# ABSTRAK

**Zahro' Uluk Ailia**, 126206211024, *Hubungan Media Pembelajaran Board Game terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2025, Pembimbing Ana Falera, M.Pd.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *Board Game*, Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang ada di TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar kelompok B. Masalah yang sering muncul sekarang ini adalah anak yang kehilangan nilai agama sejak dini dan kurangnya penerapan dalam kehidupan sehari-hari serta memudarnya nilai-nilai sopan santun. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, anak-anak cenderung jenuh dengan cara penyampaian materi di sekolah. Sehingga dengan adanya *board game* ini, bisa menjadi media pembelajaran sekaligus media permainan yang membuat anak-anak mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Rumusan masalah ini adalah (1) Adakah hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar (2) Adakah hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai moral anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar (3) Adakah hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar (2) Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai moral anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar (3) Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini *Quasi Experimental*. Populasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan gugus yaitu dari lembaga-lembaga TK di lingkup Desa Wonorejo. Sampel dalam penelitian ini adalah total keseluruhan dari kelas B di Tk Al hidayah Wonorejo Talun Blitar. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *Uji T-test Independent* dan Uji MANOVA. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) *Sgin.*= 0,000 < 0,05, sehingga kriteria pengujian bahwa $H_a$ diterima berarti ada hubungan penggunaan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar (2) *Sgin.*= 0,000 < 0,05, sehingga kriteria pengujian bahwa $H_a$ diterima berarti ada hubungan penggunaan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai moral

anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar (3) Nilai signifikansi yang diperoleh dari *Wilks' Lambda* yaitu 0,000, dengan demikian *Sign.* ≤ 0,05, Sehingga kriteria pengujian menunjukkan bahwa $H_a$ diterima yaitu ada hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar.

**Zahro' Uluk Ailia**, 126206211024, The Relationship of Board Game Learning Media to the Development of Religious and Moral Values of 5-6 Year Old Children Group B at Al Hidayah Kindergarten Wonorejo Talun Blitar. Early Childhood Islamic Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2025, Supervisor Ana Falera, M.Pd.

**Keywords:** Board Game Learning Media, Development of Religious and Moral Values

This study was motivated by the problems that exist in the Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten Group B. The problems that often arise today are children losing their religious values from an early age and the lack of application in daily life, as well as the fading of values of politeness and respect. Based on the observations conducted, children tend to become bored with the way materials are presented at school. Therefore, the board game can serve as both an educational tool and a game, enabling children to understand the material more easily and enjoyably.

The research questions are: (1) Is there a relationship between the board game learning medium and the development of religious values among Group B children aged 5-6 years at TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar? (2) Is there a relationship between the board game learning medium and the development of moral values among Group B children aged 5-6 years at TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar? (3) Is there a relationship between the board game learning medium and the development of religious and moral values among Group B children aged 5-6 years at TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar. The objectives of this study are (1) To determine the relationship between board game learning media and the development of religious values in children aged 5-6 years in Group B at Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten (2) To determine the relationship between board game learning media and the development of moral values in children aged 5-6 years in Group B at Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten (3) To determine the relationship between board game learning media and the development of religious and moral values in children aged 5-6 years in Group B at at Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten.

This study uses a quantitative approach. The type of research is quasi experimental. The population in this study is a cluster from kindergarten institutions in the Wonorejo Village area. The sample in this study is the entire class B at Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten. The data collection techniques used are observation, tests, and documentation. Data analysis techniques used the Independent T-test and MANOVA test. The research results indicate that: (1) Sign. = 0.000 < 0.05, so the testing criteria that Ha is accepted means there is a relationship between the use of board game learning media and the development of religious values in children aged 5-6 years in Group B at Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten. (2) Sign. = 0.000 < 0.05, thus meeting the testing criteria that Ha is accepted, meaning there is a relationship between the use of board game learning media and the development of moral values in children aged 5-6 years in

Group B at Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar Kindergarten. (3) The significance value obtained from Wilks' Lambda is 0.000, thus Sign. ≤ 0.05, so the testing criteria indicate that Ha is accepted, meaning there is a relationship between the use of board game learning media and the development of religious and moral values among children in Group B aged 5-6 years at TK Al Hidayah Wonorejo Talun Blitar.

# الملخص

زهرو أولوك أيليا، ١٢٦٢٠٦٢١١٠٢٤ العلاقة بين الوسائط التعليمية ألعاب الطاولة على تنمية القيم الدينية والأخلاقية للأطفال في المجموعة ب من عمر ٥-٦ سنوات في روضة أطفال الحديثة وونوريجو تالون بليتار. برنامج دراسات التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية والعلوم التربوية، جامعة الإسلام الحكومية سيد علي رحمت الله تولونغاونغ، ٢٠٢٥، المشرفة آنا فاليرا، ماجستير في التربية.

**الكلمات المفتاحية**: وسائل تعليمية ألعاب الطاولة، تنمية القيم الدينية والأخلاقية

إن الدافع وراء هذا البحث هو المشاكل الموجودة في روضة الهداية ونوريجو تالون بليتار المجموعة ب. والمشكلة التي غالباً ما تظهر اليوم هي فقدان الأطفال للقيم الدينية في وقت مبكر وعدم تطبيقها في الحياة اليومية وتلاشي القيم المهذبة. استنادًا إلى نتائج الملاحظات التي تم إجراؤها، يميل الأطفال إلى الشعور بالملل من طريقة تقديم المواد في المدرسة. لذلك يمكن أن تكون هذه اللعبة اللوحية وسيلة تعليمية ووسيلة لعب تجعل الأطفال قادرين على فهم المادة بسهولة ومتعة أكبر.

صياغة المشكلة هي (١) هل هناك علاقة بين وسائل التعليم باستخدام ألعاب الطاولة وتطور القيم الدينية لدى الأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهداية في وونوريجو تالون بليتار (٢) هل هناك علاقة بين استخدام ألعاب الطاولة كوسيلة تعليمية وتطور القيم الأخلاقية لدى الأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهداية في وونوريجو تالون بليتار؟ (٣) هل هناك علاقة بين استخدام ألعاب الطاولة كوسيلة تعليمية وتطور القيم الدينية والأخلاقية لدى الأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهداية في وونوريجو تالون بليتار؟ أهداف هذه الدراسة هي (١) معرفة علاقة وسائل تعليمية ألعاب الطاولة بتطور القيم الدينية لدى أطفال المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهديّة وونوريجو تالون بليتار (٢) معرفة العلاقة بين وسائل تعليمية ألعاب الطاولة وتطور القيم الأخلاقية للأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهداية وونوريجو تالون بليتار (٣) معرفة العلاقة بين وسائل تعليمية ألعاب الطاولة وتطور القيم الدينية والأخلاقية للأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهداية وونوريجو تالون بليتار.

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا. نوع الدراسة هو شبه تجريبي. استخدم الباحثون في هذه الدراسة مجموعة من مؤسسات رياض الأطفال في قرية وونوريجو. العينة في هذه الدراسة هي مجموع طلاب الفصل ب في روضة أطفال الهداية وونوريجو تالون بليتار. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاختبار والتوثيق. تقنية تحليل البيانات تستخدم اختبار اختبار T –المستقل واختبار مانوفا. نتائج البحث تظهر أن: (١) الدلالة وهي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، وبالتالي فإن معيار الاختبار الذي يقبل الفرضيات البديلة يعني أن هناك علاقة بين استخدام وسائل تعليمية مثل ألعاب الطاولة وتطور القيم الدينية للأطفال في الفئة ب باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة

أطفال الهداية ونوريجو تالون بليتار الدلالة وهي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، (٢) وبالتالي فإن معيار الاختبار الذي تم قبوله يعني أن هناك علاقة بين استخدام وسائل تعليمية مثل ألعاب الطاولة وتطور القيم الأخلاقية للأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات في روضة الهداية ونوريجو تالون بليتار (٣) قيمة الدلالة الإحصائية التي تم الحصول عليها من ويلكس لامبدا هي ٠,٠٠٠، وبالتالي فإن الدلالة وهي ≤ ٠,٠٥، وبالتالي فإن معيار الاختبار يشير إلى أن الفرضية البديلة مقبول، أي أن هناك علاقة بين استخدام ألعاب الطاولة كوسيلة تعليمية وتطور القيم الدينية والأخلاقية للأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و٦ سنوات في روضة أطفال الهداية ونوريجو تالون بليتار.