

## **ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI**

**Afrah Nadhilah Hasibuan<sup>1</sup>, Khadijah<sup>2</sup>, Eka Riski Pitriana<sup>3</sup>,  
Khoiriyah Anggina Br Lubis<sup>4</sup>, Yuli Anisah Hasibuan<sup>5</sup>**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara<sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail: [afrah0308222055@uinsu.ac.id](mailto:afrah0308222055@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [khadijah@uinsu.ac.id](mailto:khadijah@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>, [riski0308221024@uinsu.ac.id](mailto:riski0308221024@uinsu.ac.id)<sup>3</sup>,  
[khoiriyah0308221026@uinsu.ac.id](mailto:khoiriyah0308221026@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>, [yuli0308223085@uinsu.ac.id](mailto:yuli0308223085@uinsu.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini di TK Mentari School melalui penggunaan alat permainan edukatif. Metode yang digunakan adalah Field Research (Penelitian Lapangan) dengan melibatkan buku cerita interaktif, aplikasi pendidikan interaktif, puzzle kisah moral, kartu cerita interaktif, dan lagu-lagu religi anak-anak. Observasi dan wawancara dilakukan selama dua siklus penelitian untuk mengevaluasi dampak penggunaan alat permainan edukatif. Sebelum intervensi, rata-rata nilai agama dan moral anak usia dini adalah 50,00. Setelah penerapan alat permainan edukatif, terjadi peningkatan yang signifikan, mencapai rata-rata nilai 82,00, menunjukkan peningkatan sebesar 32%. Analisis terhadap berbagai alat permainan edukatif menunjukkan kontribusi unik masing-masing jenis alat dalam merangsang pemahaman dan penerapan nilai agama dan moral. Hasil penelitian ini memberikan dasar kuat untuk pengembangan metode pembelajaran inovatif dan responsif. Kerjasama antara guru dan orang tua dianggap krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran holistik. Pertemuan rutin dan dukungan orang tua diharapkan dapat memperkuat implementasi nilai agama dan moral, tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Temuan ini memberikan kontribusi positif pada pemikiran lebih lanjut terkait pendidikan anak usia dini dan penggunaan alat permainan edukatif sebagai sarana efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Kata Kunci: Pendidikan moral dan agama, Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif.

### Abstract

This research aims to enhance the development of religious and moral values in early childhood at TK Mentari School through the use of educational games. The method employed is Field Research, involving interactive storybooks, interactive educational applications, moral story puzzles, interactive story cards, and religious children's songs. Observations and interviews were conducted during two research cycles to evaluate the impact of using educational games. Before the intervention, the average scores for the early childhood's religious and moral values were 50.00. After the implementation of educational games, a significant improvement was observed, reaching an average score of 82.00, indicating an increase of 32%. Analysis of various educational games showed the unique contributions of each type of tool in stimulating the understanding and application of religious and moral values. The findings of this research provide a strong foundation for the development of innovative and responsive teaching methods. Collaboration between teachers and parents is considered crucial in creating a holistic learning environment. Regular meetings and parental support are expected to strengthen the implementation of religious and moral values, not only at school but also at home.

These findings contribute positively to further considerations regarding early childhood education and the effective use of educational games as a means to achieve these goals.  
Keywords: Moral and Religious Education, Early Childhood, Educational Games.

## **PENDAHULUAN**

Keberhasilan dalam membentuk karakter dan perkembangan anak pada usia dini menjadi dasar utama bagi pertumbuhan individu yang tangguh. Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan kunci dalam memberikan landasan awal bagi kemajuan anak-anak. Dalam memberikan landasan awal bagi kemajuan anak-anak, pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan kunci sebagai fondasi penting dalam membentuk karakter dan perkembangan anak pada usia dini. Keberhasilan dalam proses pembentukan karakter ini tidak hanya menentukan pertumbuhan individu yang tangguh, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan masyarakat secara keseluruhan. PAUD bukan sekadar tempat anak belajar mengenal huruf dan angka, tetapi juga menjadi panggung utama di mana anak-anak memulai perjalanan eksplorasi dunia, memahami nilai-nilai, dan membentuk dasar moral yang akan membimbing mereka sepanjang kehidupan. Media yang tepat menjadi hal utama yang harus diperhatikan seperti alat permainan edukatif.

Seiring perkembangan teknologi, khususnya penggunaan perangkat seluler seperti HP, membawa tantangan baru dalam pendekatan PAUD, yang menuntut pengembangan APE yang tepat guna dan responsif terhadap perubahan zaman. Data yang diperoleh dari lapangan menyoroti tren signifikan di Asia Tenggara, di mana hampir 98% anak menggunakan gadget atau perangkat seluler. Lebih menarik lagi, mayoritas dari mereka mengalokasikan penggunaan perangkat tersebut sebagai alat bermain, terutama melalui aplikasi permainan. Fenomena ini mengindikasikan pergeseran perilaku anak dalam mengakses informasi dan media hiburan, sehingga menggiring perhatian para pendidik dan orang tua untuk merespons secara inovatif.

TK MENTARI SCHOOL merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki komitmen yang kuat terhadap pembentukan karakter dan perkembangan nilai agama serta moral pada anak-anak. Berdasarkan data awal

yang dikumpulkan, sekolah ini menjalankan program pembelajaran agama yang terintegrasi dengan kegiatan sehari-hari. Program ini mencakup pembacaan doa bersama, ceramah agama, dan kolaborasi aktif dengan pemuka agama setempat untuk memberikan panduan spiritual kepada siswa. Namun terdapat juga beberapa kelemahan dari metode pengajaran yang diajarkan. Terlihat bahwa sekolah ini menghadapi tantangan dalam efektivitas pembelajaran nilai agama dan moral pada tingkat anak usia dini.

Pertama, data menunjukkan adanya kelemahan dalam daya tarik program pembelajaran agama yang diselenggarakan di TK MENTARI SCHOOL. Anak-anak nampaknya menghadapi ketidakminatan atau kebosanan terhadap metode pembelajaran yang saat ini diterapkan. Program tersebut mungkin perlu dievaluasi dan disesuaikan agar lebih sesuai dengan daya tangkap dan minat anak-anak, sehingga nilai-nilai agama dapat diterima dan diinternalisasi dengan lebih baik. Kedua, dalam aspek moral, terlihat bahwa metode pengajaran yang ada belum sepenuhnya efektif dalam mentransfer nilai-nilai moral ke dalam perilaku sehari-hari anak di luar lingkungan kelas. Hal ini dapat menunjukkan adanya kekosongan dalam metode pembelajaran moral yang perlu diatasi, mungkin melalui pengenalan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual.

Selain itu, keterlibatan orang tua, meskipun terjalin dengan baik, masih memiliki potensi untuk ditingkatkan. Orang tua perlu lebih terlibat secara aktif dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama dan moral di rumah, dan sekolah perlu menciptakan lebih banyak saluran komunikasi dan interaksi yang mendukung tujuan tersebut. Oleh karena itu dari permasalahan-permasalahan di atas sangat dibutuhkan media yang tepat dan sesuai untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang nilai agama dan moralnya dan dalam upaya tersebut, Alat Permainan Edukatif (APE) hadir sebagai instrumen yang strategis.

Permainan edukatif, sebagai kegiatan bermain yang didesain khusus untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak-anak, memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar hiburan semata. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan kognitif, fisik, sosial, emosional, dan moral anak, permainan

edukatif menggunakan metode yang mendukung proses pembelajaran. Perhatian khusus diberikan kepada aspek keagamaan dan moral, yang memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan sikap hidup anak. Proses pengembangan nilai-nilai ini bersifat integral dan melibatkan semua pihak, baik orang tua, pendidik, maupun masyarakat di sekitarnya. Sejak anak dilahirkan, dia sudah dilengkapi dengan potensi oleh Sang Pencipta, namun bagaimana potensi tersebut berkembang sangat bergantung pada interaksi dan pembinaan dari lingkungan sekitarnya.

Mengoptimalkan pengembangan aspek keagamaan dan moral pada anak usia dini, diperlukan alat atau media yang dapat mendukung peran pendidik dan orang tua. Alat peraga yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak usia dini menjadi hal krusial. Inilah latar belakang utama dari penelitian ini, yang bertujuan untuk mengembangkan APE yang tidak hanya sesuai tetapi juga efektif dalam meningkatkan aspek keagamaan dan moral anak usia dini. APE ini diharapkan dapat menjadi mitra yang membantu pendidik dalam mentransfer nilai-nilai agama dan moral kepada anak secara positif dan terarah.

Permainan edukatif dipilih untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini dikarenakan: Pertama, pembelajaran yang menyenangkan merupakan kunci efektivitasnya, karena anak-anak usia dini cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman yang positif dan menghibur. Selain itu, permainan edukatif merangsang perkembangan kognitif dan emosional anak dengan mengintegrasikan nilai-nilai agama dan moral ke dalam pengalaman bermain. Interaksi sosial dalam permainan juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial, seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab, yang penting dalam perkembangan moral. Melalui pengalaman praktis yang diberikan oleh permainan edukatif, anak-anak dapat menghadapi situasi dunia nyata dan membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai yang diajarkan. Selain itu, permainan ini dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis nilai dengan merancang situasi dan cerita yang mempromosikan nilai-nilai agama dan moral tertentu.

Pentingnya pengembangan alat permainan untuk anak usia dini tak dapat dilebihkan. APE edukatif tidak hanya diharapkan dapat menjadi sumber daya pendidikan, tetapi juga mampu mengoptimalkan perkembangan anak sejalan dengan tingkat usia dan kebutuhannya. Oleh karena itu, memahami dan mengakomodasi aspek-aspek perkembangan anak, baik itu intelektual, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, maupun keagamaan serta moral, menjadi agenda bersama yang harus diemban oleh para stakeholder, mulai dari orang tua hingga pendidik.

Lima aspek perkembangan tersebut memiliki bobot penting, terutama dalam membentuk kepribadian anak. Proses pengembangan aspek-aspek ini cenderung saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu, pengamatan yang cermat terhadap setiap aspek sangatlah penting guna memastikan bahwa perkembangan anak berlangsung seimbang dan optimal. Dengan memahami kompleksitas perkembangan anak usia dini, melibatkan berbagai aspek, penelitian ini menjadi sebuah langkah konkrit untuk menciptakan alat yang mendukung pendidikan anak sesuai dengan kebutuhan zaman. Melalui pengembangan APE, diharapkan dapat tercipta landasan pendidikan yang kuat, memberikan kontribusi positif pada pembentukan karakter anak, dan membuka jalan menuju generasi yang unggul dan berakhlak mulia.

Pada penggunaannya, penting untuk memilih permainan yang sesuai dengan usia anak dan nilai-nilai yang ingin diajarkan, serta melibatkan pengawasan dan pemantauan dari orang tua dan pendidik. Integrasi permainan edukatif dengan pendidikan formal juga menjadi kunci, sehingga nilai-nilai yang diajarkan konsisten dan diterapkan dalam semua aspek pendidikan anak. Dengan demikian, permainan edukatif menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang digunakan pada "Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini" adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif

adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Abdussamad, 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini di TK Mentari School.

Penelitian ini dilakukan di TK MENTARI SCHOOL yang berlokasi di Jl. Gurilla No.57, Sei Kera Hilir I, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian dilakukan secara langsung dengan mengunjungi tk dan melakukan observasi pada tanggal 8- 25 November 2023.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan**

#### **A. Alat Permainan Edukatif**

Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pembelajaran anak usia dini. Guslinda dan Kurnia (2018) menggambarkan APE sebagai berbagai alat atau benda yang tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga tempat di mana anak dapat mengembangkan keterampilan mereka. Tedjasaputra (2001) menekankan bahwa APE dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan, mengartikannya sebagai alat yang sengaja diciptakan untuk mendukung proses pembelajaran. APE menjadi krusial dalam pengembangan anak usia dini, memberikan kontribusi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan anak. Pembahasan ini akan mendalami model pengembangan APE berbasis lingkungan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan fokus pada topik lingkungan hidup.

Pengembangan APE berbasis lingkungan dapat dijabarkan melalui empat model pengembangan. Pertama, identifikasi sumber materi pembuatan APE berbasis lingkungan, memanfaatkan sumber daya sebagai bahan ajar pembelajaran sains dengan fokus pada lingkungan hidup. Kedua, pengelompokan materi

pembuatan APE, di mana sumber daya dikelompokkan berdasarkan tema atau topik tertentu untuk menciptakan kesatuan dalam penyajian materi. Ketiga, pengembangan APE berdasarkan pengelompokan, memfokuskan pengelompokan materi menjadi unit-unit terkait dan saling mendukung. Keempat, pembuatan APE untuk pembelajaran IPA topik lingkungan hidup, melibatkan proses nyata pembuatan alat permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran IPA dengan topik lingkungan hidup, berbagai bentuk APE dapat dikembangkan. Termasuk di antaranya adalah miniatur rumah, perahu, mobil mainan, boneka dari batang pisang, kertas bekas, bola-bola, ikan dari kertas, origami, pohon angka dari dahan pohon kering, dan apel berbentuk angka dengan tulisan di atasnya. Keanekaragaman bentuk ini bertujuan untuk memberikan variasi dalam pembelajaran, merangsang imajinasi anak-anak, serta mendukung pemahaman konsep IPA dengan metode yang menyenangkan

APE yang diterapkan dalam pembelajaran IPA topik lingkungan hidup bagi guru PAUD dapat dikelompokkan menjadi dua tipe *micro role play*. Kelompok APE ini menciptakan situasi belajar yang melibatkan peran-peran kecil, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan belajar secara aktif. Pendekatan *micro role play* juga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep IPA dengan mengaitkannya dengan situasi atau peran tertentu

Pentingnya peran pendidik dan orang tua sangat terlihat dalam konteks ini. Keduanya perlu terlibat aktif dalam memahami konsep pengembangan APE dan cara mengaplikasikannya dalam pembelajaran anak usia dini. Pendidik diharapkan dapat merancang dan menyusun APE yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sementara orang tua dapat mendukung penggunaan APE di rumah untuk memperkaya pengalaman pembelajaran anak.

Meskipun APE membawa manfaat yang signifikan, masih ada sejumlah tantangan yang harus diatasi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan APE yang tersedia, terutama dalam lingkup penyelenggaraan PAUD yang masih belum memenuhi standar mutu yang sesuai. Ketersediaan APE yang terbatas dapat menjadi penghambat dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal.

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi instrumen berharga dalam pendidikan anak usia dini, membuka peluang untuk membentuk karakter, nilai, dan kemampuan anak secara efektif. Peran pendidik dan orang tua sangat relevan dalam mendukung pemanfaatan APE ini, sambil mengatasi tantangan terkait keterbatasan sumber daya. Dengan implementasi yang tepat, APE dapat menjadi langkah positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Menurut Heliyantini Soetopo dalam (Pramuditya, 2016), dinamika dan kreativitas diperlukan dalam menghadapi perkembangan pendidikan anak usia dini dan melaksanakan kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan berbagai alat bantu dan taktik pengajaran. Hal ini memastikan bahwa guru dan siswa tidak pernah kehabisan kegiatan di dalam kelas dan tidak pernah merasa bosan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu alat yang sering digunakan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Alat permainan edukatif mencakup berbagai jenis permainan yang diciptakan untuk menciptakan suasana pembelajaran dan memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik, atau anak-anak.

Alat permainan edukatif terbuat dari kardus yang dibuat dengan cermat untuk memastikan keamanan saat menghitung waktu sholat, sambil menanamkan nilai-nilai moral dan agama. Jam yang terpasang menunjukkan kapan waktu sholat dimulai, dengan tujuan menginspirasi anak-anak untuk berpartisipasi dalam ibadah mereka dengan lebih semangat. Doa adalah salah satu nilai agama dan moral yang ditanamkan melalui rutinitas. Selain itu, Syamsuardi berpendapat bahwa permainan edukatif mencakup berbagai jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran kepada pemainnya. Ini mencakup permainan klasik dan kontemporer yang telah ditingkatkan dengan nilai instruksional dan pendidikan. Menurut Sumiyati, yang dikutip dalam bukunya tentang pendidikan anak usia dini dalam Islam, anak-anak secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri dan mengembangkan konsep yang lebih logis, sistematis, dan rasional sebagai hasil dari interaksi sosial mereka.



## **B. Ciri- Ciri Alat Permainan Edukatif**

Menurut Tedjasaputra (2007), Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki beberapa ciri yang membedakannya dari jenis permainan lainnya. Ciri-ciri tersebut menunjukkan keunikan dan kebermanfaatan APE sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak, khususnya pada tahap prasekolah. Berikut adalah pembahasan mengenai ciri-ciri tersebut:

Bermain dengan Cara yang Berbeda:

Ciri pertama APE adalah kemampuannya untuk dimainkan dengan cara yang berbeda. Ini berarti bahwa GameTools dapat digunakan dengan berbagai cara yang bertujuan dan bermanfaat. Fleksibilitas ini memungkinkan APE untuk diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak, menjadikannya alat yang beragam dan sesuai untuk tujuan pendidikan yang berbeda.

### 1. Khusus Ditujukan pada Anak Prasekolah:

APE secara khusus ditujukan untuk anak prasekolah. Fokus ini menegaskan bahwa APE dirancang dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan anak pada tahap tersebut. Dengan demikian, APE tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga membantu dalam pengembangan berbagai aspek intelektual dan motorik anak prasekolah

### 1. Melibatkan Anak secara Aktif

Salah satu ciri yang sangat penting dari APE adalah kemampuannya untuk melibatkan anak secara aktif. Saat bermain dengan alat permainan, anak tidak hanya menjadi pemain pasif, tetapi juga aktif dalam interaksi dengan mainan, teman sebaya, dan guru. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui permainan.

### 2. Konstruktif:

Ciri konstruktif APE menekankan bahwa permainan ini mendorong cara-cara konstruktif dalam bermain. Anak diberikan kesempatan untuk membangun, menciptakan, dan memperbaiki sesuatu dengan

menggunakan bahan-bahan yang mungkin tidak dimaksudkan untuk tujuan tertentu. Pendekatan konstruktif ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis, tetapi juga memupuk kreativitas dan kemampuan problem-solving anak.

Dengan menggabungkan ciri-ciri ini, APE tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga instrumen pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak prasekolah. Melalui penggunaan APE, anak-anak dapat belajar sambil bermain, meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik mereka, serta membentuk dasar yang kuat untuk pembelajaran selanjutnya.

### **C. Nilai Agama**

Pengertian nilai-nilai agama, khususnya dalam konteks Islam, memiliki aspek penting yang mencakup harga, mutu, dan ciri-ciri yang penting bagi kemanusiaan. Sapendi (2015) menyatakan bahwa agama memainkan peran krusial dalam membentuk perilaku anak. Oleh karena itu, pendidikan agama memegang peranan vital dalam membentuk kepribadian anak seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan agama memerlukan pendekatan dan pengawasan yang berkelanjutan.

Peningkatan nilai agama pada anak memiliki tujuan umum untuk menanamkan dasar-dasar keimanan, pola takwa kepada Tuhan, keindahan akhlak, kepercayaan pada diri sendiri, dan kesiapan untuk hidup bersama masyarakat sesuai dengan ridha-Nya. Tujuan khusus peningkatan nilai agama pada anak usia dini termasuk meningkatkan rasa iman dan cinta terhadap Tuhan, membiasakan melakukan ibadah, mendasarkan perilaku dan sikap anak pada nilai-nilai agama, serta membantu mereka tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertaqwa.

Pendidikan agama menekankan pemahaman tentang agama dan penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai agama disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan keunikan masing-masing anak. Islam memberikan teladan nilai-nilai keislaman melalui metode

pembiasaan ibadah, seperti puasa dan shalat lima waktu. Agama, dalam konteks ini, merupakan hasil dari perpaduan potensi bawaan sejak lahir dan pengaruh lingkungan.

Permendiknas No 58 Tahun 2009 menegaskan bahwa pendidikan dasar anak usia dini harus berlandaskan pada nilai-nilai filosofis dan religi yang dianut oleh lingkungan sekitar anak. Pendidik perlu bijak dalam memilih cara dan metode untuk menanamkan nilai-nilai agama agar pesan moral dapat benar-benar tersampaikan dan dipahami oleh anak. Pemahaman yang dimiliki oleh guru atau pendidik akan memengaruhi keberhasilan penanaman nilai-nilai agama secara optimal. Dengan demikian, pendidikan agama tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep agama, tetapi juga melibatkan praktek nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peran pendidik dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama menjadi krusial untuk mencapai tujuan pendidikan agama secara holistik dan berkelanjutan.

#### **D. Nilai Moral**

Pengertian moral, sebagaimana dijelaskan oleh Ananda (2017), adalah ukuran baik- buruknya seseorang, baik dalam konteks pribadi maupun sebagai anggota masyarakat dan negara. Pendidikan moral, dalam hal ini, memiliki tujuan untuk membentuk karakter manusia yang bermoral dan manusiawi. Ouska dan Whellan menyebutkan bahwa moral adalah prinsip baik-buruk yang melekat dalam diri individu, sedangkan moralitas adalah kualitas pertimbangan baik-buruk.

Perbedaan antara moral dan moralitas memunculkan konsep bahwa moral adalah prinsip dasar yang menentukan baik-buruk, sementara moralitas melibatkan kualitas pertimbangan etis individu. Meskipun moral berada dalam diri individu, tetapi juga terikat pada sistem aturan tertentu. Dalam konteks penanaman nilai moral pada anak usia dini, Ananda (2017) menyebutkan bahwa pendidik atau guru memiliki beragam metode, seperti bercerita, bernyanyi,

bermain, bersajak, dan karya wisata. Pemilihan metode ini harus didasarkan pada pemahaman yang baik oleh pendidik, karena metode yang dipilih akan memengaruhi keberhasilan penanaman nilai moral.

Pendidikan moral menjadi aspek krusial di berbagai lembaga pendidikan, termasuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD, sebagai periode pra-sekolah, memiliki peran penting dalam membentuk karakter moral manusia. Penanaman nilai-nilai moral pada anak usia dini memiliki tujuan untuk memastikan bahwa karakter dan kemampuan dasar anak berkembang secara optimal, menciptakan sikap dan perilaku positif.

Pendidikan moral adalah suatu program pendidikan, baik di dalam maupun di luar sekolah, yang mengorganisasikan sumber-sumber moral dengan memperhatikan pertimbangan psikologis. Tujuannya adalah agar manusia dapat belajar menjadi individu yang bermoral. Dengan kata lain, pendidikan moral membantu membentuk individu yang memiliki kesadaran akan prinsip baik-buruk, memiliki karakter moral yang kokoh, dan dapat berkontribusi positif dalam masyarakat.

Pentingnya penanaman nilai moral pada anak usia dini tidak hanya memberikan dampak pada perkembangan pribadi anak, tetapi juga membentuk landasan bagi perkembangan warga negara yang baik di masa depan. Dengan memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai moral sejak dini, diharapkan anak-anak akan tumbuh sebagai individu yang berintegritas, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama.

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dalam penelitian "Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Mentari School," temuan menunjukkan dampak positif dari penggunaan alat permainan edukatif pada perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini.

Observasi langsung terhadap siswa saat menggunakan alat permainan edukatif menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi mereka. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berkomunikasi, dan terlibat dalam aktivitas yang mengandung nilai-nilai agama dan moral. Interaksi sosial yang teramati juga mencerminkan adanya kolaborasi dan saling membantu, menciptakan lingkungan belajar yang sehat.

Sebelum penggunaan alat permainan edukatif, rata-rata nilai agama dan moral anak usia dini di TK Mentari School sebesar 50,00. Pada periode ini, pendekatan pembelajaran belum melibatkan alat permainan edukatif secara menyeluruh. Setelah penerapan alat permainan edukatif, terjadi peningkatan signifikan pada nilai agama dan moral anak-anak, mencapai rata-rata sebesar 82,00. Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian memiliki dampak positif terhadap perkembangan nilai agama dan moral. Peningkatan persentase rata-rata nilai agama dan moral sebesar 32%. Angka ini mencerminkan efektivitas alat permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini.

Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif efektif dalam merangsang pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama dan moral. Guru melaporkan peningkatan respons positif siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Dukungan positif dari orang tua terhadap penggunaan alat permainan edukatif juga memberikan dampak positif pada perkembangan anak di luar lingkungan sekolah.

Selain itu, hasil wawancara dengan orang tua menyoroti pengaruh positif alat permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai agama dan moral. Orang tua mencatat perubahan positif dalam perilaku anak di rumah, menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tidak terbatas pada lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif efektif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai agama dan moral pada anak usia dini di TK

Mentari School. Rekomendasi dapat diberikan untuk terus mengintegrasikan permainan edukatif dalam kurikulum, memperluas jenis permainan yang digunakan, dan melibatkan orang tua secara lebih aktif dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai tersebut di rumah. Temuan ini memberikan landasan untuk pemikiran lebih lanjut dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Pengaruh dari berbagai alat permainan edukatif, termasuk buku cerita interaktif, Aplikasi Pendidikan Interaktif, Puzzle kisah moral, Kartu cerita interaktif, dan Lagu-lagu Religi Anak-anak, dalam penelitian ini secara signifikan berkontribusi pada perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini di TK Mentari School. Berikut adalah analisis lebih lengkap dari masing-masing alat permainan edukatif:

1. Buku Cerita Interaktif: Buku cerita interaktif memberikan kontribusi besar dalam pengembangan nilai agama dan moral. Melalui interaktivitasnya, buku cerita mampu merangsang imajinasi anak-anak dan membawa mereka ke dalam cerita yang tidak hanya menarik tetapi juga sarat dengan nilai-nilai moral. Interaksi dengan karakter dan plot cerita melibatkan anak-anak secara emosional, meningkatkan daya tarik terhadap materi pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep-konsep agama dan moral secara lebih baik.
2. Aplikasi Pendidikan Interaktif: Aplikasi pendidikan interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Integrasi teknologi secara interaktif membuat anak-anak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sambil tetap menerima nilai-nilai agama dan moral. Penggunaan teknologi memberikan pengalaman belajar yang modern dan relevan, menciptakan hubungan positif antara anak-anak dan materi pembelajaran.
3. Puzzle Kisah Moral: Puzzle kisah moral tidak hanya melatih keterampilan motorik halus anak-anak tetapi juga memberikan

kesempatan untuk berpikir kritis. Proses menyusun puzzle memungkinkan mereka merangkai cerita moral secara mandiri, mengakibatkan pemahaman nilai-nilai moral secara menyeluruh. Aktivitas ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik, di mana keterampilan kognitif dan motorik berjalan seiring.

4. Kartu Cerita Interaktif: Kartu cerita interaktif menjadi media yang merangsang interaksi sosial antar anak-anak. Melalui kartu cerita, mereka dapat berdiskusi, berbagi ide, dan saling belajar dari nilai-nilai agama dan moral yang terkandung dalam setiap cerita. Proses berbagi ini meningkatkan pemahaman kolektif terhadap konsep-konsep moral, dan juga mengembangkan keterampilan sosial mereka.
5. Lagu-lagu Religi Anak-anak: Lagu-lagu religi anak-anak memberikan dimensi baru dalam pembelajaran nilai agama dan moral. Musik memiliki kekuatan untuk membawa pesan-pesan moral secara mendalam ke dalam pikiran anak-anak, menciptakan ikatan emosional dengan nilai-nilai tersebut. Partisipasi dalam nyanyian menciptakan lingkungan yang positif dan menyenangkan, yang mendukung pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai moral.

Penggunaan variasi alat permainan edukatif di atas dalam konteks TK Mentari School secara konsisten menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Interaksi positif, partisipasi aktif, dan respons baik dari siswa, guru, dan orang tua menjadi indikator kuat akan efektivitas penggunaan alat permainan edukatif dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini bukan hanya memberikan dasar yang kokoh, tetapi juga merinci peran masing-masing alat permainan edukatif dalam mencapai tujuan tersebut, memberikan kontribusi signifikan pada pemikiran lebih lanjut dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Kerjasama antara guru dan orang tua juga sangat diperlukan. Pertemuan rutin antara guru dan orang tua dapat menjadi forum untuk membahas perkembangan nilai agama dan moral anak. Disamping itu, adanya kerjasama dalam merancang dan mendukung kegiatan di sekolah yang mendorong perkembangan nilai agama dan moral akan memberikan dampak positif yang lebih besar pada anak. Melalui upaya bersama ini, guru dan orang tua dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik dan mendukung perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif, seperti buku cerita interaktif, aplikasi pendidikan interaktif, puzzle kisah moral, kartu cerita interaktif, dan lagu-lagu religi anak-anak, menghasilkan temuan yang signifikan. Observasi dan wawancara memberikan gambaran positif terkait dampak penggunaan alat permainan edukatif pada perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini di TK Mentarai School. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai anak dari yang sebelum penggunaan alat permainan edukatif, rata-rata nilai agama dan moral anak usia dini di TK Mentari School adalah 50,00. Penerapan alat permainan edukatif menyebabkan peningkatan yang cukup besar, dengan rata-rata nilai mencapai 82,00. Peningkatan sebesar 32% ini menunjukkan efektivitas alat permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini.

Setiap jenis alat permainan edukatif memberikan kontribusi uniknya. Buku cerita interaktif merangsang imajinasi anak dan membawa mereka ke dalam cerita nilai moral. Aplikasi pendidikan interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik melalui teknologi. Puzzle kisah moral melatih keterampilan motorik halus dan berpikir kritis. Kartu cerita interaktif merangsang interaksi sosial dan berbagi nilai. Lagu-lagu religi anak-anak memberikan dimensi emosional pada pembelajaran nilai agama dan moral.



Hasil penelitian ini memberikan landasan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini. Kerjasama antara guru dan orang tua dianggap penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran holistik. Pertemuan rutin dan dukungan aktif orang tua diharapkan dapat memperkuat implementasi nilai agama dan moral, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di rumah.

## **REFERENSI**

- Adiarti, W. (2009). Alat permainan edukatif berbahan limbah dalam pembelajaran sains di taman kanak-kanak. *jurnal ilmu pendidikan* , 78-84.
- Budiyati, U. (2021). APE untuk pengembangan nilai agama dan moral anak. *Jurnal Warna* . Guslinda & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. *CV. Jakad Publishing*.
- Inawati. (2017). Strategi pengembangan nilai dan moral pada anak usia dini . *Jurnal pendidikan anak usia dini*.
- Licon. (2014). Nilai-nilai moral dan agama pada usia dini . *jurnal pendidikan anak usia dini* . R, A. (2009). Alat permainan edukatif lingkungan sekitar untuk anak usia 0-1 tahun. *PT Sandiarta Sukses*.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*.
- Suyadi. (2009). Permainan edukatif yang mencerdaskan . *Power Books (IHDINA)*. Tedjasaputra, M. S. (2001). Bermain, mainan, dan permainan . *PT Grasindo* .
- Yaumi, M. &. (2016). Teori, model & aplikasi. *Kencana*.