

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung” ini ditulis oleh **Zulfa Wijiana**, NIM 17206163078, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, yang di bimbing oleh Bapak **Dr. Adi Wijayanto, S.Or.,S.Kom.,M.Pd.,AIFO**.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Permainan Bermuatan Agama, Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan mengenai pergeseran nilai yang dialami oleh anak-anak yang dimulai dari perilaku tidak sopan yang ditunjukkan oleh anak kepada gurunya. mengingat agama dan moral sebagai landasan agar anak berperilaku baik, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu sudah seyogyanya nilai agama dan moral perlu distimulasi sejak dini. Untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak salah satunya dengan menggunakan media audio visual dan permainan bermuatan agama. Diharapkan dengan media dan permainan ini anak dapat mengembangkan rasa bersyukur, sikap jujur, dan melakukan ibadah sehari-hari khususnya berdoa.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah (1). Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung? (2). Apakah ada pengaruh permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung? (3). Seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung?. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

Dalam penelitian ini digunakan jenis pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Metode observasi menggunakan *check list* untuk mengetahui perkembangan nilai agama dan moral anak dan dokumentasi digunakan untuk mencari informasi data tentang populasi, sampel, sarana, prasarana serta dokumen yang ada di lembaga. Uji yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji paired T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak dengan uji paired sig $0,00 < 0,05$ sehingga H_a dapat diterima. Untuk menghitung seberapa besar media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak menggunakan uji paired T-Test.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Audio Visual Media and Religion-Contained Games on the Development of Religious and Moral Value of Group B Children in Kindergarten Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung" was written by **Zulfa Wijiana**, NIM **17206163078**, Department of Islamic Education in Early Childhood, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Tulungagung State Islamic Institute (IAIN), which is guided by **Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.**

Keywords: Audio Visual Media, Games with Religion, Development of Religious and Moral Values

This research is motivated by the problem of the shift in values experienced by children that starts from disrespectful behavior directed by children to their teacher. considering religion and morals as the basis for children to behave well, both verbally and in writing. Therefore, religious values and moral values should be stimulated early on. To improve the development of children's religious and moral values, one of them is by using audio-visual media and religious games. It is hoped that with this media and games children can develop a sense of gratitude, honest attitude, and perform daily worship, especially praying.

The formulation of the problem in writing this thesis is (1). Is there an influence of the use of audio visual media on the development of religious and moral values of children of group B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung? (2). Is there an influence of religiously charged games on the development of religious and moral values of children in group B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung? (3). How big is the influence of the use of audio-visual media and religiously charged games on the development of religious and moral values of children of B group Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung? The purpose of this study is to determine the effect and how much influence the audio-visual media and religious-charged games have on the development of religious and moral values of group B children in Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung Kindergarten.

This research uses a quantitative approach. Data collection uses observation and documentation methods. The observation method uses a check list to find out the development of children's religious and moral values and documentation is used to look for information on data about the population, samples, facilities, infrastructure and documents available at the institution. The test used in this study was paired T-Test. The results showed that there was an influence of audio-visual media and religiously charged games on the development of children's religious and moral values by paired sig test $0.00 < 0.05$ so that H_a could be accepted. To calculate how much audio-visual media and religiously charged games on the development of children's religious and moral values use the paired T-Test.

ملخص

البحث العلمي بعنوان "تأثير الإعلام السمعي البصري والألعاب القائمة على الدين على تنمية القيمة الدينية والمعنوية لأطفال المجموعة ب في روضة الخديجة كيدونجسوكو تولونجاغونغ" كتبها زلفا ويجيانا ، رقم الطلاب **17206163078** ، قسم التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة ، كلية التربية وتربية المعلمين ، معهد تولونجاغونغ الإسلامي الحكومي ، الذي يوجهه الدكتور عدي ويجيانتو ، **الماجستير**

الكلمات المفتاحية: الإعلام المرئي والمسموع ، لعبة تقوم على الدين ، وتنمية القيم الدينية والأخلاقية

الدافع وراء هذا البحث هو مشكلة التحول في القيم التي يعاني منها الأطفال والتي تبدأ من السلوك غير المحترم الذي يوجهه الأطفال إلى معلمهم. اعتبار الدين والأخلاق أساساً يتصرف فيه الأطفال بشكل جيد ، شفهيًا وكتابيًا. لذلك ، يجب تحفيز القيم الدينية والقيم الأخلاقية في وقت مبكر. لتحسين تنمية القيم الدينية والأخلاقية للأطفال ، يتم استخدام إحدى وسائل الإعلام المرئية والمسموعة والألعاب الدينية. يؤمل أن يتمكن الأطفال من خلال هذه الوسائط والألعاب من تنمية الشعور بالامتنان والموقف الصادق وأداء العبادة اليومية ، وخاصة الصلاة.

صياغة المشكلة في كتابة هذه الأطروحة هي (1). هل هناك تأثير لاستخدام وسائل الإعلام المرئية والمسموعة في تنمية القيم الدينية والأخلاقية لأطفال المجموعة ب في روضة الخديجة كيدونجسوكو تولونجاغونغ ؟ (2). هل هناك تأثير للألعاب الدينية على تنمية القيم الدينية والأخلاقية للأطفال ب في روضة الخديجة كيدونجسوكو تولونجاغونغ ؟ (3). ما مدى تأثير استخدام وسائل الإعلام السمعية والبصرية والألعاب الدينية على تنمية القيم الدينية والأخلاقية للأطفال في المجموعة ب رياض الأطفال الخديجة كيدونجسوكو تولونجاغونغ؟ الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير ومدى تأثير وسائل الإعلام السمعية والبصرية والألعاب الدينية على تطوير القيم الدينية والأخلاقية لأطفال المجموعة ب في روضة الخديجة كيدونجسوكو تولونجاغونغ

يستخدم هذا البحث نهجًا كميًا. يستخدم جمع البيانات طرق المراقبة والتوثيق. تستخدم طريقة الملاحظة قائمة مراجعة لمعرفة تطور القيم الدينية والأخلاقية للأطفال ويتم استخدام الوثائق للبحث عن معلومات حول البيانات حول السكان والعينات والمرافق والبنية التحتية والوثائق المتاحة في المؤسسة. تم إقران الاختبار المستخدم في هذه الدراسة - **T** المزدوج . أظهرت النتائج أن هناك تأثيرًا لوسائل الإعلام السمعية والبصرية والألعاب الدينية على تطوير القيم الدينية والأخلاقية للأطفال عن طريق اختبار الاقتران المزدوج الذي يبلغ $0.05 > 0.00$ بحيث يمكن قبول **Ha** . لحساب مقدار وسائل الإعلام السمعية والبصرية والألعاب الدينية على تطوير القيم الدينية والأخلاقية للأطفال ، استخدم اختبار **T** المزدوج.