mainan kepada teman lainnya. Selain itu, permainan edukatif juga dapat meningkatkan prestasi anak yang terkait dengan nilai-nilai moral dan pengetahuan keagamaan seperti, membiasakan mencium tangan, mengucapkan salam ketika keluar masuk rumah, berbicara sopan, dan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Begitupun mengenai pengetahuan keagamaannya, anak akan lebih mengerti mengenai rukun islam, rukun iman, nama-nama malaikat, nama-nama nabi, tata cara berwudhu dan sholat, serta menghafal surat-surat pendek dalam Al-Qur'an, doa-doa harian, dan hadist-hadist

pendek, dengan demikian, permainan edukatif sangatlah efektif digunakan pada pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan anak kepada tuhan yang maha esa.

Melaksanakan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini bukanlah hal yang mudah, karena guru harus lebih sabar dalam mengatur anak-anak agar tetap tertib saat bermain. Adapun kendala-kendala yang dihadapi guru saat menerapkan pembelajaran menggunakan permainan edukatif pada sentra iman dan taqwa di TK Islam Arrosyid ini adalah kurangnya permainan edukatif untuk sentra iman dan taqwa, kurangnya permainan dalam bentuk dan warna yang sama sehingga seringkali terjadi perebutan, dan pengelompokan yang dilakukan pada proses pembelajaran sehingga anak seringkali tidak focus dalam melakukan pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk mengobrol bersama teman.

### **Kesimpulan**

Pelaksanaan permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran di TK Islam Ar-Rosyid berjalan dengan baik. Permainan edukatif dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. dalam pelaksanaannya dilakukan membentuk posisi melingkar sebagai pembiasaan awal seperti membaca doa-doa dan tanya jawab seoutar tema yang sedang dijalani.

Permainan edukatif menjadi media yang sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini, dan sangat berperan untuk dapat meningkatkan kompetensi anak usia dini berupa moral dan agama, fisik motorik, seni, kognitif, bahasa dan sosial emosionalnya. Terutama pada pembelajaran di sentra iman dan taqwa, anak-anak lebih memahami konsep pembelajaran islami seperti berdoa sebelum dan sesudah berkegiatan, mengucap salam, serta dapat menambah wawasan keagamaan anak agar dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Adapun kendala yang dihadapi saat menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran di sentra iman dan taqwa antara lain: kurangnya alat permainan edukatif pada sentra iman dan taqwa, alat permainan yang kurang variatif sehingga seringkali terjadi perebutan, serta penggunaan media secara berkelompok. Untuk mengatasi masalah tersebut hendaknya guru memberikan arahan atau penjelasan kepada anak serta membuat tambahan media pembelajaran menggunakan bahan-bahan daur ulang.

### **Rujukan**

- [1] Andi, Agusniatih & Jane M monepa. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Pubhliser.
- [2] Anggani, Sundono. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.

- [3] Erman, Suparman & Dewi, Agistin. 2017. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung.
- [4] Darmadi. 2010. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia t.tp
- [5] Abdul Khoir. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Jurnal Forum Tarbiyah. Vol. 7, no. 2.
- [6] Usep Kustiawan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samedera.
- [7] Baik, Nilawati Astini dkk. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 6, Edisi 1.
- [8] M. Fadillah. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [9] M. Faturrahman & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- [10] Moh. Zaiful Rosyid, dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- [11] Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- [12] M. Zakaria Hanafi. 2019. *Implementasi Metode Sentra dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Deepubhlis Pubhliser.
- [13] Nopa Wilyanata. 2018. *Analisis Pemilihan Media Pembelajaran Sentra Imtaq*, *Jurnal Kindergarten*, Vol. 1, No. 2.