

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 1.
- Ahmad bin Hanbal, Musnad Ahmad Bin Hanbal (Beirut: Dar Al-Fikr, T.T).
- Al Mubarak, A. A. S. A., & Syukron, A. A. (2021). Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1).
- Amelia Awalul Fitriani “Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara terhadap Pengembangan Nilai agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Salsabila Kepatihan”, skripsi, 2024.
- Aminoff, Michael Jeffrey. 2017. *Sir Charles Bell: His Life, Art, Neurological Concepts, and Controversial Legacy*, United States of America.
- Angkurela Kristin. (2022). Pendidikan Moral Dalam Gravissimum Educationis Dan Relevansinya Bagi Pendidikan Anak. Diss. STKIP Widya Yuwana.
- Ansori, M. W., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Kewania Serial Adventurer Sebagai Parental Bonding Tool. *Barik*, 2(2).
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik).
- Ardini, Pupung and Anik Lestaringrum. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara. (Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara).
- Arikunto, Suharsini. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi V. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Arsita, Linda. 2017. Skripsi “Mengembangkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.

- Basid Abdul. 2016. Pesan Multikultural Dalam Serial Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo. *Jurnal Pejamas*. Vol 29, Nomor 3.
- Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia*. Publiciana, 9(1).
- Catono, Randi, 2013. Gerbang Kreativitas: Jagat Permainan Interaktif, (Bumi Aksara: Jakarta).
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara 2014), hal. 66.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Identifikasi nilai agama islam pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Falera, Ana. 2022. Instill Religious And Moral Values In Children With Special Needs In Education Unit Early Childhood, *International Journal on Islamic Educational Research (SKIJIER)*. vol. 6, No. 2.
- Firmansyah, Mokh Iman. (2019). Pendidikan Agama Islam, pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi, *Takline: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17.2. Vol. 17 No 2.
- Fitri, Mardi dan Na'imah. (2020). "Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral pada Anak Usia Dini". *Al Athfal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3, No.1.
- Fitriastuti, F. (2014). Aplikasi Tuntunan Ibadah Berdasarkan Rukun Islam dengan Menggunakan Android. *Telematika: Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 10(2).
- Fowler, James. 1981. *Stages of Faith: The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning*.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hidayat, Otib Satibi. 2007. *Metode Pengembangan Agama*, (Jakarta: Universitas).
- Hidayat, W., Rosita, E., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*. 4(4).
- Hikmawati, Fenti. (2017). *Metodologi Penelitian*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada).
- Indonesia, T. R. K. B. B. (2018). *Kamus besar bahasa Indonesia*.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: *Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*. 3(1).
- Kadir, 92015). *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Usrel Dalam Penelitian*, (Jakarta : Rajawali Pers).
- Kemendikbudristek. (2022). "*Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*".
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2).
- Kusnilawati, K., Fauziddin, M., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dengan Penerapan Metode Ber cerita Tema Islami, *Journal on Early Childhood*, 1(1).
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6).
- Madjid, Nurcholis. (2000). *Masyarakat Religious Membumikan Nilai-Nilai Islam dalam Kehidupan Masyarakat*. (Jakarta: Paramadina).
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5, No. 1.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: CV Pustaka Setia).
- Mardi fitri & Na'imah, N. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, (1).
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Mulyana, Rahmat. (2004). *Mengartikulasi Pendidikan Nilai*. (Bandung: Alfabeta).
- Mulyono, Slamet. (2012). *Rukun Islam*. ed. by Tim Editor BP (Jakarta Timur: PT.Balai Pustaka (Persero)).
- Nasrulloh, M., Noviadj, B. R., & Kristalydia, I. (2018). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun. *Artika*, 3(1).
- Nasution, N. K. (2019). Perkembangan anak usia dini (AUD) di TK Aisyiyah: Problematika dan solusi. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(2).

- Nurrahman, A. (2018). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (website ini sudah bermigrasi ke website yang baru==> [Https://Journal. Uny. Ac. Id/v3/Jpa](https://Journal.Uny.Ac.Id/v3/Jpa))*, 7(2).
- Piaget, Jean. (2013). *The moral judgment of the child*. Routledge
- Purnama, R. R. (2024). *Pengembangan Media Creativity Box dalam Mengenalkan Rukun Islam pada Anak Usia 5-6 Tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Putri, Antika Islami Utami. (2024) Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Kipas, *Jurnal Revie Pendidikan dan Pengajaran*.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2).
- Rodhatul Jennah. (2009). *Media Pembelajaran*. (Banjarmasin: Antasari Press).
- Safitri, Latifah Nurul. (2019). Pengembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Golden Age. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol 4 No I.
- Saphira, E. Z. (2024). “Analisis Nilai Agama Dan Moral Dalam Marbel Muslim Kids Pada Pendidikan Anak Usia Dini” (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Scorviano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*.
- Sebayang, Sofia dan Tiur Rajagukguk. (2019-2020). “Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan”, *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*. Volume 2 Nomor 2.
- Shafira, C. T., Pratama, D. E., & Cahyana, C. (2020). Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Bagi Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *EProceedings of Applied Science*, 6(3).
- Simanjuntak, M. M. P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus

- Permainan Ular Tangga). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol 3. No. 3.
- Solicha, D. R. (2019). "Pengaruh Media board game (police emergency) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas 5 SDN 03 Pisangan" (Bachelor's thesis, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)).
- Standar, B., Kurikulum, D. A. P., Kebudayaan, R., & INDONESIA, R. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta,).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*, cet. 1 (Bandung: Alfabeta).
- Tamrin. Abu. (2019). Relasi ilmu, Filsafat Dan Agama Dalam Dimensi Filsafat Ilmu, *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-1*. Vol. 6 No. 1.
- Tas'adi, Rafsel. (2014). "Pentingnya Etika dalam Pendidikan". *Ta'dib*, Volume 17, No. 2.
- Umar, J. (2020). Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam pada Siswa SMP Negeri 1 Delima Pidie. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. 10(2).
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usmedi. (2020). Pengujian Prasyarat Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 7, No. 1.
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 9(2).
- Wawan, Setiawan. Erin Alvianita. (2022). Substansi Agama dan Banalitas Media An- Nahdliyyah, *Jurnal Studi Keislaman*. Vol. 1 No. 2.
- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan board game TITUNGAN untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 10(3).

- Wijayanto, A., Khoiriyah, S. U., Setyowati, E., & Taman, M. R. (2023). Inovasi Pembelajaran: Pengembangan Media Interaktif Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, Vol. 14. No. 2.
- Wijayanto, A., Murtiyah, N., Susanto, R. F., & Widodo, B. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Alat Peraga Edukatif terhadap Hasil Perkembangan Anak di RA Al-Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut, Kab. Tulungagung. *Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Malang (UM)*, 27.
- Wijayanto, Adi., Fanani, R. R., & Patoni, A. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. *TADARUS; Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10. No. 1.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., ... & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*. 5(2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3929.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1. No. 1.
- Ziadatul, Khairi Husnul. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. 2018. Vol. 2 No .2.