

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio - visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.¹ Media audio visual adalah gabungan antara audio dan visual yang mana media tersebut mempunyai unsur pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.² Media pembelajaran yang berupa pendengaran dan penglihatan yang dapat membantu siswa dalam memperoleh memahami materi yang disampaikan oleh guru.

¹Joni Purwono dkk, *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata...*, (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2, No.2, hal 127-144, Edisi April 2014. Solo), hal. 13

²Najmi Hayati dkk, *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio...*, (Jurnal Al-Hikmah Vol. 14, No. 2, Oktober 2017 ISSN 1412-5382), hal. 164

Media audio - visual dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan juga memotivasi siswa untuk belajar. Media audio-visual terdiri dari dua aspek utama, aspek audio dan aspek visual. Aspek visual mendukung pengiriman pesan melalui indera visual. Para siswa juga dapat menerima pesan dalam bentuk audio melalui indera pendengaran.³ Media yang dapat mempertontonkan secara bersamaan antara gambar dengan suara. Media tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi. Media audio visual merupakan jenis media yang memfokuskan perhatian pembelajar pada indera pendengaran dan penglihatan.⁴ Media pembelajaran yang mengandalkan panca indera mata dan telinga. Media pembelajaran audio visual adalah alat atau segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan bermuatan pendengaran dan penglihatan.⁵ Media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar dengan menggunakan pendengaran dan penglihatan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran tiba dimana media tersebut mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Media tersebut terdiri dari unsur audio dan gambar yang akan tampil secara bersamaan.

³T Gayatri dkk, *Development of Contextual Teaching learning...*, (IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science volume 145 (2018) 01200), hal. 2

⁴Putri Kumala Dewi dan Nia Rudiana, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Malang : UB Pres, 2018), hal. 130

⁵R. Tutik Yusriyanti, *Upaya meningkatkan aktivitas dan...*, (Jurnal Pendidikan "Dwija Utama" Vol. 9 Edisi 38 Februari 2018 ISSN: 1979-9098), hal. 58

b. Fungsi Media Audio Visual

Fungsi media audio menurut Rivai adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran yang dapat dicapai dengan media audio berupa: pemusat perhatian dan mempertahankan perhatian, mengikuti pengarahan, melatih daya analisis, menentukan arti dan konteks, memilih informasi dan gagasan, dan merangkum, serta mengingat kembali dan menggali informasi.⁶ Melatih keterampilan pada seseorang terutama dalam panca indera pendengaran. Manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar⁷

Media yang akan membuat anak anak lebih tertarik dalam meresap informasi yang akan guru berikan. dalam hal ini media berbentuk gambar yang sekaligus diiringi oleh suara.

- 2) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa⁸

Media yang dapat menambah semangat belajar. Media berfungsi sebagai bahan pembelajaran yang sangat penting untuk menumbuhkan motivasi. dengan bentuk yang menarik anak akan

⁶Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), hal. 130

⁷Ayu Fitria, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (*Cakrawala Dini*: Vol. 5 No. 2, November 2014), hal. 61

⁸Fajar Muttaqien, *Penggunaan Media Audio-visual...*, (*Wawasan Ilmiah*: Vol. 8 No.1 Tahun 2017), hal. 31

semangat untuk belajar. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.⁹ Agar anak mau untuk belajar.

- 3) Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan

Media yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Dengan hal yang menarik anak akan mudah untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah diberikan. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.¹⁰ Guru akan lebih mudah menjelaskan dengan video yang didalamnya terdapat materi yang kongkrit.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik seseorang yang melihatnya.

c. Jenis – Jenis Media Audio Visual

Hasnida menyatakan jenis-jenis media audio visual terdiri dari¹¹

1) Film

Film adalah media audio visual yang mengkomunikasikan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada seseorang yang di dalamnya terdapat misi. Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media

⁹Najmi Hayati dkk, *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran...*, (Jurnal Al-Hikmah Vol. 14, No. 2, Oktober 2017 ISSN 1412-5382), hal.165

¹⁰Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), hal. 9

¹¹Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta : Luxima, 2014), hal.68

sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya.¹² Media yang mengacu lebih mengacu pada sejenis plastik yang mana bisa memancarkan cahaya.

2) Televisi

Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hiburan, baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Salah satu perangkat teknologi yang paling dekat dengan anak-anak, saat ini adalah televisi (TV).¹³ Media teknologi yang dekat dengan anak-anak

3) Vidio

Istilah vidio berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata *vidi* dan *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan.¹⁴ Bagian dari televisi yang mana terdapat gambar dan suara yang tayang bersamaan. Hal tersebut lebih menggunakan alat indera penglihatan.

4) Komputer / Laptop

Alat elektronik yang menghitung dan mengolah yang di dalamnya terdapat beberapa unit yang ada didalamnya. Pembelajaran bermuatan komputer merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan komputer sebagai media pembelajaran di dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran yang dapat

¹²Carmia Diahloka, *Pengaruh Sinetron Televisi....*, (Jurnal Reformasi, Vol. 2, No. 1, Januari-Juni Tahun 2012), hal. 26

¹³Gifari Annisa Rohani, *Pengaruh Televisi (TV) terhadap....*, (Jurnal Pendidikan Anak, Vol.IV, Edisi 2, Desember 2015), hal. 633

¹⁴Hamdan Husein Batubara, *Pemanfaatan Video sebagai Media.....*, (Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Muallimuna, Vol.2 No. 1, Oktober 2016), hal. 48

meningkatkan motivasi anak dalam belajar.¹⁵ Media bermuatan komputer yang dapat menyampaikan materi pembelajaran untuk memotivasi anak.

5) Proyektor

Alat yang digunakan untuk memancarkan sebuah video atau film. Proyektor LCD ini merupakan jenis proyektor yang lebih modern dan merupakan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya dari fungsi yang sama yaitu Overhead Projector (OHP) karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada kertas bening.¹⁶ Alat modern yang sudah dikembangkan dari jenis sebelumnya yang mempunyai fungsi yang sama.

2. Permainan Bermuatan Agama

a. Pengertian Permainan

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana yang menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi

¹⁵Pratiwi Asdani Mutia, *Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Telkom Padan*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No.1 Mei 2019), hal. 2

¹⁶Yulia Utami, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran.....*, (Jurnal Mantik Penusa, Vol. 1, No. 1 Juli 2017), hal. 54

disebut sebagai permainan.¹⁷ Dikatakan permainan apabila bisa menciptakan rasa senang dan jika hal tersebut tidak terjadi maka bukan dinamakan permainan. Menurut Hurlock kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹⁸ Kegiatan bermain yang tidak ada batas akhir dan hanya seseorang yang bisa membuat peraturan dalam permainan tersebut.

Permainan merupakan jalan bagi anak-anak bisa melakukan kegiatan baru, dan memecahkan masalah. Permainan memberi anak-anak kesempatan untuk berperan secara mandiri dan menantang diri mereka sendiri secara fisik dan intelektual.¹⁹ Permainan dapat diperankan oleh diri sendiri maupun bersama-sama yang dapat menambah keterampilan dan menyelesaikan berbagai masalah. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.²⁰ Sebuah peralatan yang digunakan anak untuk bermain yang merupakan penyaluran naluri anak. Bermain adalah arena utama dimana anak-anak belajar mengekspresikan emosi, memproses emosi, memodulasi dalam mengatur emosi, dan menggunakan cara adaptif emosi.²¹ Bermain menekankan pada

¹⁷Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 17

¹⁸Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 320

¹⁹Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), hal. 23

²⁰Dwi Prasetiyawati D.H. dkk, *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader...*, (Jurnal Penelitian PAUDI, Volume 1 No.1 Tahun 2011), hal. 62

²¹Sandra W. Russ, *Play In Child Development And Psychotherapy*, (London : Lawrence Erlbaum Associates, 2004), hal.5

ekspresi emosi yang anak dapatkan ketika belajar. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak.²² Tidak ada paksaan atau beban bagi anak saat bermain.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk membuat kesenangan baginya dengan berbagai alat.

b. Jenis - Jenis Permainan

Bermain secara garis besar dapat dibagi kedalam dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif yang akan dijelaskan dibawah

1) Bermain aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.²³ Aktivitas yang dilakukan untuk membuat kepuasan dan kesenangan diri. Anak – anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh.²⁴ Anak akan mengurangi kegiatan yang membuat ia senang ketika anak sudah beranjak dewasa dan memiliki tanggung jawab.

²²Elfiadi, *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini...*, (Jurnal AL ITQAN, Vol.VII, No. 1, Januari-Juni 2016), hal.53

²³Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan untuk pendidikan anak usia dini*, (Jakarta : Grasindo, 2005), hal. 53

²⁴Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1*, (Jakarta : ERLANGGA, 2013), hal.

Berikut ini akan diuraikan beberapa macam kegiatan bermain aktif sebagai berikut:

a) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Bermain bebas atau spontan merupakan bentuk bermain aktif yang merupakan wadah anak – anak untuk melakukan apa, kapan, dan bagaimana mereka ingin melakukannya.²⁵ Tempat untuk bermain anak secara bebas atau sesuai dengan keinginan anak. Kegiatan bermain ini umumnya banyak dijumpai pada anak usia antara 3 bulan sampai sekitar 2 tahun.²⁶ Bermain secara bebas dilakukan oleh anak di usia 3 bulan sampai 2 tahun. Dengan kegiatan bermain yang bersifat eksploratif ini, seorang anak akan menemukan bahwa membuat suatu hal yang baru dan berbeda akan menimbulkan kepuasan, dan pada akhirnya, seorang anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif.²⁷ Anak dapat mengembangkan kreatif dan inovasi anak secara bebas. Bermain akan membuat sesuatu yang berbeda yang akan membuat kepuasan pada anak.

b) Drama

Permainan drama yang disebut “permainan pura-pura” adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan

²⁵Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2013), hal. 328

²⁶Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan untuk pendidikan anak usia...*, (Jakarta : Grasindo, 2005), hal. 55

²⁷Anik Pamilu, *Mengembangkan Kreatifitas & Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Citra Media, 2007), hal. 107

bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.²⁸ Perilaku dan bahasa sangat dipentingkan dalam hal ini untuk membuat materi saat permainan berlangsung.

c) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, menari, atau memainkan alat musik.²⁹ Bermain musik menimbulkan perilaku antara teman sebaya, perilaku tersebut menggunakan alat musik.

d) Bermain konstruktif

Bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu.³⁰ Bermain menggunakan berbagai alat untuk menghasilkan suatu karya.

e) Bermain khayal / bermain peran

Bermain khayal atau bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu

²⁸Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2013), hal. 329

²⁹Anik Pamilu, *Mengembangkan Kreatifitas & Kecerdasan Anak...*, (Jakarta: Citra Media, 2007), hal. 108

³⁰Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan untuk pendidikan anak usia...*, (Jakarta : Grasindo, 2005), hal. 56

terhadap benda, situasi dan anak memamerkan tokoh yang ia pilih.³¹ Anak ditugaskan untuk bermain sesuai dengan benda yang mereka gunakan.

2) Bermain pasif

Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan.³² Permainan yang menyenangkan di TK. Dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain.³³ Kegiatan orang lain akan membuat seseorang akan terhibur. Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halus.³⁴ Permainan yang membutuhkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus. Adapun yang termasuk permainan pasif diantaranya adalah :

a) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat.³⁵ Kegiatan yang akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak sehingga perkembangan kreatifitas maupun kecerdasannya akan muncul.

³¹Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan untuk pendidikan anak usia...*, (Jakarta : Grasindo, 2005), hal. 57

³²Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini...*, (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume 5, Nomor 2: Agustus 2017), hal. 110

³³Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2013), hal. 321

³⁴Elfiadi, *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini...*, (Jurnal AL ITQAN, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2016), hal.57

³⁵Anik Pamulu, *Mengembangkan Kreatifitas & Kecerdasan Anak...*, (Jakarta: Citra Media, 2007), hal. 109

b) Mendengarkan radio

Anak-anak sekarang jarang mendengarkan radio dikarenakan hanya akan muncul suara yang membuat anak tidak tertarik untuk mendengarkannya. Mengingat minat terhadap program radio berbeda-beda untuk setiap tahapan usia, maka sebagai orang tua atau guru sebaiknya tidak memaksakan program yang belum saatnya untuk didengarkan oleh anak.³⁶ Untuk hal ini sebaiknya sikap guru atau orang tua harus memahami anak dan tidak memaksa anak.

c) Menonton televisi

Televisi sama-sama mempunyai pengaruh positif dan negatif sebagaimana mendengarkan radio.³⁷ Pengaruh positif yang ada yaitu menambah wawasan atau pengetahuan, sedangkan pengaruh negatifnya anak akan menirukan siaran seperti kekerasan, kriminal atau hal – hal negatif lainnya.

d) Menonton film

Menonton film di bioskop kurang populer dikalangan anak-anak sekarang dibandingkan dengan satu atau dua dasawarsa sebelumnya.³⁸ Anak-anak kurang tertarik dengan film dikarenakan terlalu lama durasi video.

³⁶Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan untuk pendidikan anak usia...*, (Jakarta : Grasindo, 2005), hal. 69

³⁷Anik Pamulu, *Mengembangkan Kreatifitas & Kecerdasan Anak...*, (Jakarta: Citra Media, 2007), hal. 110

³⁸Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2013), hal. 339

3. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

a. Pengertian Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Menurut Sjarkawi, secara istilah moral nilai merupakan norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.³⁹ Nilai moral adalah aturan yang mengatur tingkah laku seseorang baik individu maupun kelompok. Menurut Dadan moral yaitu suatu ajaran – ajaran atau wejangan, patokan – patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik.⁴⁰ Moral adalah pemberitahuan dari nenek moyang yang mencerminkan perilaku baik bersifat tertulis maupun secara lisan.

Asrori mengatakan bahwa nilai agama adalah salah satu dari macam – macam nilai yang mendasari perbuatan seseorang atas dasar pertimbangan kepercayaan bahwa sesuatu itu dipandang benar menurut ajaran agama.⁴¹ Nilai agama merupakan dasar atau pertimbangan yang utama menurut agama islam, yang mengatur perilaku manusia. Perkembangan nilai agama dan moral adalah perubahan psikis yang dialami oleh anak usia dini terkait dengan kemampuannya dalam memahami dan melakukan perilaku yang baik serta memahami dan menghindari perilaku yang buruk berdasarkan ajaran agama yang

³⁹ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), hal. 27

⁴⁰ Suryana Dadan, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta : KENCANA, 2016), hal. 49

⁴¹ Mohamad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hal. 68

diyakini.⁴² Perubahan pada psikis anak yang dapat membedakan perilaku baik dan buruk berdasarkan aturan tertentu. Menurut Hurlock perilaku moral berarti perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Moral berasal dari kata Latin *mores*, yang berarti tatacara, kebiasaan, dan adat.⁴³ Perilaku moral yang dikendalikan oleh konsep-konsep moral peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan suatu budaya.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan nilai agama dan moral adalah suatu proses perubahan yang mana lebih menekankan pada aturan, nilai, dan perilaku yang berlandaskan agama baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Perkembangan tersebut berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Kegiatan sehari-hari tersebut terdiri dari doa-doa sehari-hari dan perilaku anak.

b. Teori dan Tahap Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Selama ini telah banyak psikolog yang mencoba melakukan penelitian untuk mengkaji perkembangan keagamaan pada anak. Diantaranya yaitu Piaget dan Kohlberg. Piaget mengkaji perkembangan keagamaan pada anak dengan pendekatan moral – kognitif. Piaget membagi perkembangan moral pada anak menjadi 2 tahapan yaitu tahap moralitas heteronom (terkadang disebut juga

⁴²Siti Nurjanah, *Perkembangan Nilai Agama dan Moral (STTPA Tercapai)*, (Jurnal Paramurobi, Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2018), hal. 46

⁴³Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak jilid 2*, (Jakarta : ERLANGGA, 1991), hal.74

realisme moral) dan tahap moralitas otonom (realisme subjektif). Sedangkan Kohlberg mendeskripsikan bahwa ada tiga tahap perkembangan moral yaitu pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional.

1) Teori Perkembangan Moral Piaget

Piaget mengembangkan teori perkembangan moral melalui observasinya terhadap sejumlah anak-anak kecil. Teorinya menyangkut pemahaman anak mengenai aturan, bagaimana seorang anak membedakan yang benar dan salah, ada pemecahan anak mengenai hukuman dan keadilan. Piaget membagi tahap perkembangan moral menjadi 2 yang akan dijelaskan sebagai berikut

a) Tahap Moralitas Heteronom (terkadang disebut juga realisme moral)

Tahap ini terjadi pada anak-anak berusia 3 hingga 8 tahun. Anak – anak menganggap bahwa semua peraturan bersifat tetap dan tidak dapat diubah. mereka mampu melihat perbedaan antara tindakan yang disengaja dan tidak disengaja. Perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa penalaran dan penilaian.⁴⁴ Dalam hal ini anak berperilaku menentukan benar dan salah tidak karena motivasi dari diri sendiri melainkan konsekuensi yang akan anak terima,

⁴⁴Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2*, (Jakarta : ERLANGGA, 2007), hal.

dimana jika anak salah akan mendapat hukuman dari orang lain dan sebaliknya.

Tahap moralitas heteronom, anak – anak menilai secara objektif berdasarkan jumlah dampak yang dihasilkan, serta cenderung melihat hukuman sebagai sesuatu yang tidak dapat dihindari dan retributif.⁴⁵ Anak menganggap secara langsung bahwa semua perilaku menghasilkan dampak yang tidak dapat dihindari oleh anak tersebut. Apabila anak usia lima tahun memandang bohong selalu salah, maka pada anak usia di atasnya memandang bohong tidak selamanya salah, kadang-kadang bohong tidak selamanya salah, kadang-kadang dibenarkan selama ada alasan yang dapat diterima.⁴⁶ Hal tersebut sebagai mana contoh yang ada pada tahap moralitas heteronom.

b) Tahap Moralitas Otonom (realism subjektif)

Tahap ini terjadi pada anak usia 7 atau 8 tahun ke atas. Pada tahap ini anak menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya.⁴⁷ Anak sudah mengetahui bahwa semua perilaku yang anak lakukan mempunyai tujuan yang mendasar. Motif dibalik tindakan diperhitungkan dan hukuman dipandang sebagai pelajaran yang setimpal dengan kesalahan yang

⁴⁵Carolyn Meggitt, *Memahami Perkembangan Anak*, (Jakarta : PT Indeks, 2013), hal. 271

⁴⁶Siti Nurjanah, *Perkembangan Nilai Agama dan Moral (STTPA Tercapai)...*, (Jurnal Paramurobi, Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2018), hal. 52

⁴⁷Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2007), hal. 80

dilakukan.⁴⁸ Anak memahami hukuman yang setimpal yang anak dapat dikarenakan kesalahan perilaku anak.

Tahap kedua ini bebarengan dengan tahap perkembangan kognitif operasional formal, yaitu tahap dimana anak mampu untuk berfikir abstrak, memahami, dan memecahkan masalah berdasar asumsi, dalil atau teori tertentu.⁴⁹ Anak usia 5 tahun berbohong selalu buruk, tetapi anak yang lebih besar menyadari bahwa berbohong dibenarkan dalam situasi tertentu dan karenanya tidak selalu buruk.

2) Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg

Kohlberg seorang pengikut teori Piaget. Ia mendeskripsikan ada 3 tahap perkembangan moral yang masing – masing tahapan memiliki 2 tahap atau bagian. Tahap tersebut menjelaskan proses yang dialami dan dilewati oleh seseorang dalam mempelajari dan mengembangkan moral. Tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Pra - Konvensional

Tahap ini perilaku anak tunduk pada kendali eksternal.⁵⁰

Dimana anak pada tahap ini dikekang oleh seseorang lain.

⁴⁸Carolyn Meggitt, *Memahami Perkembangan Anak...*, (Jakarta : PT Indek,2013), hal. 271

⁴⁹Agus Setiawati, *Pendidikan Moral Dan Nilai-Nilai Agama...*, (Paradigma, No. 02 Th. I, Juli 2006 ISSN 1907-297X), hal. 44

⁵⁰Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2007), hal. 80

Kekangan tersebut membuat seseorang sangat tanggap terhadap aturan - aturan kebudayaan dan penilaian baik dan buruk, tetapi ia menafsirkan baik atau buruk ini dalam rangka memaksimalkan kenikmatan atau akibat - akibat fisik dari tindakannya (hukuman fisik, penghargaan, tukar - menukar kebaikan).⁵¹ Seseorang akan memikirkan terlebih dahulu apa yang akan mereka lakukan dan apa hasil atau hukuman yang akan mereka terima. Ditahap pra - Konvensional dibagi menjadi 2 tahap yaitu sebagai berikut

1) Orientasi hukuman dan kepatuhan

Tahapan ini mau atau tidak harus menaati peraturan yang ada, dikarenakan kalau tidak anak akan mendapatkan hukuman sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan.⁵² Suatu tindakan yang menentukan baik atau buruk dan benar atau salah yang akan dialami lepas dari makna atau nilai manusiawi tidak diperhatikan.

2) Orientasi instrumental

Tahapan ini tindakan seseorang selalu diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya sendiri dengan memeralat orang lain.⁵³ Tahapan ini seperti perdagangan yang mana jika ada tindakan dengan fisik akan mendapatkan pula tindakan fisik

⁵¹Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2004), hal. 29

⁵²Siti Nurjanah, *Perkembangan Nilai Agama dan Moral (STTPA Tercapai)...*, (Jurnal Paramurobi, Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2018), hal. 53

⁵³Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral...*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2004), hal. 29

tersebut. Prinsip kesalingan tukar menukar seperti contoh “kamu mencakar punggungku dan aku akan ganti mencakar punggungmu”.

b) Konvensional

Tahap konvensional ini dituntut untuk mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama-sama agar dia mau diterima dikelompok sebayanya.⁵⁴ Kesepakatan dalam hal ini akan menuntut seseorang dalam peraturan yang sudah disepakati bersama. Kalau pada tingkat pra-konvensional perasaan dominan adalah takut, pada tingkat ini perasaan dominan adalah malu.⁵⁵ Seseorang akan menyadari bahwa dia telah berada ditengah – tengah keluarga maupun masyarakat. jika dalam masyarakat terjadi kesalahan atau menyimpang akan terisolasikan yang mana akan muncul perasaan malu. Di tahap konvensional terdiri dari 2 tahapan yaitu

1) Orientasi anak baik

Tahap ini biasa juga disebut dengan moralitas anak yang baik ataupun orientasi kerukunan atau orientasi *good boy – nice girl*. Pada tahap ini orang berpandangan bahwa tingkah laku yang baik adalah yang menyenangkan atau menolong

⁵⁴Siti Nurjanah, Perkembangan Nilai Agama dan Moral (STTPA Tercapai)..., (Jurnal Paramurobi, Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2018), hal. 53

⁵⁵Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral...*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2004), hal. 30

orang-orang lain serta diakui oleh orang-orang lain.⁵⁶ Perilaku yang menyenangkan dan menolong orang lain dianggap bahwa perilaku tersebut baik. Perilaku sering kali dinilai berdasarkan alasan yang ada dibaliknyanya maksud dan tujuannya baik menjadi alasan yang penting untuk pertama kali.⁵⁷ Perilaku yang mempunyai maksud dan tujuan baik dapat dijadikan suatu alasan dari tingkah laku yang baik.

2) Orientasi hukum dan keteraturan

Tahap ini anak yakin bahwa bila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari kecaman dan ketidak setujuan sosial.⁵⁸ peraturan yang dibuat disesuaikan dengan kelompok sosial agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelompok tersebut. Perilaku yang baik adalah melakukan kewajiban, menunjukkan rasa hormat pada otoritas serta mempertahankan keteraturan sosial yang ada.⁵⁹ Kewajiban menghormati dan melakukan tindakan yang sesuai dengan aturan sosial yang ada.

⁵⁶Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral...*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2004), hal. 30

⁵⁷Carolyn Meggitt, *Memahami Perkembangan Anak...*, (Jakarta : PT Indek,2013), hal. 273

⁵⁸Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2007), hal. 80

⁵⁹Carolyn Meggitt, *Memahami Perkembangan Anak...*, (Jakarta : PT Indek,2013), hal. 273

c) Pasca – Konvensional

Tahap ini orang bertindak sebagai subyek hukum dengan mengatasi hukum yang ada.⁶⁰ Seseorang sudah memahami hukum yang ada dalam kelompok sosial. Pada tahap ini anak mematuhi peraturan untuk menghindari hukuman kata hatinya.⁶¹ Prinsip atau aturan yang ada akan diterima sepenuh hati oleh anak tersebut untuk menghindari sebuah hukuman yang ada. Dalam tahapan ini terdapat 2 tahap yaitu sebagai berikut

1) Orientasi kontrak sosial

Tahap pertama ini anak yakin bahwa harus ada keluwesan dalam keyakinan – keyakinan moral yang memungkinkan modifikasi dan perubahan standar moral bila ini terbukti akan menguntungkan kelompok sebagai suatu keseluruhan.⁶² Anak akan menyesuaikan seluruh keyakinan yang telah termodifikasi dan perubahan tersebut menjadikan keuntungan. Tindakan yang benar cenderung didefinisikan dalam konteks nilai – nilai non – relatif serta hak – hak seseorang seperti kebebasan untuk hidup.⁶³ Hal –

⁶⁰Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral...*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2004), hal. 30

⁶¹Siti Nurjanah, *Perkembangan Nilai Agama dan Moral (STTPA Tercapai)...*, (Jurnal Paramurobi, Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2018), hal. 53

⁶²Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2007), hal. 80

⁶³Carolyn Meggitt, *Memahami Perkembangan Anak...*, (Jakarta : PT Indek,2013), hal. 274

hal yang menunjukkan nilai maupun non relatif menunjukkan tindakan perilaku yang baik.

2) Orientasi prinsip etika universal

Tahap ini orang tidak hanya memandang dirinya sebagai subyek hukum, tetapi juga sebagai pribadi yang harus dihormati.⁶⁴ Seseorang harus menghormati seseorang lain dan menyesuaikan hukum yang ada. Orang menyesuaikan standar sosial dan cita – cita internal terutama untuk menghindari kecaman sosial.⁶⁵ Seseorang akan menyesuaikan diri pada standar sosial yang akan menguntungkan kelompok.

c. Tingkat Pencapaian Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menyatakan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral anak sebagai berikut⁶⁶

⁶⁴Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral...*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2004), hal. 31

⁶⁵Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2...*, (Jakarta : ERLANGGA, 2007), hal. 80

⁶⁶Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan...*, (Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal. 1,8, 21

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak			
	3 bulan	3-6 bulan	6-9 bulan	9-12 bulan
Nilai Agama dan Moral	Mendengar berbagai do'a, lagu religi, dan ucapan baik sesuai dengan agamanya	Melihat dan mendengar berbagai ciptaan Tuhan (makhluk hidup)	1. mengamati berbagai ciptaan Tuhan	Mengamati kegiatan ibadah disekitarnya
			2. Mendengarkan berbagai do'a, lagu religi, ucapan baik serta sebutan nama Tuhan	
Nilai Agama dan Moral	12-18 bulan	18-24 bulan		
	Tertarik pada kegiatan ibadah (meniru gerakan ibadah, meniru bacaan do'a)	1. Menirukan gerakan ibadah dan doa		
		2. Mulai menunjukkan sikap-sikap baik (seperti yang diajarkan agama) terhadap orang yang sedang beribadah		
		4. Mengucapkan salam dan kata-kata baik, seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai		
Nilai Agama	2-3 tahun	3-4 tahun		

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
dan Moral	1. Mulai meniru gerakan berdoa / sembahyang sesuai dengan agamanya	1. Mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan
	2. Mulai memahami kapan mengucapkan salam, terima kasih, maaf, dsb	2. Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan
		3. Mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya
	4-5 tahun	5-6 tahun
Nilai Agama dan Moral	1. Mengetahui agama yang dianutnya	1. Mengenal agama yang dianut
	2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar	2. Mengerjakan ibadah
	3. Mengucapkan doa sebelum dan / atau sesudah melakukan sesuatu	3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb
	4. Mengenal perilaku baik / sopan dan buruk	4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
	5. Membiasakan diri berperilaku baik	5. Mengetahui hari besar agama

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
6. Mengucapkan salam dan membalas salam	6. Menghormati (toleransi) agama orang lain

5. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

PAUD pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.⁶⁷ Pendidikan yang digunakan untuk anak usia dini dengan tujuan agar mengetahui perkembangan dan pertumbuhan secara keseluruhan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.⁶⁸ Pendidikan anak usia dini berisi upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk anak dengan cara memberikan tempat untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan yang dimiliki anak.

⁶⁷Nur Rohmah Hayati, *Pendidikan Pra Sekolah (Pendidikan Anak Usia Dini) dalam Islam*, (Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Vol. 1, No. 1, Tahun 2016), hal. 73

⁶⁸Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Macana Jaya Cemerlang, 2009), hal. 7

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan yang diselenggarakan untuk anak usia 0-6 tahun sebagai prasyarat untuk jenjang pendidikan dasar.⁶⁹ Pendidikan dasar untuk anak usia pra sekolah. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun.⁷⁰ Pendidikan dari baru lahir sampai usia 6 tahun untuk anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.⁷¹ Tempat pendidikan yang lebih menekankan pada aspek perkembangan anak.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah lembaga pendidikan yang dinaungi oleh anak usia 0 sampai 6 tahun. Lembaga tersebut memfasilitasi anak untuk pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan potensi yang dimiliki anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum penyelenggaraan PAUD bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan

⁶⁹Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 12

⁷⁰Ahmad susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hal.15

⁷¹Suyadi, Maulidya ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal.17

untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁷² PAUD disini bertujuan untuk mempersiapkan anak sejak dini dalam mengembangkan kemampuan anak dan menjadikan anak sesuai dengan kehidupan yang dianutnya. Tujuan dari program layanan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas atau daya cipta yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan selanjutnya.⁷³ Membentuk anak sesuai pertumbuhan dan perkembangan sehingga memiliki persiapan yang optimal ke jenjang selanjutnya. Tujuan secara praktis Pendidikan Anak Usia Dini adalah memperbaiki derajat kesehatan dan gizi anak usia dini.⁷⁴ Pendidikan anak untuk meningkatkan kesehatan dan gizi.

Lembaga yang bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta membentuk anak Indonesia yang berkualitas, dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya hingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar, serta mengarungi kehidupan dimasa dewasanya.⁷⁵

⁷²Novan Andry Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Gava Media, 2014), hal. 31

⁷³Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Macana Jaya Cemerlang, 2009), hal. 45

⁷⁴Suyadi, Maulidya, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 20

⁷⁵Mursid, *pengembangan pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 12

Lembaga untuk mempersiapkan anak mengembangkan potensi yang anak miliki yang dijadikan bekal untuk masa depan. Pendidikan dan pelayanan yang tepat untuk membina tatanan nilai pada anak usia dini salah satunya adalah dengan memasukkan anak ke dalam lembaga pendidikan prasekolah.⁷⁶ Pendidikan yang mengusahakan anak agar lebih baik.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan secara umum Pendidikan Anak Usia Dini adalah mempersiapkan dan mengembangkan potensi anak untuk mempersiapkan diri dimasa depan.

Secara khusus tujuan PAUD adalah sebagai berikut:⁷⁷

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.

Anak ditekankan pada kemampuan untuk mengenal dan mempercayai Tuhan dengan cara melakukan beribadah serta mencintai orang yang ada disekitarnya. Kepercayaan untuk anak dilakukan dengan cara beribadah dan menghormati orang yang ada disekitar.

- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.

⁷⁶Nur Rohmah Hayati, *Pendidikan Pra Sekolah (Pendidikan Anak Usia Dini) dalam Islam*, (Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Vol. 1, No. 1, Tahun 2016), hal. 74

⁷⁷Novan Andry Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Gava Media, 2014), hal. 32

Gerakan pada tubuh anak perlu dikelola yang mana pendidik lah yang bertugas untuk mengelolanya. Disini difokuskan pada gerakan fisik motorik serta anak mampu untuk merangsang segala sesuatu yang berbau dengan sensorik atau rangsangan.

- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.

Bahasa merupakan bagian penting yang digunakan untuk sehari-hari. Disini anak akan diajarkan memahami, berfiki, belajar berbagai bahasa dan memfokuskan anak agar bisa berbicara secara efektif.

- 4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab-akibat.

anak memiliki sifat ingin tahu yang sangat lebih, disini anak akan diajarkan untuk mengembangkan kemampuannya untuk berfikir logis dalam memecahkan masalah maupun menghubungkan sebab akibat secara kritis.

- 5) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Anak akan lebih menyukai irama yang menyenangkan dibandingkan irama yag sedih karena dengan irama yang menyenangkan tersebut anak dapat mengembangkan kreasi yang dimilikinya.

Tujuan tersebut sudah terlihat bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak jauh lebih diutamakan untuk masa mendatang, dan pendidikan anak jika terlambat akan mempengaruhi dikemudian hari.

c. Prinsip – Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Prinsip – prinsip yang harus diperhatikan oleh pendidik PAUD ataupun orang tua dalam penyelenggaraan PAUD antara lain:

1) Belajar melalui bermain

Kegiatan bermain mereka diajak untuk mengeksplor, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan dari berbagai benda yang ada disekitarnya serta berbagai peristiwa yang melingkupinya.⁷⁸ Anak diajak mengenali lingkungan dan mengambil kesimpulan yang sudah anak lihat. Kegiatan bermain pada saat pembelajaran sangat diperlukan karena anak akan lebih memahami secara riil apa yang dipelajarinya saat itu. Anak akan melakukan kegiatan pembelajaran seraya bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.⁷⁹ Anak akan mengeksplorasi lingkungan dan mengambil kesimpulan yang telah anak lihat saat bermain.

⁷⁸Novan Andry Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), hal 32

⁷⁹Sabil Risaldy, *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, (Jakarta : Luxima Metro Media, 2015), hal. 85

2) Dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang

Pelaksanaan bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak.⁸⁰ Pelaksanaan pendidikan bagi anak alangkah baiknya dimulai dari yang sederhana dan dekat dengan anak. Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan antara aspek kesehatan, gizi, dan pendidikan.⁸¹ Perkembangan anak yang bersifat bertingkat dan berkesinambungan antara semua aspek dan pendidikan pada anak.

3) Berorientasi pada kebutuhan anak

Pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Kegiatan yang diberikan untuk anak harus sesuai dengan tahapan pada diri anak. Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak.⁸² Kebutuhan anak dioptimalkan pada saat kegiatan pembelajaran yang mana kegiatan tersebut mencakup kebutuhan anak. Untuk memperoleh hasil belajar motorik yang baik, maka kondisi lingkungan harus dirancang sedemikian rupa sehingga akan tercipta kondisi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan merangsang kemampuan anak untuk belajar lebih giat,

⁸⁰Sabil Risaldy, *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, (Jakarta : Luxima Metro Media, 2015), hal. 86

⁸¹Mursid, *pengembangan pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 10

⁸²Novan Andry Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 76

sehingga hasil yang diperoleh akan optimal.⁸³ Kebutuhan pada kondisi anak saat kegiatan diperlukan agar memperoleh hasil yang maksimal.

4) Mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup (*lifeskill*)

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan.⁸⁴ Pembiasaan pada anak sehari-hari merupakan proses yang sangat penting untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak. Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin, dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.⁸⁵ Pembelajaran untuk anak lebih diarahkan dalam membantu anak untuk disiplin, menolong baik diri sendiri maupun orang lain, dan memperoleh keterampilan dari lingkungan belajar yang sudah disesuaikan.

5) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Setiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar antara lain

⁸³Adi Wijayanto, *Pengaruh metode Guided Discovery, dan Metode Movement Exploration*, (Jurnal ilmu keolahragaan Halaman Olahraga Nusantara Vol.1 No.2 Agustus 2018), hal. 163

⁸⁴Sabil Risaldy, *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, (Jakarta : Luxima Metro Media, 2015), hal. 86

⁸⁵Mursid, *pengembangan pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 12

di lingkungan alam sekitar atau bahan - bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik.⁸⁶ Sumber belajar yang sangat mudah ditemukan merupakan sumber belajar yang dekat dengan anak dan memudahkan pendidik pula dalam menyiapkan pembelajaran.

Media dan sumber belajar pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan - bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik, guru, dan orang tua.⁸⁷ Media tersebut sangatlah memudahkan para pendidik menyiapkan kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak.

Keseluruhan prinsip tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada hal yang sederhana, terdekat, menyenangkan bagi anak, dan begitu pula memudahkan guru dalam mencari sumber belajar yang akan diajarkan untuk anak. Hal tersebut akan lebih mudah dikenang oleh anak karena sudah nyata dalam kehidupan anak.

6. Pengaruh Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak

Pendidikan pada anak usia dini dilakukan melalui berbagai pemberian rangsangan salah satunya media audio visual dan permainan bermuatan agama. Anak usia dini juga disebut sebagai anak emas yang artinya anak masih meniru dari apa yang dilihat dan didengarnya. Jika

⁸⁶Ibid., hal. 11

⁸⁷Novan Andry Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 77

anak dirangsang dengan berbagai media ataupun permainan yang menarik akan menambah kecerdasan dan kemampuan anak. Saat ini media yang berkembang begitu beragam sehingga guru bisa memilih media edukatif yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk pembelajaran.⁸⁸ Banyak sekali media yang bisa dimanfaatkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Media audio visual berpengaruh pada perkembangan nilai agama dan moral anak dilihat dari hasil nilai dan motivasi anak yang sangat antusias. Media audio visual digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Media yang menarik ini membuat anak termotivasi dan rasa ingin tahu materi yang akan disampaikan oleh guru. Dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media langsung yang bisa dilihat oleh mata dan dapat menstimulasi sensori kemampuan mendengar anak serta mempertimbangi kreativitas anak.⁸⁹ Kemampuan anak seperti keagamaan dapat distimulasi dengan media audio visual dengan cara memberikan contoh untuk setiap harinya.

Sekolah merupakan lingkungan kedua dalam dunia anak setelah keluarga, serta membangun karakter di sekolah akan berhasil, jika sekolah mempunyai visi dalam membangun perkembangan karakter pada anak didiknya.⁹⁰ Karakter dari visi di sekolah menjadi hal yang seharusnya di

⁸⁸Penda Wardani, *Pengaruh Aktivitas pada Penggunaan Media...*, hal.22

⁸⁹Sri Hartati, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi sensori pendengaran bagi anak*, (Early Childhood Education Journal of Indonesia2 (1) Kota Padang 2019), hal.3

⁹⁰Nika Cahyati, *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap karakter tanggung jawab anak usia...*, (Journal Golden Age Hamzanwadi University Vol.2 No. 2, Desember 2018), hal.77

kembangkan oleh guru. Perkembangan anak bisa dimulai dari kegiatan anak sehari-hari.

Permainan juga dapat digunakan dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak. Dalam aspek nilai agama dan moral anak membuat aturan permainan yang harus disepakati dengan teman sebayanya.⁹¹ Sebelum melakukan permainan anak membaca doa terlebih dahulu, anak bersikap toleran dengan temannya, menghargai teman dan menerima kesepakatan yang telah dibuat sebelumnya.

Permainan yang dimaksudkan untuk perkembangan nilai agama dan moral anak yaitu permainan yang sudah dimodifikasi. Permainan yang asalnya tidak mengandung unsur agama di dalamnya diselipkan unsur agama yang akan membantu dalam perkembangan nilai agama dan moral anak. Permainan tersebut sudah terstruktur untuk nilai agama sikap bersyukur, sikap jujur, dan belajar doa untuk setiap harinya.

Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas.⁹² Karakter tersebut sudah sewajarnya diajarkan kepada anak sejak dini. Karakter yang akan membantu anak lebih baik dan mengantarkan anak menjadi generasi yang berguna bagi nusa dan bangsa. Generasi yang baik diajarkan mulai anak usia dini.

⁹¹Hidayatu Munawaroh, *Pengembangan Model Pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi...*, (Jurnal Obsesi Volume 1 Issue 2 2017), hal.90

⁹²Nofrans Eka, *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar*, (Jurnal Psikologi Jambi Volume 2, No 2, Oktober 2017), hal.51

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian ini penulis memaparkan lima penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan di teliti. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dari Penda Wardani pada tahun 2018 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini”

Hasil penelitian tersebut kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun meningkat setelah menggunakan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mempengaruhi kecerdasan linguistik anak sehingga anak dapat bertanya, menjawab pertanyaan, bercerita, dan memberikan ide/gagasan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut didukung dengan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Balik Bukit Lampung Barat.

2. Penelitian dari Yanti Puspita Sari dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Audio Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Bakti I”

Hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media audio yang signifikan efektif terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti I Sleman. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai dari *posstest* anak kelompok A setelah diberikan *treatment* /

perlakuan dengan menggunakan media audio di lihat dari hasil perhitungan dengan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,83 > 2,13$) dengan nilai signifikansi (α)=0,05. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat media audio efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti I Sleman. Hasil penelitian ini, sesuai dengan hipotesis dalam penelitian, yakni efektifitas media audio terhadap peningkatan motivasi belajar anak.

3. Penelitian dari Siti Yulfa Rubingah dengan judul “Pengaruh permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun) di TK Dharma Wanita 01 Panggungduwet”

Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional gobag sodor terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini kelompok B di TK Dharma Wanita 01 Panggungduwet Blitar. Berdasarkan output dari analisis statistik independent t-test sig sebesar 0,747. $P=0,747$ ($p>0,05$). Hasil tersebut menyatakan bahwa hipotesis adanya pengaruh yang signifikan permainan tradisional gobag sodor terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini kelompok B di TK Dharma Wanita 01 Panggungduwet Blitar dapat diterima.

4. Penelitian dari Maulidya Pasaribu dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Melalui Media Audio-Visual di Kelompok B

Paud Ayuni Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T.A.2016/2017”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio-visual pada siklus I ke siklus II hingga ke siklus III diperoleh peningkatan. inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan moral anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan media audio-visual di PAUD Ayuni Tembung T.A 2016/2017.

5. Penelitian dari Naning Indriyani dengan judul “Pengaruh pembelajaran bermuatan bermain terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjit Way Kanan”

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran bermuatan bermain terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjit Way Kanan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kreativitas anak sebanyak empat capaian indikator perhari. Hal ini mengandung arti bahwa pembelajaran bermuatan bermain memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kreativitas anak.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak	- Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen	- Judul penelitian 1. Judul pertama Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap linguistik anak usia dini

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Usia Dini oleh Penda Wardani	- Sama-sama menggunakan Metode pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi.	<p>2. Judul penulis pengaruh penggunaan audio visual dan media pembelajaran terhadap nilai agama dan moral anak kelompok B</p> <hr/> <p>- Lokasi yang di teliti</p> <hr/> <p>1. Lokasi pertama TK Negeri 2 Balik Bukit Lampung Barat</p> <hr/> <p>2. Lokasi penulis TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung</p>
Efektifitas Penggunaan Media Audio Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Bakti I Sleman oleh Yanti Puspita Sari	- Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen	<p>- Judul penelitian</p> <hr/> <p>1. Judul kedua Efektifitas Media Audio Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar pada anak Kelompok A Tk Dharma Bakti I</p> <hr/> <p>2. Judul penulis Pengaruh Media Audio Visual dan Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung</p> <hr/> <p>- Lokasi yang di teliti</p> <hr/> <p>1. Lokasi kedua TK Dharma Bakti I Sleman</p> <hr/> <p>2. Lokasi penulis TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung</p> <hr/> <p>- Metode pengumpulan data</p> <hr/> <p>1. Metode pengumpulan data ketiga teknik observasi nonpartisipasif</p> <hr/> <p>2. Metode pengumpulan data penulis observasi dan dokumentasi</p>
Pengaruh permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun) di TK Dharma Wanita 01 Panggungduwet	- Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen	<p>- Judul penelitian</p> <hr/> <p>1. Judul ketiga Pengaruh permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun) di TK Dharma Wanita 01 Panggungduwet</p> <hr/> <p>2. Judul penulis Pengaruh Media Audio Visual dan Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung</p> <hr/> <p>- Lokasi yang di teliti</p>

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
oleh Siti Yulfa Rubingah		1. Lokasi ketiga TK Dharma Wanita 01 Panggungduwet 2. Lokasi penulis TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung
Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Melalui Media Audio-Visual Di Kelompok B Paud Ayuni Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T.A.2016/2017 oleh Maulidya Pasaribu		- Judul penelitian 1. Judul keempat Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Melalui Media Audio-Visual Di Kelompok B Paud Ayuni Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T.A.2016/2017 2. Judul penulis Pengaruh Media Audio Visual dan Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung - Lokasi yang di teliti 1. lokasi keempat Paud Ayuni Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T.A 2. Lokasi penulis TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung Jenis penelitian 1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Kuantitatif
Pengaruh pembelajaran bermuatan bermain terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjit Way Kanan oleh Naning Indriyani	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	- Judul penelitian 1. Judul kelima Pengaruh pembelajaran bermuatan bermain terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjit Way Kanan 2. Judul penulis Pengaruh Media Audio Visual dan Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung - Lokasi yang di teliti 1. TK Dharma Waniita Rantau Jaya Banjit Way Kanan 2. Lokasi penulis TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung Jenis penelitian 1. Pre-Experimental Designs 2. Quasi Eksperimen

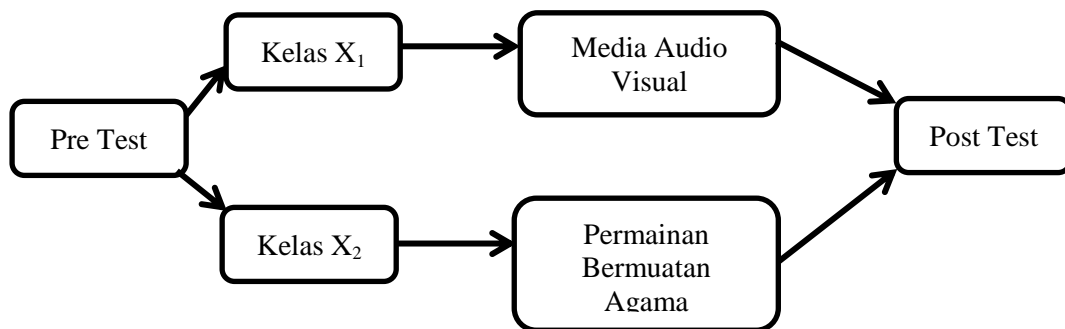
C. Kerangka Berfikir Penelitian

Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya di tangkap dengan indera pendengaran saja. Pesan yang bisa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect* saja. Media tersebut, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media audio ini, dirasa efektif digunakan untuk proses pembelajaran pada anak TK. Media audio diharapkan dapat membantu anak dalam menerima materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian anak agar siap untuk belajar, serta membantu dalam mengatasi permasalahan belajar yang diharapi oleh anak. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk membuat kesenangan baginya dengan berbagai alat. Permainan bermuatan agama adalah kegiatan bermain yang mencakup kegiatan keagamaan untuk anak usia dini.

Teori di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak”. Variabel penelitiannya adalah Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama (X1) dan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak (Y1). Rumusan masalahnya : (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) Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual dan Permainan Bermuatan Agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung?. peneliti menjelaskan penelitian ini dengan menggunakan bagan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Gambar di atas peneliti bermaksud meneliti perkembangan nilai agama dan moral menggunakan media audio visual dan permainan bermuatan agama berkonsep eksperimen. Dalam metode eksperimen peneliti harus membuat dua kelompok yaitu kelas yang mendapat perlakuan media audio visual dan kelas perlakuan permainan bermuatan agama. Kedua kelas yang akan dibandingkan tersebut harus homogen atau mendekati sama karakteristiknya. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi untuk menentukan perbedaan atau perubahan yang terjadi pada kelas eksperimen.