



## **Efektivitas Pengenalan Pembelajaran Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Cahaya Embun Kec. Pangkah Kab. Tegal**

Umi Pertiwi<sup>1✉</sup>, Tri Leksono Prihandoko<sup>2</sup>, Dyah Kusbiantari<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET Semarang, Indonesia,

<sup>2</sup>Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET Semarang, Indonesia,

### **Info Articles**

*Sejarah Artikel:*

Disubmit 26 Mei 2025

Direvisi 23 Juni 2025

Disetujui 30 Juni 2025

*Keywords:*

Nilai Agama dan Moral

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas alat permainan edukatif dalam pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun di KB Cahaya Embun. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini kualitatif dengan pendekatan deskriptif dimana peneliti mewawancarai dan mengobservasi langsung narasumber, yang berjumlah 15 anak didik KB Cahaya Embun dan 1 pendidik sebagai walikelas Gajah A1. Penggunaan alat permainan edukatif yang dikatakan efektif dalam pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek; diantaranya: aktifitas anak selama pembelajaran berlangsung, respon anak dan tercapainya indikator pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menunjukkan jika anak anak mampu belajar agama dengan lebih efektif dan menyenangkan serta mencapai sejumlah indikator pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya setelah melakukan kegiatan belajar agama menggunakan alat permainan edukatif

### **Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of learning tools in religion and moral values learning activity for pupil aged 5-6 years old at KB Cahaya Embun. The type of research used in this study is qualitative research with descriptive approach; where Researchers do some interview and directly observed learning activity of 15 pupils of Gajah A1 class and homeroom teacher as the center of this research. The effectiveness of using educational playing tools as religion and moral value learning activity media can be seen from pupils activities during learning, pupil's responses and how the pupil achieve all of learning indicators whose been set before learning activity started. This study shows educational playing tools can motivate pupils to enjoy the learning, more enthusias, more excited and help pupil to achieve all the indicators of religious and moral values learning activity.*

✉ Alamat Korespondensi:

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

## **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan proses belajar agama dan moral untuk anak-anak usia dini diperlukan media belajar yang dapat mendukung kegiatan belajar supaya lebih efektif dan menyenangkan. Media belajar yang digunakan juga sebaiknya sesuai untuk anak-anak usia dini dan memenuhi kriteria-kriteria yang distandarkan sebagai alat peraga. Pada kegiatan belajar kali ini, media belajar yang akan digunakan berupa Alat Permainan Edukatif (APE). Di lembaga KB Cahaya Embun sendiri pembelajaran nilai-nilai agama dan moral lebih sering menggunakan lembar kerja, lalu guru menjelaskan dan praktek bersama anak-anak. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan belajar terlihat kurang efektif karena tidak semua siswa antusias dan terlibat dalam kegiatan belajar. Beberapa diantara siswa tersebut terlihat asik bercanda dan mengobrol dengan teman terdekatnya. Alhasil saat guru mengulas kembali pembelajaran di akhir kegiatan, anak-anak terlihat bingung dan kesulitan menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti tentang efektifitas penggunaan alat permainan edukatif dalam pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini di KB Cahaya Embun

## **METODE**

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 (Ibrahim, 2021). Dalam hal ini, peneliti menafsirkan dan menjelaskan data-data yang didapat peneliti dari wawancara, observasi dan dokumen, sehingga mendapatkan jawaban permasalahan dengan rinci dan jelas. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman secara mendalam yang dilakukan secara wajar dan alami sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi (Anggito, 2018). Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada dengan cara melakukan wawancara langsung. Sumber data penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama, yang dikumpulkan peneliti untuk menjawab masalah yang ditemukan dalam penelitian yang didapat secara langsung dari narasumber baik wawancara maupun melalui angket (Sugiyono, 2017). Narasumber peneliti adalah satu guru kelas serta satu kelas siswa dan siswi kelompok A KB Cahaya Embun yang berjumlah 15 Anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknik analisis data deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap fenomena atau kejadian yang sedang diteliti baik berupa perilaku, persepsi, tindakan, motivasi, atau lainnya (Khasanah, 2022). Teknis Analisis yang digunakan deskriptif pemilihan metode ini karena data yang diperoleh adalah data yang berbentuk kata-kata dan tidak berbentuk angka, sehingga dalam analisisnya tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dalam penelitian. Guru menyampaikan bahwa alat permainan edukatif sangat membantu dalam memperkenalkan nilai-nilai agama dan moral kepada anak-anak, karena dengan menggunakan media yang menyenangkan anak-anak lebih mudah menyerap pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan permainan seperti puzzle huruf hijaiyah dan boneka gerakan salat, anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat konsep salat dan doa yang sedang dipelajari.

Melalui permainan ini, mereka tidak hanya belajar tentang agama secara teori, tetapi juga dapat langsung mempraktikkan gerakan salat, yang membuat mereka lebih terlibat dan antusias dalam setiap sesi pembelajaran. Menurut guru, anak-anak menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran agama karena metode yang digunakan mengubah pembelajaran agama menjadi lebih seru dan mudah dipahami. Guru juga mencatat adanya peningkatan yang signifikan dalam perilaku keseharian anak-anak, terutama dalam hal kesadaran untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekitar. Anak-anak kini lebih rajin mencuci tangan sebelum dan sesudah makan serta lebih tertib untuk membuang sampah pada tempatnya. Selain itu, guru juga mengamati perubahan positif dalam sikap sosial anak-anak, seperti kesediaan untuk berbagi dengan teman-teman dan sikap membantu ketika ada teman yang membutuhkan. Dengan cara ini, pembelajaran agama dan moral melalui alat permainan edukatif tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan karakter yang lebih baik, yang akan bermanfaat dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Hasil dari observasi pada 15 anak di KB Cahaya Embun tentang keaktifan pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral menggunakan alat permainan edukatif dengan menggunakan lima indikator sebagai berikut

- 1) Pengenalan konsep Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Praktik ibadah sesuai agama atau kepercayaan
- 3) Menjaga kebersihan dan kesehatan diri
- 4) Menghargai sesama manusia dan perbedaan
- 5) Menghargai alam sebagai ciptaan Tuhan

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan gambaran perkembangan nilai agama dan moral yang berbeda-beda dari tiap subjek penelitian.

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

Sebelum penggunaan alat permainan edukatif, meskipun sudah disiapkan lembar kerja yang variatif namun pemahaman anak-anak terhadap konsep nilai agama dan moral sebagian siswa di kelas belum berkembang sesuai harapan. Pada periode ini, pendekatan pembelajaran belum melibatkan alat permainan edukatif secara menyeluruh.

Setelah menggunakan alat permainan edukatif; seiring dengan tingginya semangat dan motivasi belajar siswa, siswa semakin antusias, komunikatif dan fokus. Pemahaman Sebagian besar siswa sudah berkembang sesuai harapan (sesuai indikator pembelajaran yang ditetapkan). Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian memiliki dampak positif terhadap perkembangan nilai agama dan moral. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas alat permainan edukatif dalam pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun. Seorang tokoh bernama Watkins, et all mengemukakan pernyataan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila suatu kegiatan yang membangun dengan ditangani oleh seorang guru melalui pendekatan dan strategi khusus mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik serta terjadinya peningkatan hasil belajar anak. 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 orangtua terhadap penggunaan alat permainan edukatif juga memberikan dampak positif pada perkembangan anak di luar lingkungan sekolah.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan efektifnya alat permainan edukatif untuk pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun. Saat observasi, siswa terlihat antusias

mengikuti kegiatan belajar serta fokus menyimak dan memahami instruksi guru terkait dengan cara penggunaan alat permainan edukatif yang dipakai bersama selama kegiatan pembelajaran. Siswa juga terlihat semakin mudah memahami konsep nilai-nilai agama dan moral yang dipelajari bersama karena konsep yang dipelajari disampaikan kepada siswa dengan cara bermain. Sebagaimana kita sadari bahwa bermain adalah dunianya anak-anak. Jadi ketika guru mengajak anak-anak belajar dengan cara bermain, anak-anak menyambut dengan tangan terbuka. Keseruan nampaknya bukan hanya dirasakan oleh siswa tapi juga guru. Saat wawancara, guru menyampaikan informasi kepada peneliti bahwa kegiatan belajar berlangsung menyenangkan. Siswa-siswa terlibat aktif dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan guru. Guru pun sangat terbantu dengan alat permainan edukasi ini karena menyenangkan untuk digunakan bersama dengan anak-anak sehingga guru lebih mudah dan terstruktur dalam menjelaskan konsep nilai agama dan moral yang diajarkan kepada siswa.

## SIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan di KB Cahaya Embun Kec. Pangkah, Kab. Tegal adalah tentang “Efektivitas Pengenalan Pembelajaran Nilai-Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini.” Peneliti memperoleh data-data di lapangan melalui hasil wawancara dan observasi yang kemudian dianalisis. Teknik analisis yang digunakan adalah analisa deskriptif kualitatif. Data yang sudah diperoleh kemudian dipaparkan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang mengacu pada fokus penelitian.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan efektifnya alat permainan edukatif untuk pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama anak usia dini. Saat observasi, siswa terlihat antusias terlibat dalam kegiatan belajar dan lebih mudah memahami konsep nilai agama dan moral yang dipelajari. Saat wawancara, guru mengaku lebih mudah memimpin kegiatan belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif. Karenanya (penggunaan alat permainan edukatif) menstimulus rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Kegiatan belajar yang berlangsung menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Konsep nilai-nilai moral dan agama yang diajarkan kepada siswa pun menjadi lebih mudah disampaikan guru dan dipahami dengan sangat baik oleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: Cv. Syakir Media Press.
- Adhayani, A. (2020). Metode Observasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Metode Kualitatif*, 1-14.
- Afifatu, R. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9, April.
- Anggito, A. D. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Cv Jejak.
- Habibah, N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Saat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 32-42.
- Hartomo, N. D. (2021, September 21). Mengenal Alat Permainan Edukatif: Fungsi, Manfaat, Kriteria, Dan Kedudukannya Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. (Kompasiana, Ed.)
- Ibrahim, E. (2021, September 22). Fungsi Dan Karakteristik Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Perkembangan Anak Usia Dini. (Kompasiana, Ed.)
- Khasanah, L. U. (2022, Februari 09). Teknik Analisis Data Penelitian Deskriptif Kualitatif. (A. W. Davita, Ed.) *Teknis Analisa Data* .
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Badung: Cv. Alfabeta.