

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung. Hasil penelitian ini diolah menggunakan *software program SPSS 22.0 for windows*.

A. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B

Hasil penelitian uji paired t test perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung antara sebelum dan sesudah perlakuan media audio visual didapatkan nilai p value $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

Perlakuan media audio visual anak pada kelompok B3 jarang diberikan perlakuan tersebut, terkadang media audio visual digunakan saat kebanyakan anak yang ikut kegiatan diluar sekolah seperti lomba tingkat kabupaten. Anak-anak yang tidak ikut melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual bersama-sama dalam satu kelas. Guru memberikan penjelasan tentang

materi dalam video tersebut. Media ini menawarkan penyuluhan yang lebih menarik dan tidak monoton.¹ Peningkatan tersebut diartikan sebagai hasil dari perlakuan media audio visual dengan memberikan video pendek yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran. Jika di pertengahan video ada anak yang kurang jelas, guru memberhentikan video dan menjelaskan maksudnya. Media bukan hanya merupakan alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.² Media video sebagai sumber pembelajaran yang disalurkan oleh guru kepada anak.

Pemilihan media audio visual sebagai media perlakuan dalam penelitian ini diterima oleh responden yaitu guru dan juga anak. Media ini lebih menarik dan tidak monoton. Seperti Effendy yang mengatakan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual yang mempunyai peranan yang sangat penting yaitu dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran.³ Proses pembelajaran yang lebih menarik dapat bermanfaat untuk anak.

Berdasarkan analisis terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai baik pada sikap anak maupun pengetahuan. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil pre test dan post test yang telah dilakukan. Hasil dari post test di kurangi hasil

¹Rinik Eko Kapti, *Efektivitas Audio Visual sebagai Media Penyuluhan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Dalam Tata laksana Balita Dengan Diare Di Dua Rumah Sakit Kota Malang*, (Jurnal Ilmu Keperawatan Volume 1, No.1 Mei 2013), hal. 57

²Indah Ayu Ainina, *Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. Indonesian*, (*Journal of History Education*, Vol 3 (1) Tahun 2014), hal. 42

³Maryamah, Moh. Hafid Effendy, *Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat Padan Siswa Kelas XII di Ma Al-Falah Tianakan Pamekasan*, (Jurnal Tadris Bahasa Indonesia Volume 1 Nomor 1 Juli 2019), hal.2

dari pre test yaitu $9,315 - 7,315 = 2$. Hasil tersebut menyatakan ada peningkatan setelah perlakuan media audio visual.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wardani dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini. Penelitian ini memberikan perlakuan media audio visual kepada kelompok eksperimen dan tidak memberikan perlakuan kepada kelompok kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mempengaruhi kecerdasan linguistik anak.⁴

Media audio visual dalam hal ini kegiatan yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran yang akan membantu menyampaikan materi kepada anak dan memudahkan anak dalam menerima suatu materi atau informasi. Media yang memfokuskan panca indera penglihatan dan pendengaran. Media menarik ini akan membantu anak menerima materi

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. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Rudiana yang mendefinisikan media audio visual merupakan jenis media yang memfokuskan perhatian pembelajar pada indera pendengaran dan penglihatan.⁵

⁴Penda Wardani, et. All., *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Vol.1 2018), hal. 5

⁵Dewi Putri Kumala dan Nia Rudiana, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Malang : UB Pres, 2018), hal.130

Manfaat media audio visual dapat menambah semangat belajar. Media berfungsi sebagai bahan pembelajaran yang sangat penting untuk menumbuhkan motivasi. dengan bentuk yang menarik anak akan semangat untuk belajar. Media yang dapat memberikan pengalaman yang mengengangkan bagi anak. Dengan hal yang menarik anak akan mudah untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah diberikan. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran

Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari video dari youtube. Banyak sekali jenis-jenis media audio visual seperti film, televisi, video, komputer atau laptop, dan proyektor. Video salah satu hal yang menarik untuk anak. Media vidio disini dapat memvisualisasikan materi pelajaran atau pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.⁶ Vidio diambil dan dipilah sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan bahasa yang mudah dipahami oleh anak.

Video yang diberikan berisi materi alam sekitar, sikap jujur, dan belajar doa sehari-hari. Pertama guru memberikan video materi alam sekitar video tersebut menceritakan Aqil dan Amira yang sedang berjalan menuju masjid untuk bergotong royong membersihkan lingkungan sekitar masjid bersama teman-temannya dan juga ustad. Disaat bersih-bersih ustad melihat Hairun dan Hanafi anak yang tidak mau membantu dengan alasan ia meminta izin kepada orang tuanya untuk pergi memancing. Setelah selesai bersih-bersih Amira mencoba mengikuti kupu-kupu yang terbang di tepi sungai, dan

⁶Agustiningih, "VIDEO" sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, (Jurnal Pancaran, Vol.4, No.1 2010), hal. 58

melihat sungai yang sudah tercemar sampah. Aqil mencoba mengajak teman-teman untuk membersihkan sungai tersebut.

Vidio kedua berisi tentang seorang anak, bernama Riska yang menemukan dompet dan dibawa pulang menemui Gembul. Ketika Riska mempunyai ide untuk mengambil uang tersebut untuk membayar darmawisata yang ada di sekolah Gembul mengingatkan Riska bahwa tidak boleh mempunyai pikiran mengambil barang milik orang lain. Keesokan harinya Riska dan Gembul pergi ke rumah pemilik dompet untuk mengembalikan dompet kepemilikannya bersamaan dengan mengantar roti ke warung. Sang pemilik dompet memberikan imbalan kepada Riska akan tetapi tidak diterima karena Riska mengembalikannya dengan ikhlas. Pemilik dompet tersebut membeli semua dagangan Riska yang akan dibawa ke warung. Keesokan harinya Ibu Riska memberikan uang untuk membayar darmawisata, uang tersebut diperoleh dari hasil pesenan roti yang Ibu Riska dapat dari bu Yasmin.

Pertemuan ketiga anak diberikan video berisi materi berdoa sehari-hari diantaranya ada doa sebelum tidur dan bangun tidur, ada doa masuk kamar mandi dan keluar kamar mandi, ada doa sebelum makan dan sesudah makan. Semua materi tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya pada perkembangan nilai agama dan moral anak.

Penelitian ini memfokuskan pada perkembangan nilai agama dan moral anak. Suatu proses perubahan yang menekankan pada aturan, nilai, dan perilaku anak. Perubahan tersebut berkaitan dengan kegiatan anak sehari-hari

yaitu menyayangi alam sekitar, bersikap jujur, dan menghafal sekaligus mempraktekkan bacaan doa sehari-hari.

Perkembangan nilai agama dan moral bagi anak menurut Piaget terbagi menjadi beberapa tahapan diantaranya tahap Moralitas Heteronom pada tahap ini anak mampu membedakan tindakan yang disengaja maupun tidak disengaja.⁷ Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang mana anak mampu membedakan perilaku menyayangi tumbuhan yang ada di depan kelas, dimana anak-anak tidak merusak melainkan menjaga dan merawat tanaman yang ada di depan kelas mereka. Tahap selanjutnya yaitu Moralitas Otonom dimana anak sudah menyadari tindakan yang dilakukan dan memperhitungkan tindakan yang akan dilakukan. Pada tahap moralitas otonom ini terjadi pada anak 7 sampai 8 tahun keatas.

Penelitian ini memiliki kendala dan kelebihan. Kendala dalam penelitian ini yaitu waktu yang digunakan peneliti sangat terbatas karena ada berbagai kegiatan yang dilakukan oleh sekolah maupun pihak lain (Indomaret), kurangnya penguat suara yang dimiliki oleh peneliti maupun sekolah, dan kelebihan dalam penelitian ini anak sangat antusias untuk melihat video yang akan disampaikan.

Penelitian ini menggunakan kelas B4 dengan jumlah 19 anak. Perlakuan yang diberikan pada kelas B4 yaitu media audio visual. Untuk kelompok media audio visual diberikan pelajaran melalui film animasi yang dipancarkan melalui proyektor yang ada di kelas. Penelitian dilakukan selama

⁷Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 1995), hal.122

5 kali pertemuan dengan rincian 1 kali pertemuan untuk observasi atau pre test, 3 kali pertemuan untuk perlakuan yaitu dengan memberikan pelajaran melalui film animasi, dan 1 kali pertemuan untuk post test.

Pertemuan yang pertama yaitu observasi atau pre test. Pada pertemuan ini peneliti hanya meneliti bagaimana anak-anak belajar dan dengan metode apa guru mengajar. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa anak belajar tidak atau jarang menggunakan media audio visual. Guru sendiri jarang menggunakan media audio visual karena guru belum mampu untuk menjalankan teknologi.

Pertemuan yang kedua sampai pertemuan yang keempat yaitu pemberian perlakuan. Perlakuan tersebut menampilkan film animasi. Pertemuan pertama dari perlakuan berjudul “Sayangi Alam Semesta EP. 1 BG.1” yang dipublikasikan pada 14 Desember 2017 oleh Story dengan durasi 08.27 menit. Langkah langkah pelaksanaan Guru memberikan apersepsi dan aturan main kepada anak. Selanjutnya guru memutar film animasi. Anak menyaksikan film tersebut, apabila di tengah pemutaran film anak bertanya guru memberhentikan film tersebut dan menjawab pertanyaan dari anak. Selesai dari pemutaran guru menjelaskan pesan moral yang ada pada film. Guru memberikan motivasi agar anak menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.

Pertemuan kedua dari perlakuan berjudul “Jujur Bikin Nikmat” yang dipublikasikan pada 24 November 2017 oleh Nuswantoro dengan durasi 06.41 menit. Langkah langkah pelaksanaan Guru memberikan apersepsi dan aturan

main kepada anak. Selanjutnya guru memutar film animasi. Anak menyaksikan film tersebut, apabila di tengah pemutaran film anak bertanya guru memberhentikan film tersebut dan menjawab pertanyaan dari anak. Selesai dari pemutaran guru menjelaskan pesan moral yang ada pada film. Guru memberikan motivasi agar anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.

Pertemuan ketiga dari perlakuan berjudul “Belajar Doa Bersama Diva Full” yang dipublikasikan pada 12 Juli 2019 oleh Sentra dengan durasi 18.22 menit. Langkah langkah pelaksanaan Guru memberikan apersepsi dan aturan main kepada anak. Selanjutnya guru memutar film animasi. Anak menyaksikan film tersebut, apabila di tengah pemutaran film anak bertanya guru memberhentikan film tersebut dan menjawab pertanyaan dari anak. Selesai dari pemutaran guru menjelaskan pesan moral yang ada pada film. Guru memberikan motivasi anak agar mampu mengenal bacaan keagamaan dan melakukan beribadah sehari-hari khususnya berdoa sehari-hari.

Pertemuan kelima atau post test dilakukan untuk melihat seberapa pengaruhnya media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak. Terlihat antusias anak yang tinggi pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual berupa film, anak saling mengingatkan untuk bersikap bersyukur, jujur, dan mudah untuk menghafalkan bacaan doa-doa yang diberikan untuk mereka.

Media audio visual yang dilakukan dalam penelitian ini sangat berpengaruh pada perkembangan nilai agama dan moral anak. Dilihat dari

sikap atau perilaku anak saat di sekolah. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil pre test dan post test yang telah dilakukan. Perkembangan nilai agama dan moral dinilai sesuai dengan kriteria penilaian yang peneliti buat dan sudah tervalidasi oleh dosen ahli. Penilaian nilai agama dan moral difokuskan pada sikap anak menghargai lingkungan sekitar dan bersyukur kepada Tuhan, sikap jujur, dan mengenal dan melakukan beribadah sehari-hari khususnya berdoa.

Penilaian nilai agama dan moral di TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung mengalami kenaikan sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media audio visual diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 9, nilai terendah adalah 5, nilai tertinggi adalah 10, nilai tengah 8 dan nilai standar deviasi adalah 1,668. Sementara itu sesudah menggunakan media audio visual diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 10, nilai terendah adalah 7, nilai tertinggi adalah 12, nilai tengah 9 dan nilai standar deviasi adalah 1,416.

Penghitungan secara sederhana perbedaan hasil kelas *pre test* dan *post test* untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral dengan membandingkan nilai keduanya untuk mengetahui selisih *pre-test* dan *post-test*. Cara penghitungan yang sederhana untuk mengetahui perbedaan dengan menggunakan rumus : $M_2 - M_1 = 177 - 139 = 38$.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan nilai agama dan moral anak Kelompok B TK Al-Khodijah Kedungsoko dapat ditingkatkan

melalui media audio visual. Meningkatkannya perkembangan moral anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 7,31579. Setelah melakukan tindakan diperoleh rata-rata kelas adalah 9,315789. Nilai rata-rata keduanya dibandingkan agar mengetahui selisihnya dengan cara penghitungan yang sederhana dengan rumus : $M_{post} - M_{pre} = 9,315789 - 7,31579 = 1,999999$

B. Pengaruh Permainan Bermuatan Agama Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B

Hasil penelitian uji paired t test perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung antara sebelum dan sesudah perlakuan permainan bermuatan agama didapatkan nilai p value $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

Sebelum diberikan perlakuan permainan bermuatan agama anak pada kelompok B4 jarang diberikan perlakuan tersebut, karena permainan yang membutuhkan banyak waktu dan juga tempat yang lebar. Akan tetapi dalam penelitian ini permainan sudah dimodifikasi secara simpel dan dapat dilakukan dimana saja. Jika kita kembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut menjadi APE (Alat Permainan Edukatif) yang tidak hanya membawa

kesenangan semata akan tetapi dapat membantu guru dalam proses stimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak.⁸

Peningkatan terlihat dari hasil dari permainan yang dilakukan oleh anak. Permainan bermuatan agama disini kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk membuat kesenangan baginya dengan berbagai alat. Permainan berisi materi keagamaan yang dikhususkan untuk anak dengan berbagai alat. Alat permainan edukatif tradisional cenderung lebih sederhana dan aman dibandingkan alat permainan elektronik atau modern yang dapat membahayakan mental anak.⁹ Permainan yang mengandalkan anggota tubuh anak yaitu bagian tangan dan kaki. Materi yang disampaikan tentang alam sekitar, sikap jujur, dan bacaan keagamaan khususnya doa.

Pemilihan permainan didasarkan pada permainan tradisional menjadi permainan utama bagi anak-anak, seperti: patok lele, congklak, gobak sodor, dan sebagainya.¹⁰ Permainan yang digunakan adalah modifikasi dari permainan tradisional. Yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.¹¹ Permainan ini sudah divalidasi oleh ahli media sebelumnya. Di setiap permainan memiliki aturan main sendiri dan juga alat main. Alat main yang digunakan

⁸Erna Roostin, *Pengembangan Permainan Tradisional DAKUCA untuk Menstimulasi 6 Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 3 No. 1, Juni 2018, Hal. 13-24 E-ISSN : 2549-7367), hal. 13

⁹Anisah Setyaningrum, *Pendidikan Moral dan Nilai-nilai Agama pada Anak Usia Dini: Bukan Sekedar Rutinitas*, (Paradigma, No. 02 Th. I, Juli 2006 ISSN 1907-297X), hal. 67

¹⁰Dewi Hamiddah dan Zun Azizul Hakim, *Permainan Matematika Onlinebeads On String untuk Belajar Matematika yang Bermakna dan Menyenangkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*, (Jurnal Cendekia Vol. 14 No. 1, Januari – Juni 2016), hal. 138

¹¹Ai Melis Kusmiati, Gano Sumarno, *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota*, (Journal of Teaching Physical Education in Elementry School), hal. 21

terutama aman untuk anak. aman disini diartikan tidak membahayakan anak saat main. Mudah dicari artinya alat yang digunakan dapat ditemukan dimana mana. Bisa juga menggunakan bahan bekas yang sudah tidak terpakai dan masih layak digunakan, alat yang digunakan dapat atau sesuai dengan anak. mulai dari ukuran dan berat alat.

Berdasarkan analisis terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil pre test dan post test yang telah dilakukan. Hasil dari post test di kurangi hasil dari pre test yaitu $9,705 - 6,764 = 2,941$. Hasil tersebut menyatakan ada peningkatan setelah perlakuan permainan bermuatan agama.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rubingah dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B. Penelitian ini memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen menggunakan permainan gobag sodor, sedangkan kelas kontrol di berikan dengan metode penugasan dalam waktu yang sama yaitu selama 1 minggu. Hasil yang didapatkan dari output dari analisis statistik sebesar 0,747 yang menyatakan hipotesis adanya pengaruh yang signifikan permainan tradisional gobag sodor terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini kelompok B dapat diterima.¹²

Bermain secara garis besar terbagi menjadi 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bermain aktif yaitu

¹²Siti Yulfa Rubingah, *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2003), hal. 77

kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri. Permainan yang melibatkan gerak anggota tubuh tidak akan membuat bosan anak saat melakukannya.

Bermain aktif terdapat beberapa kegiatan diantaranya bermain bebas spontan artinya anak dibebaskan untuk bermain dan bebas mengembangkan kreasi dan inovasi. Bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda artinya anak bermain dengan alat atau benda yang bisa dimainkan. Dalam penelitian ini anak melakukan kegiatan bermain bebas dan menggunakan alat saat bermain.

Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh “bukan informasi khusus, tetapi *mindset* umum dalam pemecahan masalah”.¹³ Permainan dalam pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan yaitu mempersiapkan dan mengembangkan potensi anak untuk mempersiapkan diri dimasa depan. Permainan yang menyenangkan dan mengasikkan untuk anak sangatlah penting dalam hal ini, karena dengan hal tersebut anak akan mudah mengingat dan menghafal materi yang ada. Apabila tujuan tersebut terhambat akan mempengaruhi dikemudian hari.

Prinsip pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak akan melakukan kegiatan bermain yang dalam permainan tersebut anak akan mengeksplor, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan dalam permainan tersebut. Materi yang diajarkan dalam bermain akan memudahkan

¹³Haerani Nur, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*, (Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013), hal. 90

anak memahami dalam hal-hal tersebut. Dalam penelitian ini materi yang digunakan memfokuskan pada perkembangan nilai agama dan moral anak.

Perkembangan nilai agama dan moral anak dalam hal ini diartikan sebagai Suatu proses perubahan yang menekankan pada aturan, nilai, dan perilaku anak. Perubahan tersebut berkaitan dengan kegiatan anak sehari-hari yaitu menyayangi alam sekitar, bersikap jujur, dan menghafal sekaligus mempraktekkan bacaan doa sehari-hari.

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral anak usia 4-6 tahun meliputi anak mampu mengetahui dan mengenal agama yang dianutnya, meniru dan mengerjakan ibadah dalam penelitian ini khususnya bacaan sehari-hari, anak mampu berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif dan sebagainya, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu, dan membiasakan diri berperilaku baik. hal tersebut sesuai dengan materi yang disampaikan saat permainan dilakukan.

Penelitian ini menggunakan kelas B3 dengan jumlah 17 anak. Perlakuan yang diberikan pada kelas B3 yaitu permainan bermuatan agama. Untuk kelompok permainan bermuatan agama diberikan pelajaran melalui bermain. Anak diajak untuk bermain engklek dadu aksi, monopoli ular tangga, dan ular naga panjang. Di dalam permainan tersebut disisipkan materi tentang kelestarian lingkungan, bersikap jujur, dan mampu mengenal dan melakukan bacaan beribadah sehari-hari khususnya berdoa. Penelitian dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan rincian 1 kali pertemuan untuk observasi atau pre test,

3 kali pertemuan untuk perlakuan yaitu dengan memberikan pelajaran melalui film animasi, dan 1 kali pertemuan untuk post test.

Pertemuan yang pertama yaitu observasi atau pre test. Pada pertemuan ini peneliti hanya meneliti bagaimana anak-anak belajar dan dengan metode apa guru mengajar. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa anak belajar menggunakan lembar kerja anak dan kegiatan menggunakan fisik banyak dilakukan sebelum pembelajaran atau saat melakukan fisik motorik.

Pertemuan yang kedua sampai pertemuan yang keempat yaitu pemberian perlakuan. Perlakuan tersebut berupa permainan. Untuk pertemuan kedua yaitu perlakuan permainan engklek dadu aksi. Setelah melakukan doa sebelum belajar guru menjelaskan aturan main dalam permainan engklek dadu aksi.

Permainan engklek dadu aksi ini dilakukan bersama-sama secara bergantian. Sebelum melakukan guru memberi pertanyaan kepada anak barang siapa yang bisa menjawab pertanyaan dia akan mendapat giliran terlebih dahulu dan selanjutnya jika ada anak bisa menjawab akan mendapat urutan berikutnya sampai semua anak menjawab dan tertata rapi. Kemudian guru memerintahkan anak urutan pertama untuk melemparkan dadu yang sudah disediakan guru. Dadu tersebut berbentuk balok dengan jumlah sisi 6. Di setiap sisi terdapat pertanyaan ataupun gambar tentang kelestarian lingkungan. Setelah dadu berhenti, anak di suruh menjawab pertanyaan atau menjelaskan gambar hasil dadu yang anak tersebut lempar. Setelah selesai menjawab anak bisa berjalan pada titian yang sudah disediakan. Ketika anak tersebut tidak

bisa menjawab anak disuruh antri dibagian belakang sampai mendapat giliran kembali. Permainan tersebut dilakukan oleh semua anak B3. Selesai bermain guru menjelaskan pesan moral yang ada pada permainan yang telah dilakukan. Guru memberikan motivasi agar anak menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.

Pertemuan ketiga yaitu permainan monopoli ular tangga. Permainan ini modifikasi dari permainan monopoli dan ular tangga. Aturan main dalam permainan ini hampir sama dengan permainan asli hanya saja alas permainan dipadukan antara monopoli dengan ular tangga. Permainan ini dimainkan bersama-sama secara bergantian. Setelah berdoa guru menyampaikan aturan main monopoli ular tangga. Guru memberi pertanyaan kepada anak barang siapa yang bisa menjawab pertanyaan dia akan mendapat giliran terlebih dahulu dan selanjutnya jika ada anak bisa menjawab akan mendapat urutan berikutnya sampai semua anak menjawab dan tertata rapi. Kemudian guru memerintahkan anak urutan pertama untuk melemparkan dadu yang sudah disediakan guru. Dadu tersebut berbentuk balok dengan jumlah sisi 6. Di setiap sisi terdapat lingkaran kecil dengan jumlah 1 sampai 6. Angka tersebut akan membawa anak ke kotak yang sudah tersedia atau alas monopoli ular tangga. Alas monopoli ular tangga berukuran 3x3 meter. Setelah anak melempar dadu anak disuruh untuk menghitung jumlah lingkaran yang ada pada dadu tersebut. Kemudian anak melangkah ke setiap kotak pada alas monopoli ular tangga yang diawali dengan start dan diakhiri dengan finish. Setelah anak berhenti pada kotak anak akan menjawab pertanyaan ataupun

menjelaskan gambar yang ada pada kotak tersebut. Pertanyaan dan gambar tersebut memuat materi mencerminkan perilaku sikap jujur.

Pertemuan keempat yaitu permainan ular naga panjang. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang dimodifikasi. Di dalam permainan ini memuat materi kegiatan ibadah sehari-hari khususnya berdoa. Permainan ini dilakukan bersama-sama. Permainan dengan 2 anak sebagai penjaga dan yang lainnya menjadi pemain. Permainan ini bisa dilakukan semua anak tanpa ada batasan. Permainan dengan berjejer ke belakang sambil memegang bahu anak di depannya. Anak akan bernyanyi sambil mengelilingi anak yang sedang berjaga. Anak penjaga akan menangkap pemain saat lagu yang dinyanyikan anak selesai. Anak yang tertangkap akan menjawab pertanyaan yang sudah guru siapkan. Pertanyaan tersebut berisi perintah untuk menghafalkan bacaan doa sehari-hari. Apabila anak tersebut tidak bisa menjawab akan menggantikan anak yang menjaga.

Pertemuan kelima atau post test dilakukan untuk melihat seberapa pengaruhnya permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak. Terlihat antusias anak yang tinggi pada saat kegiatan pembelajaran sambil bermain. Kegiatan ini membantu anak untuk bersikap bersyukur, jujur, dan mudah untuk menghafalkan bacaan doa-doa yang diberikan untuk mereka.

Permainan Bermuatan Agama yang dilakukan dalam penelitian ini sangat berpengaruh pada perkembangan nilai agama dan moral anak. Dilihat dari sikap atau perilaku anak saat di sekolah. Pengaruh tersebut dapat dilihat

dari perbedaan hasil pre test dan post test yang telah dilakukan. Perkembangan nilai agama dan moral dinilai sesuai dengan kriteria penilaian yang peneliti buat dan sudah tervalidasi oleh dosen ahli. Penilaian nilai agama dan moral difokuskan pada sikap anak menghargai lingkungan sekitar dan bersyukur kepada Tuhan, sikap jujur, dan mengenal dan melakukan beribadah sehari-hari khususnya berdoa.

Penilaian nilai agama dan moral di TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung mengalami kenaikan sebelum dilakukan pembelajaran permainan bermuatan agama diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 6, nilai terendah adalah 5, nilai tertinggi adalah 9, nilai tengah 7 dan nilai standar deviasi adalah 1,300. Sementara itu sesudah menggunakan permainan bermuatan agama diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 9, nilai terendah adalah 8, nilai tertinggi adalah 12, nilai tengah 9 dan nilai standar deviasi adalah 1,358.

Penghitungan secara sederhana perbedaan hasil kelas pre test dan post test untuk mengetahui pengaruh permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral dengan membandingkan nilai keduanya untuk mengetahui selisih pre-test dan post-test. Cara penghitungan yang sederhana untuk mengetahui perbedaan dengan menggunakan rumus : $M_2 - M_1 = 165 - 115 = 50$.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan nilai agama dan moral anak Kelompok B TK Al-Khodijah Kedungsoko dapat ditingkatkan melalui permainan bermuatan agama. Meningkatkan perkembangan moral

anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 6,764706. Setelah melakukan tindakan diperoleh rata-rata kelas adalah 9,705882. Nilai rata-rata keduanya dibandingkan agar mengetahui selisihnya dengan cara penghitungan yang sederhana dengan rumus : $M_{post} - M_{pre} = 9,705882 - 6,764706 = 2,941176$

C. Perbedaan Pengaruh Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung

Penghitungan pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak dengan menggunakan uji *t-test*, namun sebelum menggunakan uji *t-test* data penelitian harus memenuhi beberapa asumsi yaitu data harus bersifat homogen dan berdistribusi normal. Berdasarkan penyajian dan analisis data menunjukkan nilai signifikansi pada *test of homogeneity of variance* adalah 0,700 dan 0,144. Karena signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 0,700 dan 0,144 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Sedangkan, berdasarkan perhitungan normalitas diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,200 untuk kelas media audio visual dan 0,157 untuk kelas permainan bermuatan agama. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan $>0,05$ yaitu $0,200 >0,05$ dan $0,157 >0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

Penghitungan selanjutnya menggunakan *Uji-t Paired Samples t-test*

pada uji t yang untuk mengetahui pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung. hasil dari *sig tailed* menunjukkan 0,000 hal tersebut menunjukkan bahwa perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 22,0 for windows* menyatakan bahwa H_a diterima. Artinya ada pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

Piaget mengatakan bahwa teori perkembangan moral melalui observasinya terhadap sejumlah anak-anak kecil.¹⁴ Teorinya menyangkut pemahaman anak mengenai aturan, bagaimana seorang anak membedakan yang benar dan salah, ada pemecahan anak mengenai hukuman dan keadilan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melalui media audio visual dan permainan bermuatan agama yang dinamis serta bersifat fleksibel yang sangat membantu anak memahami berbagai pengetahuan secara logis, konkret dan aktif.

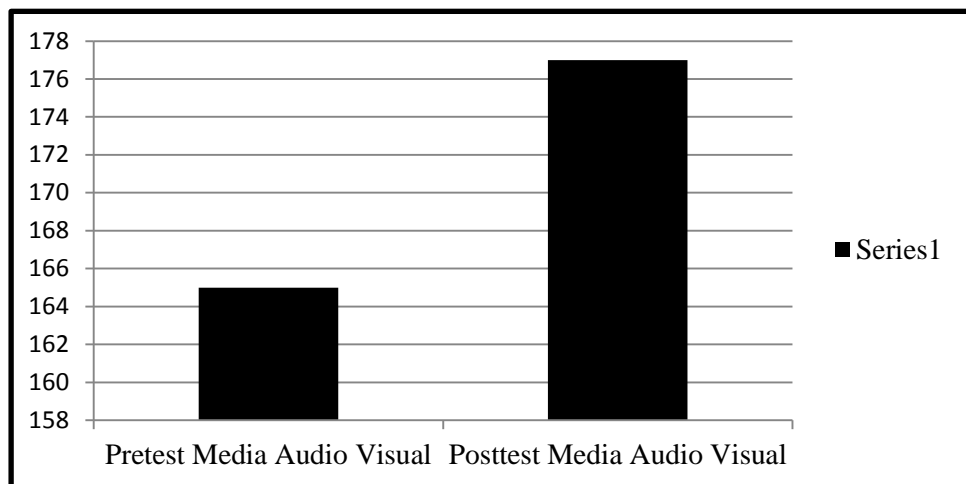
Media audio visual dan permainan bermuatan agama dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media audio visual dan permainan bermuatan agama dapat membantu perkembangan nilai agama dan moral dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan rasa bersyukur, bersikap jujur dan dapat menghafal bacaan doa sehari-hari karena pembelajaran yang menyenangkan mudah di tangkap oleh anak-anak.

¹⁴Sobur Alex, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hal. 203

Hasil penghitungan pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak dengan menggunakan uji *t-test*, dapat dilihat dari grafik dibawah ini.

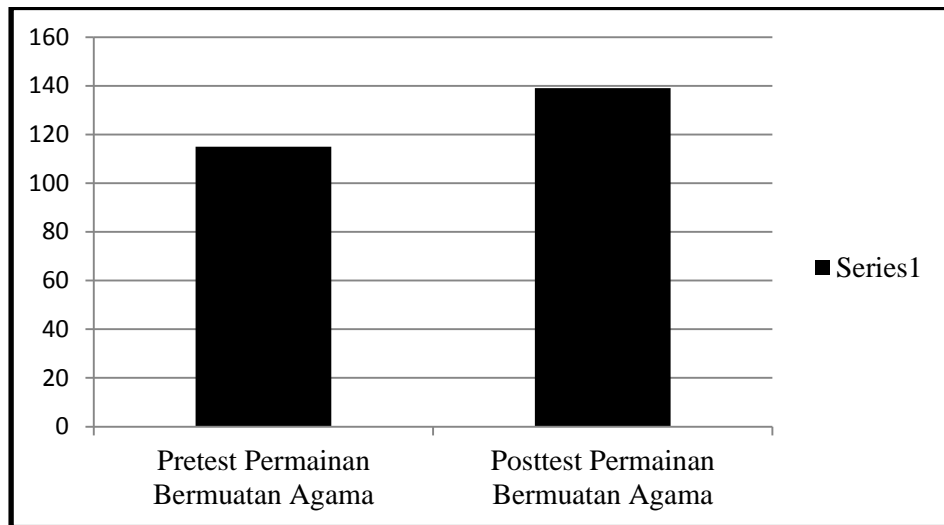
- a. Hasil nilai agama dan moral anak di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung *pre test* dan *post test* Kelompok Media Audio Visual

Gambar 5.1 Hasil nilai agama dan moral anak Kelompok Media Audio Visual



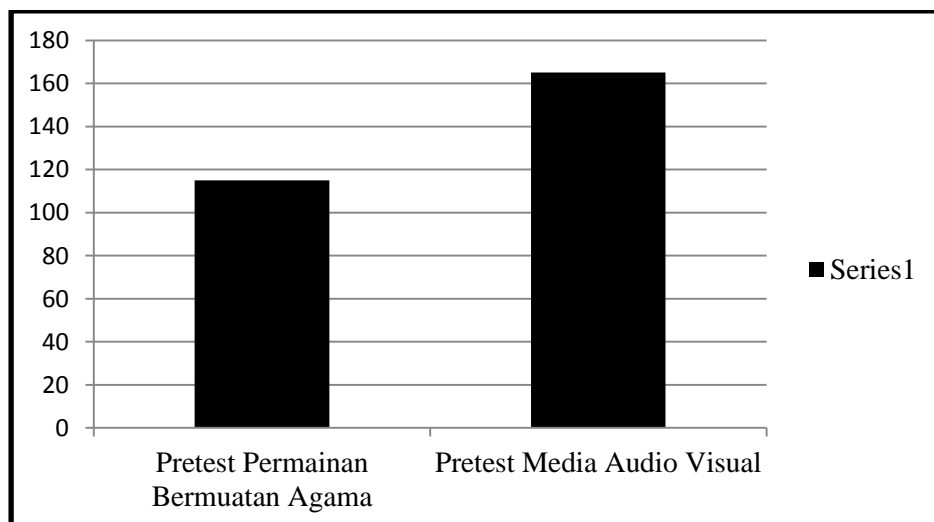
- b. Hasil nilai agama dan moral anak di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung *pre test* dan *post test* Kelompok Permainan Bermuatan Agama

Gambar 5.2 Hasil nilai agama dan moral anak Kelompok Permainan Bermuatan Agama



- c. Perbedaan Hasil nilai agama dan moral anak di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung *pre test* antara Kelompok Media Audio Visual dan Kelompok Permainan Bermuatan Agama

Gambar 5.3 Perbedaan hasil *pre test* nilai agama dan moral anak Kelompok Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama



- d. Perbedaan Hasil nilai agama dan moral anak di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung *post test* antara Kelompok Media Audio Visual dan Kelompok Permainan Bermuatan Agama

Gambar 5.4 Perbedaan hasil *post test* nilai agama dan moral anak Kelompok Media Audio Visual dan Permainan Bermuatan Agama

