

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bekal yang perlu diberikan pada generasi berikutnya agar menjadikan manusia seutuhnya serta menjadikan generasi yang berkualitas dan lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” Selanjutnya bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup>

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di TK merupakan masa usia emas (*golden age*). Pemberian pendidikan yang tepat pada masa ini berpengaruh sangat signifikan bagi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan TK dapat memberi andil bagi peningkatan mutu sumber daya manusia. Pada fase usia emas ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan

---

<sup>2</sup> Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.2016

fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya. Pendidikan anak usia dini menjadi bagian penting yang sangat berperan dalam melakukan antisipasi dan memberikan kontribusinya dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak-anak Indonesia. Penanaman nilai-nilai agama dan moral ini dapat dilakukan dengan menanamkan karakter positif yang akan melekat pada diri seorang anak sehingga anak akan tumbuh menjadi generasi yang beragama, beradab, bermoral dan bermartabat yang merupakan bagian dari kecerdasan spiritual. Maka kecerdasan spiritual harus menjadi tujuan penting dalam proses pengembangan nilai-nilai agama dan moral.<sup>3</sup>

Masalah yang paling penting dalam pendidikan moral bagi anak Indonesia adalah bagaimana upaya kita sebagai seorang guru Taman Kanak-kanak agar setiap perbedaan yang muncul dapat kita arahkan menjadi suatu materi pendewasaan sikap dan perilaku anak dalam sosialisasinya. Tidak ada salahnya kita sisipkan pendidikan multikultur kepada anak usia Taman kanak-kanak sesuai dengan tingkat dan pemahaman mereka.<sup>4</sup> Pembentukan nilai agama dan moral yang baik tidak bisa hanya melalui pembelajaran ataupun teori saja, harus ada praktek nyata yang dilakukan oleh pihak sekolah, baik itu guru maupun pihak sekolah lainnya. Tiap sekolah mempunyai suatu ciri khas.<sup>5</sup> Peran media signifikan dalam memfasilitasi pemahaman, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkaya pengalaman

---

<sup>3</sup> Asti Inawati. Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, volume 3 nomor 1, 2017, hal 51

<sup>4</sup> Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini. Teori dan Praktik Pembelajaran (Jakarta: Kencana 2021), hal 202

<sup>5</sup> Latifah Nurul Safitri dan Hafidh 'Aziz. Pengembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Bercerita pada Anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, volume 4 nomor 1, 2019, hal 86

peserta didik.<sup>6</sup> Penggunaan media dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, memvisualisasikan konsep dan mengembangkan keterampilan yang berbeda.<sup>7</sup>

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.<sup>8</sup> Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.<sup>9</sup> Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materiel, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang berasal dari cara mengamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>6</sup> Audie, Nurul. " Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, volume 2 nomor 1, (2019), hal. 594

<sup>7</sup> Ibid., hal. 587

<sup>8</sup> Mustawan, Made Dwiana. "Media Pembelajaran sebagai Penguatan Sikap Ketrampilan Anak Usia Dini Bhakti Persada pada Yayasan Tri Murti Dusun Jamuran, Sukodadi, Malang." *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume 4 nomor 2, (2019), hal 102.

<sup>9</sup> Ibid., hal. 102

<sup>10</sup> Purwaningsih, H. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas Intruksi di SD Negeri 5 Arcawinangun Purwokerto, Timur Kabupaten Banyumas. (2016). Hal. 2

<sup>11</sup> Eliyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*. (Jakarta: PrenadaMedia Group. 2020), hal. 10

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan media untuk memfasilitasi pemahaman dengan memanfaatkan media dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, menarik, dan efektif. Namun, penting untuk memilih media yang sesuai dengan konteks pembelajaran, mempertimbangkan kebutuhan dan minat siswa, serta memastikan penggunaan media yang tepat dan terukur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian terkait media untuk aspek agama dan moral sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya dilakukan oleh Oktaviana dan Wuryandani, yang menemukan bahwa penggunaan *big book* berdampak positif dalam meningkatkan perilaku moral anak usia 5-6 tahun.<sup>12</sup> Meskipun dalam penggunaan media *big book* belum terdapat pengembangan aspek agamanya.<sup>13</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Safitri dan Aziz bahwa dengan menggunakan metode bercerita perkembangan nilai agama dan moral pada anak sangat efektif.<sup>14</sup> Meskipun pada penggunaan metode bercerita ada beberapa anak yang kurang memperhatikan dan hilangnya fokus dalam mengikuti kegiatan.<sup>15</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Nurhayati dkk., menemukan bahwa metode mengajar *role play* untuk menstimulasi nilai moral anak efektif diterapkan pada anak usia dini.<sup>16</sup> Meskipun dalam metode

---

<sup>12</sup> Oktaviana, dkk. "Pengembangan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Perilaku Moral pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, volume 6 nomor 1, (2019)

<sup>13</sup> Ibid.,

<sup>14</sup> Safitri, Latifah Nurul. "Pengembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Bercerita pada Anak." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, volume 4 nomor 1 (2019)

<sup>15</sup> Ibid.,

<sup>16</sup> Nurhayati, dkk. "Keefektifan Metode *Role Play* Terhadap Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun." *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, volume 4 nomor 2, (2019)

*role play* belum terdapat pengembangan aspek agama anak usia dini.<sup>17</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Nurhayati menemukan bahwa peranan media gambar terhadap nilai moral anak terbukti adanya pembiasaan berperilaku jujur, sopan santun, dan menjaga kebersihan diri serta lingkungan.<sup>18</sup> Meskipun pada penggunaan media gambar anak yang menunjukkan kategori berkembang sangat baik baru mencapai 31% dan belum adanya pengembangan aspek nilai agama pada penggunaan media gambar.<sup>19</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Pahlevi, dkk., menemukan bahwa nilai agama pada anak usia dini dapat distimulasi melalui salah satu metode pembelajaran yaitu metode bercerita.<sup>20</sup> Meskipun dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada perkembangan agama anak usia dini.<sup>21</sup> Penelitian lain dilakukan oleh Setyawati menemukan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan moral pada anak usia 3-4 tahun.<sup>22</sup> Akan tetapi dalam media permainan ular tangga ketika peserta didik turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama, sehingga pengetahuan peserta didik menjadi terbatas.<sup>23</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Rahmah, dkk., menemukan bahwa metode montessori mampu menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan

---

<sup>17</sup> Ibid.,

<sup>18</sup> Nurhayati, dkk. "Peranan Media Gambar Terhadap Nilai Moral Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun pada Masa Pandemi Covid 19 di TK Mandiri Tambarana Kecamatan Poso Pesisir Utara." *Proceeding Annual Conference on Islamic Education*, volume 2 nomor 1, (2022)

<sup>19</sup> Ibid.,

<sup>20</sup> Pahlevi, dkk. Stimulasi Nilai Agama Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita dengan Boneka Kayu. *Wawasan Pendidikan*. volume 2 nomor 1, (2022)

<sup>21</sup> Ibid.,

<sup>22</sup> Setyawati, dkk. Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, volume 5 nomor 1, (2019)

<sup>23</sup> Ibid.,

rasa ingin tahu yang lebih dan antusias ketika dalam mengikuti kegiatan.<sup>24</sup> Akan tetapi lingkungan yang membebaskannya untuk bereksplorasi cenderung membuat peserta didik sulit diatur.<sup>25</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Nurwita menemukan bahwa film kartun upin dan ipin direkomendasikan untuk terus ditonton oleh anak-anak karena mengandung nilai agama dan moral keadilan, toleransi, kebijaksanaan, disiplin diri, tolong menolong, peduli sesama, kerja sama, keberanian, dan demokratis.<sup>26</sup> Namun anak usia dini bisa saja menirukan perilaku yang kurang baik dalam penayangan film.<sup>27</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Rifmasari dkk., menemukan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual terhadap nilai moral agama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak – Kanak yang berkaitan dengan indikator pertama, mengenal agama yang dianut, dan pada indikator kedua, mengetahui hari besar agama.<sup>28</sup> Meskipun beberapa materi tentang aspek moralnya masih sedikit terbatas.<sup>29</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Nurhayati dkk., menemukan bahwa kegiatan bermain plastisin memiliki pengaruh terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak terlihat pada aspek membuat aneka bentuk huruf hijaiyyah dengan

---

<sup>24</sup> Rahmah, dkk. "Penanaman Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Montessori di RA Nurul Huda Kemuning." *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, volume 4 nomor 1, (2022)

<sup>25</sup> Ibid.,

<sup>26</sup> Nurwita, Syisva. "Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume 3 nomor 2, (2019)

<sup>27</sup> Ibid.,

<sup>28</sup> Rifmasari, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, volume 7 nomor 4, (2021)

<sup>29</sup> Ibid.,

plastisin.<sup>30</sup> Meskipun beberapa anak yang masih mulai untuk menunjukkan berkembang sesuai harapan dan tidak terdapat anak yang masuk kategori berkembang sangat baik.<sup>31</sup>

Berdasarkan hasil *literatur review* diatas ditemukan beberapa kelemahan terhadap pengembangan aspek agama dan moral salah satunya anak masih kurang fokus dalam pembelajaran ketika diterapkan metode bercerita dan dalam penggunaan plastisin belum terdapat anak yang masuk pada kategori berkembang sangat baik, serta beberapa peneliti hanya mengembangkan aspek agamanya saja dan begitu juga sebaliknya hanya mengembangkan aspek moral untuk anak usia dini, sehingga masih perlu untuk diberikan media yang tepat untuk mengembangkan aspek agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Kelompok B (usia 5-6 tahun) di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol media yang digunakan pada proses pembelajaran berupa gambar pada majalah, beberapa peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang memperhatikan apa yang dijelaskan pendidik. Maka dibutuhkan solusi yang dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan menyediakan media pembelajaran tambahan sebagai alat baru yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memperkenalkan media pembelajaran Monopoli Religi yang dapat

---

<sup>30</sup> Nurhayati, dkk. "Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Pengenalan Nilai Agama Anak Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume 6 nomor 5, (2022)

<sup>31</sup> Ibid.,

menumbuhkan semangat belajar anak dan membantu pendidik untuk meningkatkan perkembangan agama dan moral pada anak usia dini.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Namun dalam permainan monopoli, siswa diharapkan untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan sehingga minat belajar peserta didik dapat tumbuh. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berfikir dan mengembangkan pengetahuannya. Kehadiran media Monopoli ini penting untuk memberikan pembelajaran yang berarti bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Proses ini mengakibatkan perubahan dalam diri siswa, mereka bisa berubah yang sebelumnya tidak tahu dapat menjadi tahu, dan mereka yang awalnya tidak aktif menjadi lebih aktif dalam melakukan suatu tindakan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media MOGI Monopoli Religi untuk Aspek Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol”.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan pembatasan permasalahan**

#### **a. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Pendidik masih jarang dalam menanamkan media dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan ceramah, tanya jawab, diskusi, dan eksperimen.

b. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas menyesuaikan dengan tingkat kesulitan penelitian maka batasan penelitian ini yaitu : Mengingat akan keterbatasan pengetahuan peneliti, waktu, pengalaman, dana dan tenaga maka supaya penelitian tidak melebar batasan masalah pada pengembangan media Monopoli Religi pada aspek agama dan moral pada anak usia 5-6 Tahun di RA NU Terpadu Sumbergempol.

2. Rumusan masalah

- a. Bagaimana analisis kebutuhan media Monopoli Religi?
- b. Bagaimana desain media Monopoli Religi untuk aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun?
- c. Bagaimana pengembangan media Monopoli Religi yang valid?
- d. Bagaimana implementasi uji coba media Monopoli Religi di RA NU Terpadu Sumbergempol?
- e. Bagamainana evaluasi dan perbaikan pada kelemahan media Monopoli Religi selama proses pengembangan aspek agama moral anak usia 5-6 Tahun di RA NU Terpadu Sumbergempol?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini yakni mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada aspek agama dan moral serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan media pengembangan media Monopoli Religi
2. Mendeskripsikan pengembangan desain media Monopoli Religi untuk aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun.
3. Mendeskripsikan pengembangan media Monopoli Religi yang valid
4. Mendeskripsikan implementasi uji coba media Monopoli Religi di RA NU Terpadu Sumbergempol.
5. Mendeskripsikan evaluasi dan perbaikan pada kelemahan media Monopoli Religi selama proses pengembangan aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun di RA NU Terpadu Sumbergempol.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Kegunaan ilmiah (Teoritis)

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yakni:

- a. Memberikan pengetahuan pengembangan dari media permainan monopoli pada aspek agama dan moral yang dimodifikasi.
- b. Memberikan bekal ilmu dalam pendidikan anak usia dini, yakni dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media permainan monopoli dan aspek agama dan moral.

## 2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari peneliti yakni memberikan pemahaman tentang pengembangan media Monopoli Religi pada anak usia 5-6 tahun.

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran materi pengembangan aspek agama dan moral berlangsung.

### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini sebagai bahan media untuk menarik keingintahuan anak dalam proses belajar agama dan moral anak serta menjadi alat belajar yang menyenangkan dan lebih mudah di pahami. Dengan menggunakan media Monopoli Religi dapat mengasah kemampuan otak kiri pada seorang peserta didik dapat terasah, yang tidak hanya dengan menghitung dadu serta langkah akan tetapi ada beberapa hal yang perlu dihitung dan dianalisis sesuai dengan kotak-kotak yang dapat diperolehnya.

### c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan terkait karya ilmiah serta pengalaman secara langsung pada lapangan dan mengetahui perkembangan agama dan moral anak secara *eksklusif* melalui media Monopoli Religi.

### **E. Asumsi pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sebelumnya telah diuraikan oleh peneliti, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Belum tersedianya media pembelajaran Monopoli Religi (MOGI) di Tulungagung.
2. Monopoli Religi (MOGI) digunakan sebagai pengembangan kemampuan aspek agama dan moral anak usia dini 5-6 tahun.
3. Media Monopoli Religi (MOGI) dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi yang disampaikan dengan menarik, mudah dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Media Monopoli Religi (MOGI) ini berguna agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media Monopoli Religi (MOGI) untuk mengembangkan kemampuan aspek agama dan moral anak memiliki batasan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media Monopoli Religi (MOGI) hanya sebatas pada media visual berupa alat pendukung pembelajaran.
2. Produk pengembangan media Monopoli Religi (MOGI) hanya terbatas pada satu aspek yakni aspek nilai agama dan moral.
3. Produk pengembangan media Monopoli Religi (MOGI) hanya terbatas pada pengembangan aspek agama dan moral usia dini 5-6 tahun.

4. Isi materi dalam media Monopoli Religi (MOGI) hanya sebatas mengulang materi berupa do'a sehari-hari dan surat-surat pendek, serta pembiasaan akhlak yang mulia.

#### **F. Spesifik Produk yang Diharapkan (Hipotesis)**

Spesifik produk berupa media Monopoli Religi untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun yakni terpaku pada aspek agama dan moral yang dimodifikasi sebagai salah satu permasalahan yang disebutkan pada rumusan sebelumnya, produk ini diperuntukkan untuk pendidik sebagai media pengembangan aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun, dengan Spesifik berikut:

1. Produk media Monopoli Religi dibuat berupa banner
2. Produk media Monopoli Religi ada beberapa tahap yang akan dilewati oleh peserta didik.
3. Produk media Monopoli Religi diawali dengan melemparkan dadu, lalu anak berjalan diatas banner melangkah sesuai dengan jumlah dadu yang dilemparkan, dan anak akan menjawab kuis dari beberapa kartu yang didapatkan pada Monopoli Religi.

#### **G. Orisinalitas Penelitian**

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang penulis lakukan, maka dalam hal ini akan dicantukan beberapa penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan dalam bentuk skripsi/tesis/jurnal dan lain sebagainya.

**Tabel 1.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No	Nama	Perbedaan	Persamaan	Orisinal Penelitian
1.	Yuli Triandini dan Markanah. Permainan Monopoli	Dalam penelitian terdahulu ditujukan pada anak usia 4-5 tahun, sedangkan	Keduanya memiliki persamaan dalam mengembangkan aspek religius.	Media berupa banner.

	Religius dalam Meningkatkan Perilaku Religius Anak Usia 4-5 Tahun, Jurnal, AL IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 2021	peneliti untuk anak usia 5-6 tahun selain itu, Metode yang digunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif		
2.	Rosa Monita, Enda Puspitasari, Daviq Chairilisyah. Pengembangan Media Monopoli geometri untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal. Jurnal Pendidikan Tambusai. 2021.	Media Monopoli yang dikembangkan berupa monopoli geometri, sedangkan peneliti menggunakan monopoli religi yang mana lebih pada aspek religius. Selain itu, subjek penelitian yang digunakan anak usia 4-5 tahun, sedangkan peneliti menggunakan subjek anak usia 5-6 tahun.	Memiliki persamaan pada media yang dikembangkan yaitu monopoli selain itu, metode yang digunakan peneliti terdahulu juga sama yaitu menggunakan metode R&D.	Media yang dikembangkan spesifik pada aspek agama dan moral.
3.	Nabilah Yusra. Pengembangan Media Monopoli Sholat untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Skripsi. 2022.	Materi yang terkandung dalam media berbeda selain itu model pengembangan yang digunakan borg and gall.	Memiliki persamaan pada penggunaan jenis penelitian yaitu R&D dan aspek yang dikembangkan sama yaitu aspek agama dan moral.	Materi yang dikembangkan lebih spesifik pada surat pendek, do'a sehari-hari dan penanaman moral.

## H. Penegasan Operasional

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat penyampaian pesan pengirim kepada penerima, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Talizaro tafonao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. volume 2 nomor 2, 2018, hal. 103

b. Religius

Nilai-nilai religius adalah salah satu bentuk proses untuk mewujudkan manusia bertaqwa kepada Allah Swt dalam melakukan segala aktivitas manusia, sebagai bentuk religius manusia. Adapun pedoman hidup dalam ajaran agama islam yang wajib di miliki oleh manusia yaitu Al-Qur'an dan ibadah adalah sebagai tiang agama.<sup>33</sup>

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media yang digunakan sebagai pelengkap serta alat yang membantu pendidik untuk peyalur materi atau informasi yang disampaikan pada peserta didiknya. Selain sebagai media perantara media dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Jadi peserta didik lebih termotivasi untuk belajar diimbangi dengan bermain.

b. Religius

Nilai religius bisa dikatakan dengan menjadi sikap atau perilaku yang tertanam pada diri seseorang dalam hubungannya pada tuhannya, juga hubungannya dengan sesama makhluk (Manusia). Yang dapat membuahkan seseorang itu hidup sesuai dengan nilai-nilai religius yang dimilikinya.

---

<sup>33</sup> Mutiara, Analisis Nilai-Nilai Religius pada Film Surga yang Tak Dirindukan 3 karya Pritagita Arianegara, volume 12 nomor 1, 2023, hal.163

## **I. Sistematika Pembahasan**

### **1. Bagian awal**

Yang terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, dan halaman pengesahan.

### **2. Bagian Inti**

- a. BAB I Pendahuluan ; Pada bab ini dipaparkan tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.
- b. BAB II Landasan Teori ; Pada bab ini penulis membahas tentang media monopoli, monopoli pada aspek agama dan moral, anak usia 5-6 tahun (Kelompok B), permainan pengembangan permainan monopoli. Selain itu juga pada bab ini membahas mengenai kerangka berfikir dan penelitian terdahulu.
- c. BAB III Metode Penelitian ; Pada bab ini, dijabarkan tentang metode penelitian yang meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, subjek uji coba, pengembangan instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
- d. BAB IV Hasil dan Pembahasan ; Pada bab ini, dipaparkan tentang prosedur pengembangan media permainan monopoli, hasil penelitian, dan pembahasan.
- e. BAB V Penutup ; Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.