

Simulasi Pembelajaran Kurban berbasis Pengalaman: Studi Kasus di KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal

Yudi Nanda Utama

Institusi Teknologi dan Kesehatan Sumatera Utara, Indonesia

e-mail: ynandautama@gmail.com

Riwayat Artikel

Dikirim : 03 Juli 2026
Direvisi : 08 Juli 2026
Diterima: 24 Juli 2026

ABSTRAK

Internalisasi nilai religius pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang menghubungkan konsep keagamaan dengan pengalaman nyata agar pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi simulasi pembelajaran kurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra, Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Sumber data meliputi 20 anak usia 4–5 tahun, seorang guru kelas, dan seorang kepala sekolah yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran pada 25 Mei 2026. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semiterstruktur, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi dilaksanakan melalui pengenalan hewan dan perlengkapan kurban, penyajian materi dengan media audiovisual, simulasi penyembelihan hewan menggunakan media edukatif yang aman, serta pembagian daging kurban secara simbolis. Rangkaian kegiatan tersebut menghadirkan pengalaman belajar konkret dan mendorong keterlibatan aktif anak. Selama simulasi, anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang makna ibadah kurban serta indikasi berkembangnya nilai religius, empati, kepedulian sosial, kerja sama, dan keberanian berpartisipasi. Temuan ini menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran kurban berbasis pengalaman merupakan strategi pembelajaran kontekstual yang berpotensi mendukung internalisasi nilai religius dan sosial pada anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini, internalisasi nilai, kepedulian sosial, pembelajaran berbasis pengalaman, simulasi kurban

ABSTRACT

The internalization of religious values in early childhood requires a learning approach that connects religious concepts with authentic experiences to make learning more meaningful. This study aimed to describe the implementation of an experience-based simulation for teaching qurban (ritual sacrifice) at Syifa Azzahra Playgroup in Panyabungan, Mandailing Natal Regency, Indonesia. The study employed a qualitative case study design. Data sources comprised 20 children aged 4–5 years, one classroom teacher, and the school principal, all of whom were involved in the learning activity conducted on May 25, 2026. Data were collected through participant observation, semi-structured interviews, documentation, and field notes. The data were analyzed using Miles, Huberman, and Saldaña's interactive model, which comprises data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings showed that the simulation involved introducing sacrificial animals and related equipment, presenting learning materials through audiovisual media, simulating animal slaughter with safe educational props, and symbolically distributing qurban meat. These activities provided concrete learning experiences and encouraged the children's active engagement. During the simulation, the children demonstrated a better understanding of the meaning of qurban as an act of worship and showed emerging religious values, empathy, social concern, cooperation, and confidence in participating. These findings indicate that an experience-based qurban learning simulation is a contextual instructional strategy with the potential to support the internalization of religious and social values in early childhood.

Keywords: early childhood, experiential learning, qurban simulation, religious value internalization, social concern

1. Pendahuluan

Pembelajaran nilai-nilai religius pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter religius, moral, dan sosial. Masa usia dini dikenal sebagai *golden age* karena perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor berlangsung sangat pesat sehingga stimulasi yang diberikan pada periode ini akan memengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran tersebut tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep keagamaan, tetapi juga perlu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret agar anak mampu memahami nilai-nilai Islam melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Karakteristik anak usia dini menunjukkan bahwa mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), kegiatan bermain, observasi, eksplorasi, dan

interaksi dengan lingkungan. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman nyata sehingga pembelajaran yang bersifat abstrak cenderung sulit dipahami oleh anak (Alfadhilah, 2025; Putri et al., 2026). Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman menjadi salah satu alternatif yang mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman autentik.

Salah satu materi pembelajaran keagamaan yang memiliki nilai religius dan sosial tinggi adalah ibadah qurban. Qurban tidak hanya mengajarkan tata cara pemotongan daging qurban hewan sesuai syariat Islam, tetapi juga mengandung nilai ketakwaan, keikhlasan, kepedulian sosial, empati, berbagi kepada sesama, serta rasa syukur kepada Allah SWT. Hasil observasi awal di Kelompok Bermain Syifa Azzahra menunjukkan bahwa pembelajaran tema qurban selama ini lebih banyak dilakukan melalui metode cerita, gambar, dan penjelasan verbal guru. Meskipun anak mampu mengenali hewan qurban dan memahami bahwa qurban merupakan bagian dari ajaran Islam, sebagian besar anak belum memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka memahami proses dan makna sosial ibadah qurban secara lebih konkret. Guru juga menyampaikan bahwa anak cenderung lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan aktivitas bermain peran dan penggunaan media nyata dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep qurban dengan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi anak usia dini.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik belajar anak usia dini dengan praktik pembelajaran keagamaan khususnya yang berkaitan dengan materi qurban di lapangan. Anak cenderung menerima informasi secara pasif, sementara kesempatan untuk mengalami langsung proses pembelajaran masih terbatas. Akibatnya, pemahaman anak terhadap makna qurban sering hanya berhenti pada aspek pengetahuan, belum berkembang menjadi pengalaman yang mampu menumbuhkan sikap religius dan kepedulian sosial. Permasalahan ini menjadi tantangan bagi guru PAUD untuk merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman menawarkan solusi terhadap permasalahan tersebut melalui penggunaan media konkret, simulasi, bermain peran, demonstrasi, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak. Dalam konteks pembelajaran qurban, pendekatan ini dapat diwujudkan melalui pengenalan hewan qurban, simulasi pemotongan daging qurban menggunakan media edukatif, pengenalan alat-alat pemotongan daging qurban secara aman, hingga simulasi pembagian daging qurban kepada masyarakat yang membutuhkan. Pengalaman tersebut memungkinkan anak tidak hanya memahami konsep ibadah qurban, tetapi juga menginternalisasi nilai religius dan sosial secara lebih mendalam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini lebih efektif apabila dilakukan melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Penelitian (Aprida & Suyadi, 2022) menemukan bahwa implementasi pembelajaran Al-Qur'an mampu meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak apabila dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman belajar secara langsung. Penelitian lain menjelaskan bahwa penanaman nilai agama dan moral di PAUD memerlukan strategi yang mengintegrasikan keteladanan, pembiasaan, pembelajaran partisipatif, serta kerja sama antara guru dan orang tua (Anwar & Cholimah, 2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif anak memberikan

dampak positif terhadap perkembangan perilaku religius. Temuan yang sejalan juga disampaikan bahwa implementasi nilai agama dan moral akan berkembang lebih optimal apabila pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengalaman perilaku melalui pembiasaan dan aktivitas nyata di lingkungan sekolah (Juhriati & Rahmi, 2022). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan mampu memperkuat internalisasi nilai religius pada anak usia dini (Yuliani et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membahas pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini, sebagian besar masih berfokus pada pembelajaran Al-Qur'an, pembiasaan religius, kegiatan bernyanyi, storytelling, maupun pembentukan karakter secara umum. Hingga saat ini masih relatif sedikit penelitian yang mengkaji simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman sebagai suatu praktik pembelajaran serta bagaimana implementasinya membentuk pengalaman belajar dan internalisasi nilai religius pada anak usia dini. Padahal, pengalaman belajar anak merupakan aspek penting untuk memahami bagaimana proses pembelajaran membentuk pemaknaan, keterlibatan, dan internalisasi nilai-nilai Islam. Berdasarkan penelusuran menggunakan kata kunci "pembelajaran qurban anak usia dini" dan "simulasi qurban TK" pada Google Scholar dan SINTA dengan cakupan publikasi hingga April 2026, tidak ditemukan artikel yang secara spesifik membahas simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman pada anak usia dini di TK atau Kelompok Bermain. Hasil penelusuran lebih banyak mengarah pada penelitian tentang pendidikan karakter, internalisasi nilai religius, pembiasaan perilaku Islami, pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *role play*, serta pembelajaran berbasis pengalaman pada anak usia dini, namun tidak secara khusus mengkaji tema qurban sebagai konteks pembelajaran (Saugi et al., 2026). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hingga April 2026 masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di lingkungan PAUD/TK. Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian "Simulasi Pembelajaran Qurban Berbasis Pengalaman: Studi Kasus di KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal" memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena mengangkat tema pembelajaran qurban sebagai pengalaman belajar kontekstual untuk mendukung pemahaman konsep keagamaan sekaligus internalisasi nilai religius dan kepedulian sosial pada anak usia dini.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal?, 2) Bagaimana dampak simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal? Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal dan dampak dari simulasi pembelajaran tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra, Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal. Desain studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian suatu kasus secara utuh dalam konteks nyata, yaitu pelaksanaan simulasi pembelajaran qurban sebagai strategi pembelajaran berbasis pengalaman pada anak usia dini. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, serta pengalaman belajar yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 tiga hari sebelum Idul Adha 1447 H (28 Mei 2026), sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran tematik hari besar Islam di

kelompok bermain tersebut dan bertepatan dengan kegiatan pembelajaran tema qurban yang melibatkan pengenalan hewan qurban, penggunaan media edukatif, simulasi pemotongan hewan qurban, dan simulasi pembagian daging qurban secara simbolis. Fokus kasus dalam penelitian ini adalah implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra. Sumber data penelitian meliputi 20 anak usia 4–5 tahun yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran sebagai subjek observasi, seorang guru kelas sebagai informan utama, serta kepala sekolah sebagai informan pendukung. Pemilihan sumber data dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi terbuka (*observation guide*) yang disusun berdasarkan tujuan penelitian. Aspek yang diamati meliputi: (1) tahapan pelaksanaan simulasi pembelajaran qurban, (2) keterlibatan anak dalam setiap aktivitas pembelajaran, (3) interaksi antara guru dan anak, (4) penggunaan media pembelajaran, (5) respons emosional anak selama kegiatan, serta (6) munculnya perilaku yang mencerminkan nilai religius, kepedulian sosial, kerja sama, dan keberanian berpartisipasi. Seluruh hasil observasi dicatat dalam *field notes* yang memuat deskripsi peristiwa, perilaku anak, serta refleksi peneliti selama kegiatan berlangsung.

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah menggunakan pedoman wawancara yang memuat beberapa pokok pertanyaan, antara lain: tujuan pelaksanaan simulasi pembelajaran qurban, alasan penggunaan pendekatan berbasis pengalaman, strategi pembelajaran yang diterapkan, penggunaan media pembelajaran, respons anak selama kegiatan, serta refleksi guru mengenai manfaat simulasi terhadap proses pembelajaran. Dokumentasi meliputi foto kegiatan, perangkat ajar, media pembelajaran, dan hasil karya anak. Dokumen-dokumen tersebut dianalisis sebagai data pendukung untuk memverifikasi hasil observasi dan wawancara, terutama berkaitan dengan tahapan pelaksanaan simulasi, keterlibatan anak, dan penggunaan media pembelajaran.

Simulasi pembelajaran dilaksanakan menggunakan berbagai media edukatif yang aman bagi anak usia dini, meliputi miniatur hewan qurban, replika alat pemotongan hewan berbahan plastik lunak (*foam*) dengan ujung tumpul sehingga aman digunakan dalam kegiatan bermain peran, replika daging qurban, serta video pembelajaran sebagai apersepsi. Setelah memperoleh penjelasan awal melalui media audiovisual, anak mengikuti kegiatan bermain peran (*role play*) yang meliputi pengenalan hewan qurban, simulasi pemotongan hewan, hingga pembagian daging qurban secara simbolis. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, kepala sekolah, hasil observasi, dan dokumentasi kegiatan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi simulasi pembelajaran qurban. Sebagai contoh, temuan mengenai tingginya keterlibatan anak selama simulasi diperoleh melalui observasi terhadap partisipasi anak dalam kegiatan bermain peran, kemudian dikonfirmasi melalui hasil wawancara guru yang menjelaskan bahwa anak menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut selanjutnya diperkuat oleh dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang memperlihatkan anak terlibat aktif pada setiap tahapan simulasi. Untuk meningkatkan kredibilitas temuan, peneliti juga melakukan *member*

checking kepada guru sebagai informan utama guna memastikan kesesuaian hasil interpretasi dengan pelaksanaan pembelajaran di lapangan.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (Miles et al., 2014) yang meliputi kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*). Pada tahap kondensasi data, peneliti menyeleksi, mengelompokkan, dan memberi kode terhadap data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks tematik untuk memudahkan identifikasi pola implementasi simulasi pembelajaran qurban. Tahap akhir dilakukan dengan menginterpretasikan keterkaitan antar-temuan sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman, keterlibatan anak selama proses pembelajaran, serta implikasinya terhadap pengembangan nilai religius dan sosial pada anak usia dini.

Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak lembaga serta persetujuan orang tua/wali peserta didik sebelum kegiatan dilaksanakan. Seluruh identitas anak dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian. Kegiatan simulasi dirancang menggunakan media edukatif yang aman, tanpa penggunaan benda tajam maupun aktivitas yang berpotensi menimbulkan tekanan psikologis pada anak. Partisipasi anak dilakukan secara sukarela dengan tetap memperhatikan kenyamanan dan keamanan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra dilaksanakan secara sistematis melalui rangkaian kegiatan yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pembelajaran disusun dalam beberapa tahapan yang saling berkaitan, dimulai dari apersepsi, pengenalan konsep, demonstrasi, kegiatan bermain peran (*role play*), hingga refleksi sederhana mengenai makna ibadah qurban. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang agar anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang menyerupai situasi nyata.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi menggunakan video pendek yang menampilkan pelaksanaan ibadah qurban. Selama pemutaran video, guru mengajak anak mengamati gambar, mengidentifikasi hewan qurban, serta mengajukan pertanyaan sederhana mengenai pengalaman mereka melihat pelaksanaan qurban di lingkungan tempat tinggal. Beberapa anak terlihat antusias dengan mengangkat tangan untuk menceritakan pengalaman mereka ketika menyaksikan penyembelihan hewan qurban bersama keluarga. Kegiatan apersepsi ini berlangsung secara interaktif sehingga anak memiliki gambaran awal mengenai aktivitas yang akan dilakukan pada tahap berikutnya.

Setelah apersepsi, guru memperkenalkan berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam simulasi, yaitu miniatur hewan qurban, replika alat pemotongan hewan berbahan plastik lunak dengan ujung tumpul, replika daging qurban berbahan spons, serta wadah pembagian daging. Guru menjelaskan fungsi masing-masing media menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Seluruh media dirancang berdasarkan prinsip keamanan pembelajaran anak usia dini sehingga tidak mengandung benda tajam maupun material yang berpotensi membahayakan. Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa anak tampak mengamati setiap media dengan penuh perhatian, menyentuh media secara bergantian, serta mengajukan berbagai pertanyaan mengenai nama, fungsi, dan penggunaannya dalam pelaksanaan ibadah qurban.

Tahap inti pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan bermain peran (*role play*). Guru terlebih dahulu mendemonstrasikan urutan kegiatan, mulai dari memperkenalkan hewan qurban, menjelaskan secara sederhana proses penyembelihan, memperagakan pemotongan menggunakan replika yang aman, hingga pembagian daging qurban kepada masyarakat yang membutuhkan secara simbolis. Setelah demonstrasi selesai, anak diberi kesempatan memainkan setiap peran secara bergantian. Selama kegiatan berlangsung guru terus memberikan arahan, pertanyaan pemantik, serta penguatan terhadap jawaban dan perilaku anak sehingga seluruh proses berjalan secara terstruktur.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar anak mengikuti setiap tahapan simulasi dengan antusias. Anak tampak berani mencoba memainkan peran, berdiskusi dengan teman, serta mengikuti arahan guru tanpa menunjukkan rasa takut terhadap media yang digunakan. Berdasarkan catatan lapangan, sebanyak 17 dari 20 anak mengikuti seluruh tahapan simulasi secara aktif, sedangkan tiga anak lainnya tetap berpartisipasi meskipun memerlukan pendampingan guru ketika memainkan beberapa peran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan aktivitas bermain peran mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan juga menunjukkan bahwa anak mulai mampu menghubungkan aktivitas simulasi dengan kehidupan sehari-hari. Salah seorang anak mengatakan, "on bagion ibuk tu alak namambutuhkon da ibu / ini dibagikan untuk orang yang membutuhkan ya bu" (Catatan Lapangan 1, 25 Mei 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengikuti permainan, tetapi mulai memahami makna berbagi yang menjadi bagian dari ibadah qurban.



Gambar 1. Dokumentasi Simulasi Pembelajaran Qurban Berbasis Pengalaman

Dokumentasi kegiatan juga memperlihatkan bahwa interaksi pembelajaran tidak hanya terjadi antara guru dan anak, tetapi juga antar anak. Mereka saling berdiskusi mengenai peran yang dimainkan, membantu teman yang belum memahami tugasnya, serta menunggu giliran menggunakan media pembelajaran. Suasana kelas berlangsung aktif, komunikatif, dan kondusif, sehingga setiap tahapan simulasi dapat dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra berlangsung secara terencana, aman, dan melibatkan anak secara aktif pada setiap tahapan kegiatan. Untuk memberikan gambaran mengenai implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman berikut disajikan pada gambar 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman tidak hanya memberikan pengalaman belajar mengenai tahapan

pelaksanaan ibadah qurban, tetapi juga menghadirkan berbagai perilaku yang mengindikasikan berkembangnya nilai religius dan kepedulian sosial pada anak. Nilai-nilai tersebut muncul selama anak mengikuti setiap tahapan simulasi, terutama pada kegiatan pembagian daging qurban secara simbolis. Guru menjelaskan bahwa daging qurban merupakan bentuk ibadah sekaligus sarana berbagi kepada masyarakat yang membutuhkan. Penjelasan tersebut kemudian diikuti dengan kegiatan bermain peran, di mana anak secara bergantian menyerahkan replika daging qurban kepada teman yang berperan sebagai penerima manfaat.

Selama kegiatan berlangsung, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengikuti proses pembagian replika daging qurban dengan penuh antusias. Anak tampak menunggu giliran, menyerahkan replika daging kepada temannya secara sukarela, serta mengucapkan kalimat-kalimat sederhana yang mencerminkan pemahaman mereka mengenai tujuan berbagi. Pada saat kegiatan berlangsung, salah seorang anak mengatakan, on bagion ibuk tu alak namambutuhkon da ibu / ini dibagikan untuk orang yang membutuhkan ya bu (Catatan Lapangan, 25 Mei 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengaitkan aktivitas pembagian daging qurban dengan kepedulian terhadap orang lain, bukan sekadar menjalankan instruksi guru dalam kegiatan bermain peran.

Indikasi berkembangnya kepedulian sosial juga terlihat melalui interaksi antar anak selama simulasi berlangsung. Ketika beberapa teman mengalami kesulitan memainkan peran atau membawa replika media pembelajaran, anak lain secara spontan membantu tanpa diminta oleh guru. Selain itu, beberapa anak mengingatkan temannya untuk memberikan replika daging kepada "orang yang membutuhkan" sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Perilaku saling membantu, menunggu giliran, bekerja sama, dan berbagi tersebut muncul secara alami selama kegiatan berlangsung dan terdokumentasi dalam catatan lapangan maupun dokumentasi pembelajaran.

Observasi juga menunjukkan adanya indikasi berkembangnya nilai religius melalui kemampuan anak menghubungkan aktivitas simulasi dengan makna ibadah qurban. Meskipun pemahaman yang ditunjukkan masih berada pada tahap sederhana sesuai dengan usia perkembangan mereka, anak mulai mengenali bahwa qurban merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk ketaatan kepada Allah sekaligus memiliki tujuan untuk membantu sesama. Hal ini terlihat dari respons anak ketika guru mengajukan pertanyaan mengenai alasan daging qurban dibagikan kepada masyarakat. Sebagian besar anak mampu menjawab bahwa pembagian tersebut ditujukan kepada orang yang membutuhkan dan merupakan bagian dari pelaksanaan ibadah qurban.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa "anak-anak tampak lebih memahami makna berbagi setelah mengikuti simulasi dibandingkan ketika hanya mendengarkan cerita." Guru menjelaskan bahwa keterlibatan langsung dalam kegiatan bermain peran membuat anak lebih mudah mengingat urutan pelaksanaan qurban sekaligus memahami tujuan sosial dari ibadah tersebut. Menurut guru, pada pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode bercerita, sebagian anak cenderung menjadi pendengar pasif, sedangkan melalui simulasi mereka lebih berani bertanya, mencoba, dan menunjukkan perilaku berbagi secara langsung.

Dokumentasi kegiatan semakin memperkuat temuan tersebut. Foto-foto pembelajaran memperlihatkan anak saling berinteraksi ketika menyerahkan replika daging qurban, membantu teman memainkan peran, serta mengikuti arahan guru dengan tertib. Keseluruhan rangkaian kegiatan menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman tidak hanya menghadirkan aktivitas bermain yang menyenangkan, tetapi juga menyediakan ruang bagi anak untuk mempraktikkan perilaku berbagi, bekerja sama, dan peduli terhadap sesama dalam situasi pembelajaran yang kontekstual. Temuan ini memperlihatkan bahwa

pengalaman belajar yang diperoleh melalui simulasi memungkinkan anak mengekspresikan nilai-nilai religius dan sosial melalui tindakan nyata selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman membantu anak memahami konsep qurban melalui keterlibatan langsung dalam setiap tahapan pembelajaran. Anak tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mengamati media konkret, memainkan peran, dan mengikuti simulasi pembagian daging qurban secara simbolis. Keterlibatan tersebut memungkinkan anak menghubungkan informasi yang diterima dengan pengalaman yang mereka alami selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kemampuan anak menjelaskan kembali tujuan pembagian daging qurban, mengajukan pertanyaan mengenai fungsi alat yang digunakan, serta mengaitkan kegiatan berbagi dengan orang yang membutuhkan.

Temuan tersebut memperkuat teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak usia dini membangun pengetahuan melalui interaksi dengan objek konkret dan pengalaman langsung. Pada tahap perkembangan ini, konsep yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media visual, aktivitas manipulatif, dan pengalaman bermain daripada melalui penjelasan verbal semata. Proses tersebut menunjukkan terjadinya asimilasi ketika anak menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, serta akomodasi ketika mereka membentuk pemahaman baru mengenai makna ibadah qurban berdasarkan pengalaman mengikuti simulasi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Azzahra et al., 2025) dan (Magfiroh et al., 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajar.

Selain mendukung perspektif konstruktivisme, hasil penelitian ini juga memberikan pengalaman konkret (*concrete experience*) sebagai titik awal proses belajar, kemudian diikuti dengan refleksi sederhana melalui tanya jawab bersama guru, pembentukan pemahaman mengenai makna qurban, dan penerapan kembali pemahaman tersebut ketika anak mengikuti kegiatan bermain peran. Dengan demikian, proses belajar tidak berhenti pada penyampaian informasi, tetapi berkembang menjadi pengalaman yang membentuk pemahaman konseptual anak terhadap ibadah qurban.

Hasil penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian (Lestari, 2022) dan (Roseana, 2024) yang menekankan pembentukan nilai agama melalui pembelajaran Al-Qur'an, pembiasaan, dan rutinitas keagamaan. Pada studi kasus di KB Syifa Azzahra, pemahaman anak justru dibangun melalui pengalaman belajar yang bersifat kontekstual. Simulasi pembelajaran memungkinkan anak mengalami secara langsung tahapan pelaksanaan qurban sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat melengkapi strategi pembiasaan dalam pendidikan agama Islam pada anak usia dini dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Studi kasus ini menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman dapat berfungsi sebagai strategi pedagogis untuk mengintegrasikan pengembangan aspek kognitif, afektif, sosial, dan religius secara bersamaan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada implementasi simulasi qurban sebagai aktivitas pembelajaran, tetapi juga pada penyusunan model pembelajaran kontekstual yang dapat direplikasi pada tema-tema Pendidikan Agama Islam lainnya di PAUD, seperti zakat, haji, salat berjamaah, maupun berbagi pada bulan Ramadan. Implikasi praktis ini memberikan alternatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran agama yang lebih aktif, aman, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman tidak hanya membantu anak memahami tahapan pelaksanaan ibadah qurban, tetapi juga

menjadi sarana internalisasi nilai religius dan pendidikan karakter. Selama simulasi berlangsung, anak tidak sekadar memainkan peran yang telah ditentukan guru, melainkan menunjukkan perilaku yang mencerminkan berkembangnya nilai religius dan sosial, seperti berbagi replika daging qurban kepada teman yang berperan sebagai penerima manfaat, membantu teman yang mengalami kesulitan, menunggu giliran, serta mampu menjelaskan bahwa daging qurban diberikan kepada "orang yang tidak punya". Perilaku tersebut mengindikasikan bahwa anak mulai menghubungkan aktivitas yang dilakukan dalam simulasi dengan makna ibadah qurban sebagai bentuk ketaatan kepada Allah sekaligus kepedulian terhadap sesama.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai tidak berlangsung melalui penyampaian konsep secara verbal semata, tetapi melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami, melakukan, dan merefleksikan tindakan yang dipelajari. Dalam simulasi, nilai religius tidak diajarkan sebagai materi yang harus dihafal, melainkan dihadirkan dalam bentuk aktivitas yang memungkinkan anak mempraktikkan perilaku berbagi, bekerja sama, dan peduli terhadap orang lain. Dengan demikian, pengalaman belajar berfungsi sebagai jembatan antara pemahaman kognitif dengan pembentukan sikap dan perilaku, sehingga nilai-nilai agama lebih mudah dimaknai sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Temuan tersebut sejalan dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb (Rosidin, 2014), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman konkret (*concrete experience*) sebagai dasar untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru. Dalam penelitian ini, pengalaman konkret diperoleh melalui kegiatan bermain peran yang memungkinkan anak mengamati, mencoba, dan terlibat langsung dalam setiap tahapan simulasi qurban. Ketika anak menyerahkan replika daging kepada temannya atau menjelaskan alasan mengapa daging qurban dibagikan kepada orang yang membutuhkan, mereka tidak hanya mengingat informasi yang diberikan guru, tetapi mulai mengonstruksi makna ibadah qurban berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Proses tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar menjadi media penting dalam menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara terpadu.

Hasil penelitian ini juga memperkuat konsep pendidikan karakter yang menempatkan internalisasi nilai sebagai proses pembentukan kebiasaan dan pengalaman moral yang dilakukan secara berulang dalam lingkungan belajar. Pendidikan karakter pada anak usia dini tidak cukup hanya melalui penyampaian nasihat, tetapi memerlukan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan nilai-nilai yang dipelajari dalam situasi yang nyata dan bermakna. Melalui simulasi pembelajaran qurban, anak memperoleh ruang untuk mempraktikkan perilaku berbagi, bekerja sama, saling membantu, dan menghargai teman sebagai bagian dari implementasi nilai religius dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, simulasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan tindakan.

Penelitian terdahulu umumnya menjelaskan bahwa internalisasi nilai religius dilakukan melalui pembiasaan dan keteladanan guru sebagai strategi utama dalam pendidikan karakter. Misalnya, penelitian (Siswanto et al., 2021) menunjukkan bahwa karakter religius berkembang melalui kegiatan rutin seperti salat berjamaah, tadarus, dan pembiasaan ibadah yang dilakukan secara konsisten. Demikian pula, penelitian (Wahendra & Parmadi, 2022) menegaskan bahwa internalisasi nilai religius berlangsung melalui budaya sekolah yang didukung oleh pembiasaan dan keteladanan guru. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan merupakan strategi penting dalam pembentukan karakter religius.

Meskipun demikian, studi kasus di KB Syifa Azzahra memperlihatkan temuan yang melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Pembiasaan dan keteladanan tetap memiliki

peran penting, tetapi internalisasi nilai menjadi lebih kuat ketika anak dilibatkan secara aktif dalam pengalaman belajar yang kontekstual. Guru tidak hanya memberikan contoh atau instruksi, melainkan merancang situasi belajar yang memungkinkan anak mengalami sendiri proses berbagi sebagai bagian dari ibadah qurban. Dengan kata lain, pembiasaan dan keteladanan berfungsi sebagai fondasi, sedangkan simulasi berbasis pengalaman menjadi media yang memperkuat proses internalisasi nilai melalui keterlibatan langsung anak dalam aktivitas pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman merupakan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pemahaman keagamaan dengan penguatan karakter pada anak usia dini. Berbeda dengan sebagian besar penelitian yang menekankan pembentukan karakter religius melalui pembiasaan, keteladanan, atau penyampaian materi secara verbal, studi kasus di KB Syifa Azzahra memperlihatkan bahwa keterlibatan langsung anak dalam simulasi qurban memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Melalui pengenalan hewan qurban, simulasi penyembelihan menggunakan media edukatif yang aman, serta pembagian daging qurban secara simbolis, anak tidak hanya memahami konsep dasar ibadah qurban, tetapi juga menunjukkan indikasi berkembangnya nilai religius, empati, kepedulian sosial, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pembelajaran.

Kontribusi praktis penelitian ini terletak pada tersusunnya tahapan pembelajaran yang dapat direplikasi oleh guru PAUD atau Kelompok Bermain dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam secara kontekstual. Implementasi pembelajaran diawali dengan apersepsi menggunakan media audiovisual, dilanjutkan dengan pengenalan media konkret, demonstrasi guru, kegiatan bermain peran (*role play*), simulasi pembagian daging qurban secara simbolis, serta refleksi sederhana bersama anak mengenai makna berbagi dan kepedulian sosial. Seluruh aktivitas dilaksanakan menggunakan media edukatif yang ramah anak, tanpa melibatkan benda tajam maupun praktik penyembelihan yang sesungguhnya, sehingga tetap memperhatikan aspek keamanan, etika, dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Temuan ini menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga memfasilitasi internalisasi nilai melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Model pembelajaran ini berpotensi diterapkan pada tema-tema Pendidikan Agama Islam lainnya, seperti zakat, haji, salat berjamaah, maupun kegiatan berbagi pada bulan Ramadan, dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, media, dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, studi kasus di KB Syifa Azzahra memberikan kontribusi konseptual sekaligus praktis bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih aktif, aman, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman belajar anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuan. Pertama, penelitian dilaksanakan dalam satu kali kegiatan pembelajaran pada tanggal 25 Mei 2026 sehingga belum dapat menggambarkan retensi pemahaman maupun internalisasi nilai religius dan kepedulian sosial dalam jangka panjang. Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga, yaitu KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal, sehingga temuan bersifat kontekstual dan memiliki keterbatasan dalam hal transferabilitas ke lembaga pendidikan anak usia dini dengan karakteristik yang berbeda. Ketiga, data yang diperoleh dari anak sebagai subjek utama masih terbatas karena kemampuan verbal anak usia 4–5 tahun belum sepenuhnya memungkinkan mereka mengungkapkan pengalaman dan pemaknaan secara mendalam. Keempat, proses triangulasi belum melibatkan orang tua atau wali sebagai sumber data sehingga informasi mengenai keberlanjutan

pemahaman dan perilaku anak di lingkungan keluarga belum dapat dikonfirmasi. Kelima, proses *member checking* hanya dilakukan kepada guru sebagai informan pendukung, sehingga validasi interpretasi belum melibatkan perspektif pihak lain. Selain itu, sebagaimana lazimnya dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan interpretasi data, sehingga potensi bias subjektivitas tetap dimungkinkan meskipun telah diupayakan melalui observasi yang sistematis, triangulasi sumber dan teknik, serta dokumentasi kegiatan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain studi multi-situs pada beberapa lembaga PAUD atau Kelompok Bermain dengan karakteristik yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk mengkaji keberlanjutan internalisasi nilai religius dan kepedulian sosial setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan teknik pengumpulan data yang lebih ramah anak (*child-friendly interview*), seperti wawancara berbasis gambar, bercerita (*storytelling*), atau bermain, serta pelibatan orang tua atau wali sebagai bagian dari triangulasi sumber, dapat memperkaya pemahaman mengenai pengalaman belajar dan perkembangan nilai-nilai yang diperoleh anak di lingkungan sekolah maupun keluarga.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa simulasi pembelajaran qurban berbasis pengalaman di KB Syifa Azzahra Panyabungan Mandailing Natal merupakan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui tahapan pengenalan hewan qurban, simulasi pemotongan hewan qurban menggunakan media edukatif yang aman, dan pembagian daging qurban secara simbolis, anak tidak hanya memahami konsep dasar ibadah qurban, tetapi juga menunjukkan indikasi berkembangnya nilai religius, empati, kepedulian sosial, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Studi kasus ini menegaskan bahwa simulasi berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial sekaligus mendukung internalisasi nilai-nilai keislaman pada anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94–111. <https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>
- Anwar, N. A. O., & Cholimah, N. (2023). Strategi Penanaman Nilai Agama dan Moral di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7649–7660. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Aprida, S. N., & Suyadi. (2022). Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2462–2471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1959>
- Azzahra, R., Ferdino, M. F., Putri, N. I., Harto, K., & Pratama, I. P. (2025). Implikasi Teori Belajar Kognitivistik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang Sekolah

- Menengah Pertama. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15(1), 229–252. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v15i1.2830>
- Juhriati, I., & Rahmi, A. (2022). Implementasi Nilai Agama dan Moral melalui Metode Esensi Pembinaan Perilaku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1070–1076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1147>
- Lestari, Y. (2022). Pembiasaan Kegiatan Keagamaan pada Anak Usia Dini Mendorong Perkembangan Nilai-Nilai Agama. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v3i1.1562>
- Magfiroh, L. M., Azzahro, N. S., Saputri, F. A., Mafaza, R., Rahmania, N. S., Doni, & Achsan, M. S. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif dalam Pendidikan Di Era Digital. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(3), 34–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v4i3.2398>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Putri, D. H. A., Fuad, M. Z., Ismaya, S. D., & Abu Bakar, M. Y. (2026). Pendekatan Teori Konstruktivistik dalam Pembelajaran. *JIPM: Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 4(3), 424–441. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v4i3.2398>
- Roseana, P. (2024). Memperkuat Karakter Siswa Melalui Pembiasaan Kegiatan Keagamaan Sebagai Peningkatan Kesadaran Spiritual dan Pembentukan Etika dan Moral. *Al-Ijtima'i: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 22–32. <https://barkah.my.id/e-journal/index.php/Al-Ijtima/article/view/23>
- Rosidin. (2014). Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning). *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam*, 8(2), 151–165. <https://doi.org/10.30736/akademika.v8i2.82>
- Saugi, W., Susmiyati, S., Zurqoni, & Maesaroh, D. T. (2026). Designing A Religious Moderation Learning Model for Islamic Early Childhood Education. *JPUd - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 20(1), 97–106. <https://doi.org/DOI.10.21009/jpud.v20i1.60130>
- Siswanto, Nural, I., & Budin, S. (2021). Penanaman Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2627>
- Wahendra, & Parmadi, B. (2022). Internalisasi Nilai Karakter Religius dan Nasionalis Dengan Metode Pembiasaan Keteladanan Berbasis Budaya Sekolah oleh Guru di SDN 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 45–51. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23326>
- Yuliani, R., Pamungkas, J., & Cholimah, N. (2023). Penanaman Nilai Religius dalam Kegiatan Menyanyi Akhlak Budaya (Abud) pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7557–7567.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4649>