

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang di selenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan semua aspek perkembangan anak, oleh karena itu lembaga PAUD memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan semua potensi anak secara optimal. Tujuan PAUD dikemukakan oleh Suyanto dalam buku yang dikutip oleh Suyadi menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sebagai falsafah suatu bangsa.²² Adapun pentingnya pelayanan PAUD adalah sebagai berikut, antara lain :

1. Anak Usia Dini merupakan masa *Golden Age* (usia keemasan).
2. Anak usia 0-6 tahun yang mendapat layanan yang baik maka akan memiliki harapan yang besar dalam mendapatkan keberhasilan dimasa yang akan datang.

²² Suyadi, Maulida Ulfa, *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 17

3. Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya sebab sebagai dasar bagi kepribadian anak.
4. Anak yang mendapat pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental yang berdampak pada peningkatan prestasi anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial emosional dan yang lainnya, berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat, antara lain. Menurut Syamsu Yusuf dan Nani M Sugandhi menjelaskan tentang karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1. Unik

Sifat anak yang berbeda satu sama lainnya. Setiap anak memiliki bawaan, minat, gaya belajar, kegemaran dan latar belakang kehidupan yang tidak sama.

2. Egosentris

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang kepentingannya sendiri dan bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.

3. Aktif dan energik

Anak senang melakukan berbagai aktifitas dan seolah - olah anak tidak pernah merasa lelah atau bosan serta anak tidak pernah berhenti dari

aktifitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru apalagi menantang.

4. Rasa ingin tahu yang besar

Rasa ingin tahu yang sangat besar membuat anak cenderung banyak memperhatikan dan membicarakan serta mempertanyakan berbagai hal yang sempat di lihat dan di dengarnya terutama hal - hal yang menurut anak baru ia ketahui.

5. Senang dan kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal - hal yang imajinatif dengan cerita- cerita khayal yang di sampaikan oleh orang lain akan tetapi ia sendiri juga senang bercerita pada orang lain.

6. Daya perhatian yang pendek

Anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal yang menarik dan menyenangkan. Anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama.

7. Mudah frustasi

Anak masih mudah frustasi atau kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, anak mudah menangis atau marah bila keinginannya tidak terpenuhi.

8. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu

Sesuai dengan perkembangan cara berfikir anak biasanya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal yang

membahayakan, kadang anak melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.

9. Spontan

Perilaku yang ditampilkan anak pada umumnya relatif asli apa adanya dan tidak ditutup - tutupi sehingga dapat merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikiran anak.

10. Semakin menunjukkan minat terhadap teman

Dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial anak semakin berminat terhadap orang lain dan anak menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dengan berhubungan dengan teman - temannya serta anak menguasai perbendaharaan kata untuk berkomunikasi dengan orang lain.

2. Bermain dan Permainan

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini, selain sebagai aktifitas bersenang - senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain bagi anak usia dini sangat penting. Karena dengan melalui bermain anak bisa mengalami proses pembelajaran. Selain itu pada dasarnya salah satu karakteristik anak usia dini adalah suka bermain.²³ Artinya bermain merupakan suatu kebutuhan alamiah setiap anak yang harus dipenuhi, dan apabila tidak terpenuhi hal ini dapat mempengaruhi proses perkembangan anak itu sendiri. Dengan kata lain bahwa bermain adalah dunianya anak-anak. Maka wajar jika anak cenderung sangat antusias dalam kegiatan bermain dan

²³ Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 6

bahkan seakan-akan anak tidak memiliki rasa lelah dan bosan pada saat anak sedang bermain.

Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Melalui bermain kreatifitas anak dapat akan terbangun dan berkembang dengan baik.

Beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini, diantaranya :

1. Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif adalah melalui bermain atau permainan.
2. Dengan bermain maka anak dapat meningkatkan penalaran dan anak dapat memahami keberadaan anak disekitar lingkungannya baik dengan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi anak.
3. Bermain merupakan salah satu cara yang paling tepat sebagai sarana untuk mengembangkan potensi anak usia dini.
4. Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak tentang hal yang baru, dapat bersosialisasi, kerja sama, disiplin, dapat mengenal aturan dan lain-lainnya.²⁴

Menurut Slamet Suyanto bermain memiliki peran yang penting dalam perkembangan anak pada semua bidang perkembangannya. Dengan bermain

²⁴ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 11

anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum anak ketahui sebelumnya. Selain itu bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, moral agama, sosial emosional dan seni. Selain semua aspek perkembangan anak tersebut diatas, terdapat aspek perkembangan yang lain yang dapat dikembangkan melalui bermain, diantaranya imajinasi dan kreatifitas anak dapat dibangun dan dikembangkan secara optimal.²⁵

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini maka di situ pasti dijumpai kegiatan bermain dan permainan karena memang bermain itu merupakan dunianya bagi anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktifitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya selama ini terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa di sebut sebagai bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktifitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.” Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat. Berkaitan dengan hal itu, Hurlock mengkategorikan bermain menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasip. Bermain aktif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilitan atau cat. Adapun bermain pasif , yaitu

²⁵ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.

kegiatan bermain dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya sekedar menonton televisi. Oleh karenanya, bermain pasif ini juga disebut sebagai kegiatan hiburan.²⁶

Selain bermain ada pula istilah pemain dan permainan. Yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktifitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktifitas bermain. Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Menurut Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak, lebih lanjut Frobel menekankan pentingnya bermain dalam belajar, karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka. Setiap anak mempunyai karakteristik dan tahap perkembangan bermain yang berbeda - beda disesuaikan dengan tingkatan usia anak. Karakteristik perkembangan bermain anak dapat diidentifikasi melalui pengamatan, terutama pada saat melakukan aktifitas belajar dan bermain.

1. Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Menurut Jeffree,

²⁶ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 11-14

McConkey, dan Hewson sebagaimana dikutip karakteristik bermain anak diklasifikasikan menjadi lima, yaitu :

1) Bermain muncul dari dalam diri anak.

Maksudnya keinginan bermain itu harus muncul dari dalam diri anak sendiri sehingga anak bisa menikmati dan melakukan kegiatan bermain itu sesuai cara anak sendiri. Dengan istilahnya bahwa bermain anak adalah dilakukan dengan sukarela tanpa adanya paksaan.

2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati. Pada waktu bermain anak usia dini mempunyai aturan sendiri dan harus terbebas dari aturan yang mengikat disaat melakukan suatu permainan. Karena padadasarnya anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah kegiatan bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan dan tanpa batas waktu.

3) Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya. Maksud dalam bermain anak melakukan aktifitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, maka anak melakukan aktifitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Dan waktu melakukan kegiatan bermain ini melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4) Bermain harus didominasi oleh pemain.

Dalam bermain harus didominasi anak itu sendiri bukan orang dewasa, karena jika waktu bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna dari bermainnya.

5) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Anak sebagai pemain harus terjun langsung dan aktif pada waktu bermain. karena jika anak pasif waktu bermain maka anak tidak akan mendapat pengalaman yang bar. Karena bagi anak bermain itu sebagai ibarat anak yang bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang baru.²⁷

1. Tahapan perkembangan bermain anak menurut para ahli, yaitu :

a. Menurut Hurlock dapat dibedakan berdasarkan bentuk permainan yang dimainkan oleh anak sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan anak. Dalam hal ini dibedakan menjadi empat tahap, yaitu :

a) Tahap eksplorasi.

Pada bayi usia 3 bulan permainannya sekedar melihat orang dan benda disekitar dan berusaha untuk mengamatinya, memegangnya, mengambilnya dan akhirnya memasukkan benda tersebut kedalam mulutnya.

²⁷ Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 42-43

- b) Tahap permainan.
- Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Kemudian pada usia 2 dan 3 tahun anak mulai membayangkan bahwa mainan itu mempunyai sifat hidup, dapat berbicara, dapat merasakan dan dapat pula berbicara.
- c) Tahap bermain.
- Setelah anak mulai masuk sekolah maka jenis permainan yang dilakukan anak mulai beragam. Yang semula anak bermain dengan mainannya dikala sendirian sehingga anak mulai tertarik dengan permainan dengan bentuk lainnya seperti olah raga atau hobi yang lainnya.
- d) Tahap melamun.
- Tahap ini pada masa mendekati pubertas. Pada tahap ini anak mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya anak senang dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun. Aktifitas melamun terjadi ketika memikirkan keadaan dirinya dengan perlakuan orang lain.
- b. Menurut Mildred Parten. Tahapan perkembangan anak didasarkan pada tingkat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, yaitu :
- a) *Unoccupied Play* (tidak menetap/ peduli)
- Pada tahap ini anak bermain dengan cara mengamati kejadian sekitarnya yang menarik bagi anak. Jika tidak ada hal yang menarik bagi anak, maka anak akan membuat kesibukan sendiri

dengan berbagai hal, misalnya anak memainkan anggota tubuhnya.

b) *Solitary Play* (bermain sendiri)

Pada tahap ini muncul sifat egosentrisme anak. Sehingga menyebabkan anak memilih main sendiri tanpa peduli dengan apa yang dimainkan teman lainnya, misalnya anak bermain mobil-mobilan dan lainnya.

c) *Onlooker Play* (bermain dengan melihat temannya bermain)

Pada tahap ini anak mulai melihat dan mengamati apa dan bagaimana temannya melakukan permainan. Dan bahkan membutuhkan waktu yang cukup lama karena asik untuk melihat temannya waktu bermain.

d) *Parallel Play* (bermain secara paralel)

Pada tahap anak bermain dengan temannya dan menggunakan benda yang sejenis untuk bermain. Misalnya waktu anak bermain pasir, dimana tiap anak bermain sendiri-sendiri tetapi sudah mulai berinteraksi dengan teman lainnya seperti melakukan percakapan.

e) *Associative Play* (bermain beramai-ramai)

Pada tahap ini anak mulai bermain bersama atau beramai-ramai dengan anak lainnya, misalnya bermain dakon, kucing-kucingan dan petak umpet.

f) *Cooperative Play* (bermain kooperatif)

Pada tahap ini anak mulai membentuk sebuah tim pada waktu melakukan permainan dan menentukan jenis permainan yang akan dimainkan dan biasanya dalam bentuk game. Di dalam permainan anak membicarakan bagaimana aturan permainannya, pembagian peran dan siapa yang lebih dahulu bermain. Pada tahap ini sudah muncul kemampuan anak untuk bersosialisasi. Misalnya bermain sepak bola, gobak sodor dan lainnya.

c. Menurut Jean Piaget.

Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain pada anak diklasifikasikan menjadi empat, sebagai berikut :

a) *Sensori motor (sensory motor play)*

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun dan tahap ini anak mengandalkan panca indera dan gerakan tubuhnya. Pada usia ini untuk merangsang panca inderanya maka mainan yang dibutuhkan adalah mainan memiliki bentuk dan tekstur yang aman bagi anak serta mainan yang berwarna cerah yang menarik bagi anak.

b) *Praoperasional (symbolic play)*

Pada tahap ini anak sudah mulai bermain pura-pura dan berimajinasi, banyak bertanya dan mencoba hal yang baru dan juga bisa memahami simbol-simbol tertentu. Alat permainan yang cocok untuk tahap ini adalah permainan yang dapat

merangsang imajinasi anak, misalnya menggambar, bermain puzzle dan lego. Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun.

c) *Operasional konkret (social play)*

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Waktu bermain anak sudah menggunakan nalar atau logika yang bersifat obyektif. Adapun alat permainannya yang tepat untuk usia ini adalah permainan yang dapat menstimulasi cara berpikir anak. Misalnya permainan ular tangga, dakon, monopoli dan puzzle.

d) *Formal operasional (game with rules and sport)*

Pada tahap ini anak usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini anak sudah menggunakan aturan-aturan yang ketat dalam melakukan permainan dan lebih mengarah pada game atau pertandingan yang menuntut adanya aturan menang dan kalah.²⁸

Menurut Adang Ismail berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian, (1) bermain diartikan sebagai " *play* " yaitu suatu aktifitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. (2) bermain diartikan sebagai " *games* " yaitu suatu aktifitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah.

Pada pengertian pertama bermain dapat diartikan hanya mencari kesenangan sedang pada pengertian yang kedua bermain selain mendapat kesenangan juga memperhatikan hasil akhir yang didapat dari kegiatan

²⁸ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 42-47

bermain. Menurut Yuliani pakar pendidikan anak yang telah memaparkan tentang pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparannya sebagai berikut :²⁹

1. Menurut Jean Piaget

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang - ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

2. Menurut Mildred Parten.

Bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, berkreasi, berekspresi, dan belajar secara menyenangkan.

3. Menurut Buhler dan Danziger.

Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.

4. Menurut Docket dan Fleeer.

Bermain merupakan kebutuhan dari anak karena dengan bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

5. Menurut Mayesty.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

²⁹ Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 7-8

6. Menurut Diana

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat difahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktifitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak, yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya serta tidak begitu memperdulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri. Bermain juga merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk anak karena dengan bermain anak bisa belajar berbagai hal yang baru selain sebagai hiburan bermain sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun untuk anak usia dini bentuk permainan dan alat permainannya hendaknya memiliki nilai-nilai edukatif dalam rangka dan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak.³⁰

³⁰ Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Kencana, 2018), hal. 18-19

B. Kemampuan Nilai Agama Moral Anak Usia Dini

Pengembangan nilai agama moral pada anak usia dini sangatlah penting. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan cara seperti mengenalkan perilaku pada anak yang sifatnya berlawanan meskipun perilaku ini belum selalu dilakukan oleh anak. Hal ini seperti pemahaman tentang perilaku yang baik atau buruk, perbuatan yang benar atau salah, perkataan yang sopan atau tidak sopan dan pengertian akan arti kasih sayang terhadap semua ciptaan Allah SWT. Pendidikan dan pembelajaran nilai agama moral yang diberikan sejak usia dini sangat ditekankan dalam Islam. Agama Islam telah memberikan beberapa tauladan yang dapat kita jadikan sebagai rujukan dalam mendidik anak usia dini. Beberapa keteladanan yang dapat kita jadikan contoh dalam mendidik anak, seperti (1) wasiat Imam Luqmanul Hakim kepada putranya, (2) tauladan terbaik adalah Rasulullah SAW yang memiliki akhlak terbaik sebagai cerminan dari Al-qur'an, (3) orang tua yang terdekat dengan anak sebagai role model harus bisa menjadi contoh yang baik bagi anak.³¹

Bermain berperan penting dalam perkembangan anak pada semua bidang perkembangan. Terdapat beberapa hal yang dapat membantu pengembangan nilai agama moral pada anak dapat dilihat melalui uraian berikut ini :

³¹ HM. Taufiqi, *Religius and Smart Parenting for Brillians Kids*, (Malang: Dream Litera Buana, 2015), hal. 17

1. Bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan yang merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.
2. Bermain akan melatih anak dalam menentukan sikap dan memahami perasaan orang lain.

Pada intinya dalam memberikan stimulasi pengembangan nilai agama moral haruslah dengan menciptakan sebuah lingkungan dan contoh perilaku atau tindakan yang nyata dalam kehidupan sehari - hari, sehingga nilai agama moral tersebut dapat tertanam kuat dalam diri anak. Dari sudut perkembangan sejak anak di lahirkan sampai pada tahap selanjutnya maka anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu orang tua dan pendidik perlu memahami tentang perkembangan anak, agar dapat memberikan pengalaman yang sesuai dan dibutuhkan dalam perkembangan anak.³²

C. Media Bintang Putar

Pada media bintang putar terdapat permainan yang bertujuan untuk pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini yang di dalam permainan tersebut memberikan pembelajaran anak tentang nilai agama moral yang bisa di jadikan dasar bagi anak untuk bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari - hari baik di lingkungan sekolah, di rumah maupun di sekitar lingkungan anak. Di dalam permainan media bintang putar selain

³² Jauhari Muchtar, *Fiqih Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 85

aspek pengembangan nilai agama moral juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang lainnya seperti aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni. Dengan bermain menggunakan media bintang putar di harapkan dalam proses permainannya mudah dimainkan anak, aman bagi anak, tidak membosankan bagi anak dan lebih efisien dalam pemanfaatannya. Alat permainan media bintang putar terdiri dari beberapa bentuk, yaitu :

1. Bentuk Bintang.

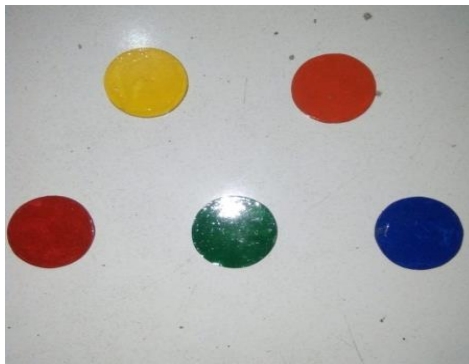
Bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan media bintang putar adalah terbuat dari kayu triplek yang dibentuk menjadi bintang dengan ukuran 20 x 20 cm dengan diberi cat berwarna-warni agar menarik bagi anak . Dan di bagian tiap ujung bentuk bintang ditempel bentuk lingkaran kecil. Hal ini bertujuan agar aman dan mudah bagi anak pada waktu memutar bentuk bintang.



Gambar 2.1 : Bentuk Bintang

2. Bentuk Lingkaran Kecil

Bentuk lingkaran kecil yang di gunakan pada media permainan bintang putar terbuat dari kayu triplek yang di beri cat berwarna - warni berukuran 2 x 2 cm berjumlah lima dan tiap lingkaran kecil tersebut di beri tulisan angka 1 - 5. Hal ini bertujuan agar anak bisa belajar berhitung. Kemudian pada setiap bentuk lingkaran kecil itu di pasangkan di bagian ujung bentuk bintang, supaya aman bagi anak saat memutar bentuk bintang.

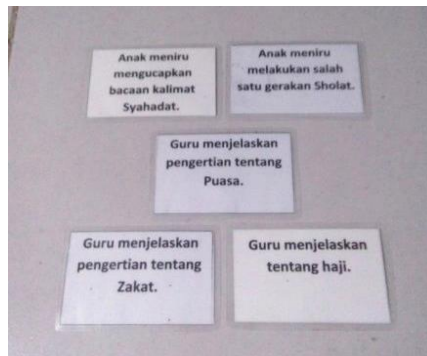


Gambar 2.2 : Bentuk Lingkaran Kecil

3. Bentuk Kartu.

Media bentuk kartu terbuat dari bahan kertas yang jumlahnya ada lima. Dimana pada kartu - kartu itu bertuliskan materi pembelajaran tentang rukun Islam dan dibalik kartu tersebut bertuliskan angka 1-5. Kartu itu akan dibacakan oleh guru pada saat anak memutar bentuk bintang dan setelah bentuk bintang berhenti pada salah satu angka maka anak akan mengambil kartu yang sesuai dengan angka pada bentuk bintang. Materi

pada bentuk kartu bertujuan untuk mengenalkan pembelajaran tentang rukun Islam pada anak.



Gambar 2.3 : Bentuk Kartu

Pada bentuk kartu bertuliskan materi tentang pembelajaran rukun Islam, dimana pada kartu - kartu itu nanti akan dibacakan guru yang sesuai dengan angka dimana bentuk bintang itu berhenti berputar setelah diputar oleh anak.

Bentuk Kartu terdiri dari:

- a. Kartu pertama : anak mengucapkan kalimat syahadat.
- b. Kartu kedua : anak melakukan gerakan sholat.
- c. Kartu ketiga : anak membaca doa sehari-hari.
- d. Kartu keempat : anak membaca surat-surat pendek.
- e. Kartu kelima : anak menyanyi lagu rukun Islam.

4. Tempat Kartu.

Media yang digunakan pada bintang putar ini terbuat dari bahan kayu triplek yang berukuran 12 x 4 cm yang diberi cat warna-warni agar menarik bagi anak yang fungsinya untuk meletakkan bentuk kartu.



Gambar 2.4 : Bentuk Tempat Kartu

Bentuk tempat kartu digunakan untuk meletakkan bentuk kartu. Setelah anak mengambil kartu kemudian guru membantu membacakan materi yang ada pada bentuk kartu tersebut. Jika kartu selesai dibacakan guru kemudian anak akan melakukan kegiatan sesuai dengan materi yang ada pada bentuk kartu. Setelah anak-anak selesai melakukan kegiatan, maka anak akan meletakkan kembali kartu-kartu tersebut ketempat bentuk kartu secara bergantian.

5. Kayu Penyangga Media Bintang Putar

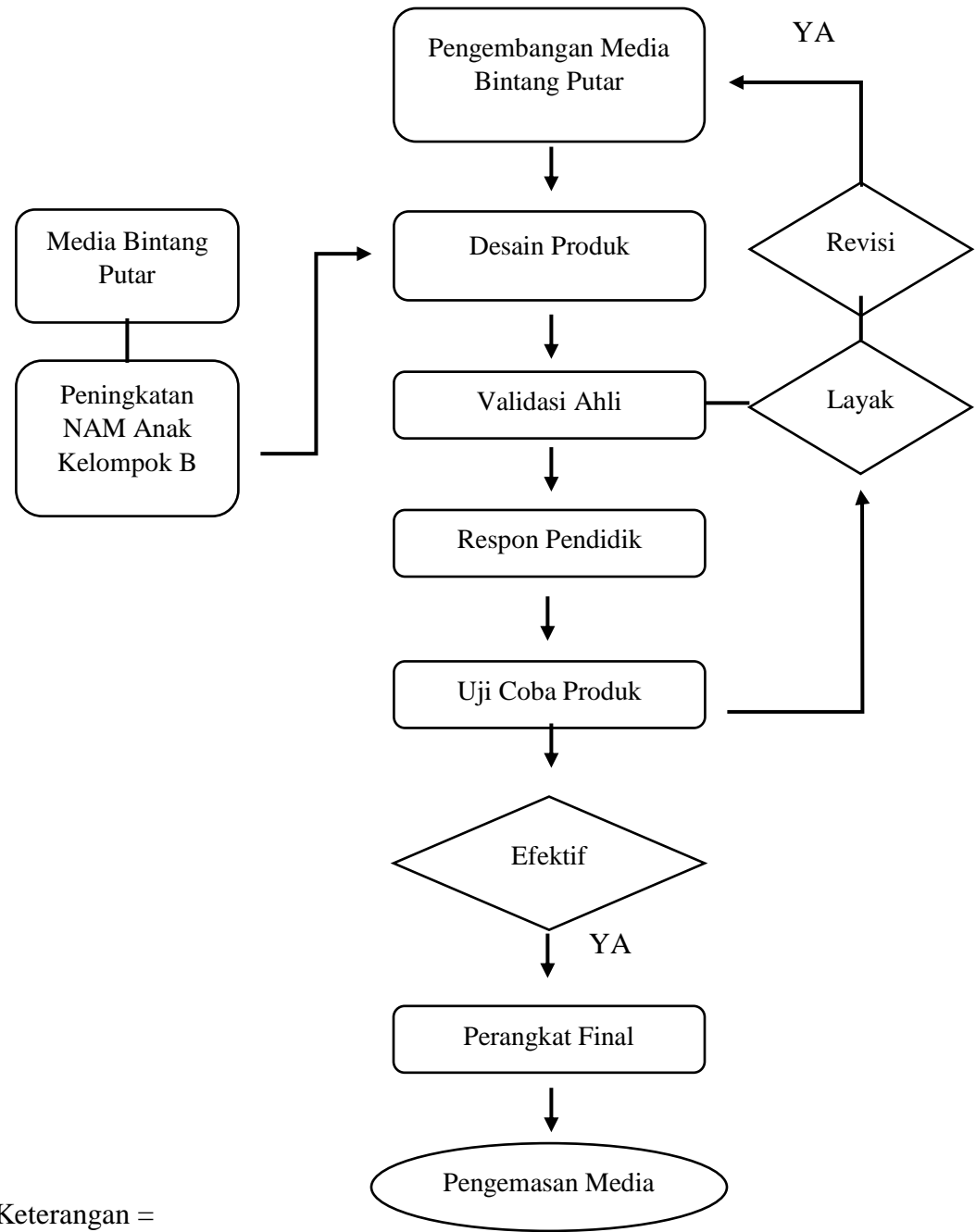
Kayu penyangga yang digunakan pada media bintang putar ini terbuat dari kayu dan triplek yang berukuran 50 x 5 cm dan di cat berwarna - warni agar menarik yang fungsinya sebagai penyangga bentuk bintang.



Gambar 2.5 : Bentuk Penyangga Bintang Putar

D. Kerangka Berfikir.

Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berfikir memuat teori, konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Dalam kerangka berfikir memuat alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan yang terdapat dalam permasalahan yang diteliti dapat dijadikan dasar dalam menjawab pertanyaan permasalahan.



Keterangan =
→ = Urutan Kegiatan

E. Kajian Pustaka

Telaah pustaka merupakan seleksi masalah yang diangkat menjadi topik penelitian dan guna untuk menjelaskan kedudukan masalah pada tempatnya yang lebih luas. Pengembangan media bintang putar adalah salah satu media pembelajaran bagi anak di lembaga pendidikan usia dini. Media pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai agama moral pada anak kelompok B di PAUD Aisyiyah Kenayan Tulungagung.

Penelitian mengenai media pembelajaran bukan pertama kali, dan penelitian ini pernah dibahas dalam beberapa penelitian, antara lain :

1. Penelitian dari Irma Yulinda Maslich (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016) dengan judul " Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) bagi anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta, 2016. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media multifungsi dan dapat tahan lama dan sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain, sehingga melalui media permainan ini anak tidak cepat bosan, menyenangkan dan belajar anak akan lebih lama. Perbedaannya adalah penelitian ini untuk pengenalan angka pada anak terutama belajar menulis angka.
2. Penelitian dari Ayu Putri Sanura (Universitas Islam Negeri Ar-Daniry Banda Aceh, 2018) dengan judul " Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk mengembangkan kemampuan bercerita Anak Usia Dini di RA Takrimah Tungkob Aceh Besar ". Penelitian ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak yang dapat mengembangkan kemampuan

bercerita pada anak usia dini agar anak dapat mengungkapkan ekspresi dan berbicara dengan kosa kata yang digunakan.

3. Penelitian dari Faizatun Nafi'ah (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018) dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up berbasis Sains kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo. Penelitian ini digunakan untuk membantu anak dalam mewujudkan realitas yang tidak saja dapat di lihat tetapi dapat di raba, dan dengan menggunakan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu anak dengan pengetahuan yang baru. Media pembelajaran Pop-Up berbasis Sains untuk anak yang penelitian ini dianggap penting dilakukan karena dapat menghasilkan media pembelajaran alternatif yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi. Perbedaannya adalah penelitian ini untuk mengembangkan media Pop-Up berbasis Sains dalam pembelajaran tema hewan ternak dan untuk anak tingkat RA/TK.
4. Penelitian dari Devita Philia Prawestiningtyas (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) dengan judul "Pengembangan Media Apron Hitung untuk meningkatkan kemampuan Berhitung anak usia 5-6 tahun di TK PKK Kartini Padekan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul". Penelitian ini akan difokuskan pada penelitian dan pengembangan dalam pembuatan media Apron Hitung sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak kelompok B di TK PKK Kartini Padekan Kidul.

Perbedaannya adalah penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di TK yaitu untuk usia 5-6 tahun.

5. Penelitian dari Agus Purwanto (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018) dengan judul " Pengembangan Buku Bergambar sebagai media pemerolehan Bahasa Indonesia anak PAUD ". penelitian ini diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menghasilkan buku bergambar yang sesuai, valid, praktis dan efektif sebagai media pemerolehan bahasa Indonesia untuk anak usia dini khususnya anak di PAUD St. Alfonsus Bali Laura Sumba Barat Daya. Perbedaannya adalah penelitian ini hanya fokus pada penggunaan media buku bergambar sebagai media untuk pemerolehan Bahasa Indonesia pada anak PAUD St. Alfonsus Bali Laura Sumba Barat Daya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah terkait dengan media pembelajarannya.

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Irma Yulinda Maslich	Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-	1. Menerapkan metode penelitian pengembangan 2. Meneliti di bidang PAUD 3. Menggunakan	1. Judul yang berbeda 2. Rumusan masalah yang berbeda 3. Lokasi penelitian

		kanak Nasional Samirono Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta.	media permainan	yang berbeda 4. Menggunakan metode pengenalan angka
2.	Ayu Putri Sanura	Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Di RA Takrimah Tungkob Aceh Besar.	1. Menerapkan metode penelitian pengembangan 2. Meneliti di bidang PAUD 3. Menggunakan media permainan	1. Judul yang berbeda 2. Lokasi penelitian yang berbeda 3. Menggunakan metode bercerita
3.	Faizatun Nafiah	Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis Sains Kelompok B Di RA Raden Fatah	1. Menerapkan metode penelitian pengembangan 2. Meneliti di bidang PAUD	1. Judul yang berbeda 2. Lokasi penelitian yang berbeda 3. Menggunakan metode

		Podorejo.		berbasis sains
4.	Devita Philiaprawestini ngtyas	Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PKK Kartini Padekan Kidul Tirto Nirmolo Kasih Bantul.	1. Menerapkan metode penelitian pengembangan 2. Meneliti di bidang PAUD 3. Menggunakan media permainan	1. Judul yang berbeda 2. Lokasi penelitian yang berbeda 3. Menggunakan metode berhitung
5.	Agus Purwanto	Pengembangan Buku Bergambar Sebagai Media Pemerolehan Bahasa Indonesia Anak PAUD Di PAUD St. Alfonsus Bali	1. Menerapkan metode penelitian pengembangan 2. Meneliti di bidang PAUD	1. Judul yang berbeda 2. Lokasi penelitian yang berbeda 3. Menggunakan media buku bergambar

		Laura Sumba Barat Daya.		
--	--	----------------------------	--	--

Penelitian yang telah dilakukan dari penelitian terdahulu sebelumnya masing-masing penelitian mempunyai perbedaan dengan penelitian yang peneliti kembangkan. Perbedaannya diantaranya yaitu dari segi metode penelitian yang dikembangkan, pada penelitian terdahulu menggunakan metode pengembangan (R&D) yang melakukan pengembangan media yang berbeda, diantaranya adalah media papan pintar (PAPIKA), media kartu bergambar, media pembelajaran pop-up, media apron hitung, media buku bergambar sebagai media pemerolehan Bahasa Indonesia anak.

Media bintang putar yang telah dikembangkan untuk meningkatkan nilai agama moral pada anak dengan materi pembelajaran tentang pengenalan rukun Islam. Untuk peningkatan nilai agama moral pada anak dengan memberikan materi pembelajaran antara lain mengucapkan dan membalas salam, membaca surat-surat pendek, menyebutkan ciptaan Tuhan, menyebutkan rukun Islam dan melakukan kegiatan ibadah. Dengan memberikan materi pembelajaran tentang rukun Islam diharapkan dapat menjadi salah satu cara dalam pengenalan dan penanaman nilai agama moral pada anak sejak usia dini.