

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat². Jadi, pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Ada juga yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya³. Jadi, Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

² Abd Rahman, dkk. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 1, Juni 2022, hal 2-3.

³ Sofia Sebayang dan Tiur Rajagukguk, "Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan", *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, Volume 2 Nomor 2 (2019-2020), hal. 106.

Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari kualitas proses belajar mengajar. Mutu pendidikan juga tidak hanya ditentukan oleh guru, melainkan oleh peserta didik, sarana dan faktor-faktor instrumental. Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, sebuah aktivitas peserta didik juga sangat mempengaruhi tingkat pemahaman mereka. Tingkat pemahaman peserta didik akan bertambah dan berkembang jika belajar melalui sebuah pengalaman serta lingkungan yang ada di sekitarnya, karena dengan itu, ia akan berinteraksi dengan sesama⁴. Jadi, pemahaman peserta didik dalam pemahaman materi yang telah disampaikan pendidik menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu⁵. Jadi, dalam proses pendidikan tentu memerlukan media untuk pembelajaran anak dalam proses pembelajaran berlangsung untuk mendorong perkembangan anak sesuai usianya. Penggunaan media mampu membantu siswa memahami materi yang dirasa dirasa sulit dimengerti. Karena dengan menggunakan media pembelajaran proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan pendidik akan lebih cepat diterima. Selain mempercepat proses interaksi penyampaian materi, media pembelajaran juga menjadi alat untuk menghindari kejenuhan, memotivasi minat belajar siswa serta

⁴ Juairiah Umar, "Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa SMP Negeri 1 Delima Pidie," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 10, No. 2, Juni 2020, hlm. 25.

⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press 2009), hal. 2.

meningkatkan hasil belajar siswa⁶. Jadi, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan mempermudah pemahaman materi, mempercepat interaksi antara pendidik dan peserta didik, menghindari kejenuhan, serta memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 (11) disebutkan bahwa pendidikan terbagi menjadi beberapa jalur, diantaranya adalah pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Dalam jalur pendidikan formal, terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar, di Indonesia juga terdapat pendidikan usia dini, yang dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal⁷. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 (14) disebutkan 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.

Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat⁸. Jadi, dalam jalur pendidikan formal, terdiri dari pendidikan

⁶ Adi Wijayanto, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, No. 1, 2021, hal. 113.

⁷ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁸ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pembahasan ini akan menjelaskan tentang pendidikan anak usia dini sebelum pendidikan dasar. Masa usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Anak usia dini merupakan masa pembentukan pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya. Masa usia dini dikenal dengan sebutan *golden age*. *Golden age* merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan anak di masa mendatang. Hal ini juga menjadi dasar dalam melatih berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan berbagai kemampuan lainnya pada anak⁹. Jadi, usia dini merupakan masa awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Usia dini dikenal dengan sebutan *golden age*.

Nilai agama dan moral merupakan dua hal yang saling berkaitan. Zakiah Drajat mengungkapkan bahwa agama mengatur hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan alam dan hubungan manusia dengan dirinya yang dapat menjamin keselarasan, keseimbangan dan keserasian dalam hidup manusia baik secara pribadi maupun sebagai anggota masyarakat¹⁰. Jadi, agama merupakan aturan manusia dengan Tuhan Yang Maha esa. Moral menjadi sesuatu yang sangat penting karena berfungsi sebagai penilai, penentu dan penetap terhadap suatu perbuatan yang dilakukan oleh

⁹ Ni Luh Ika Windayani, dkk, *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021, hal 1.

¹⁰ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara 2014), hal. 66.

manusia, yaitu apakah perbuatan tersebut akan dinilai baik, buruk, mulia, terhormat, hina dan sebagainya¹¹. Jadi, moral adalah hubungan manusia dengan manusia lain baik itu dari perilaku dan perbuatan manusia tersebut. Murdi Fitri dan Naimah memberikan penjabaran bahwa situasi yang dimaksud adalah situasi yang dekat dengan anak yang berhubungan dengan lingkungan sosial, kemudian individu yang memiliki potensi yang dibawa sejak lahir dan akan dapat berkembang melalui proses pendidikan yang dilaluinya dan proses interaksi sosial yang menimbulkan pemahaman akan nilai atau norma. Lalu konteks sosial yang terdiri dari keluarga, teman sebaya, media massa, institusi, pendidikan, dan masyarakat¹².

Moral yang baik sesuai dengan ajaran agama tentu merupakan hal yang harus dimiliki seluruh umat muslim. Untuk membentuk manusia yang memiliki moral yang baik dalam kehidupannya, Allah telah memberikan aturan yang jelas di dalam Alquran. Selain itu, Allah juga telah menunjuk Nabi Muhammad sebagai suri teladan yang baik dalam segala hal. Baik dalam hal bersikap, bertutur kata maupun berperilaku. Nabi Muhammad Saw sebagai penutup para nabi dan rasul terdahulu diutus oleh Allah Swt ke bumi dengan misi utama yaitu untuk menyempurnakan akhlak manusia. Seperti yang telah ditegaskan dalam suatu hadis Rasulullah Saw:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

¹¹ Rafsel Tas'adi, "Pentingnya Etika dalam Pendidikan", *Ta'dib*, Volume 17, No. 2, 2014, hal. 193.

¹² Mardi Fitri dan Na'imah, "Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral pada Anak Usia Dini", *Al Athfal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, No.1, 2020, hal. 9- 10.

Artinya: “Sungguh, aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia¹³.”

Pengembangan keberagaman dan moralitas anak-anak usia dini berkaitan dengan pengembangan seluruh kecerdasan memecahkan masalah anak-anak secara terpadu. Maka pembelajaran terpadu dipandang sebagai pendekatan dalam pembelajaran untuk mengembangkan keberagaman dan moralitas anak-anak usia dini. Pengembangan nilai agama dan moral bagi anak usia dini, sesungguhnya, merupakan pendidikan karakter. Tujuannya adalah agar mereka berkarakter baik. Hidup dengan benar dalam hubungan mereka dengan tuhan, sesama manusia, alam lingkungan hidupnya, bangsa dan negara, dan dirinya sendiri¹⁴. Agar pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini berhasil, maka perlu adanya sebuah pembelajaran yang tepat dengan media atau alat permainan. Pembelajaran yang tepat merupakan dengan alat permainan yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan yakni, yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut.

Nilai agama dan moral merupakan dua kata yang seringkali digunakan secara bersamaan dan diantaranya saling berhubungan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karangan Poerwadarminta menyatakan bahwa nilai adalah harga, hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Menurut Koyan nilai merupakan segala sesuatu yang berharga. Menurutnya, terdapat dua nilai yaitu nilai ideal dan nilai aktual. Nilai ideal adalah nilai-nilai yang menjadi cita-cita setiap orang,

¹³ Ahmad bin Hanbal, *Musnad Ahmad Bin Hanbal*, (Beirut: Dar Al-Fikr, T.T), hal. 381.

¹⁴ Akbar, *Pengembangan Nilai Agama...*, hal. 9-10.

sedangkan nilai aktual adalah nilai yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Pada dasarnya, penanaman nilai-nilai agama dan moral sejak dini dapat membentuk naluri dari anak tersebut untuk menerima sikap keutamaan dan kemuliaan, dan anak tersebut akan terbiasa untuk melakukan akhlak mulia.

Peneliti telah melakukan pengamatan awal di salah satu lembaga pendidikan yaitu TK Al Hidayah yang terletak di dusun Mungkung, Desa Wonorejo, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Sesuai dengan pengamatan peneliti, ketika proses belajar mengajar berlangsung para pendidik di sekolah tersebut juga menggunakan beberapa alat pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan rukun islam bersusun. Mereka dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Namun, peneliti melihat keadaan disana bahwa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dalam menyampaikan nilai-nilai agama dan moral dengan media yang sudah ada kurang adanya inovasi.

Masalah yang sering muncul sekarang ini adalah anak yang kehilangan nilai agama sejak dini dan kurangnya penerapan dalam kehidupan sehari-hari serta mudarnya nilai-nilai sopan santun. Selain itu 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

¹⁵ Kusnilawati, dkk, Meningkatkan aspek perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini dengan penerapan metode bercerita tema islami, *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 2018, hal. 31.

permainan yang membuat anak-anak mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Keunggulan dari media pembelajaran *board game* ini adalah media yang baru dan menarik anak untuk mengetahui dan bisa bermain serta belajar dengan menggunakan media atau alat permainan ini yang bertujuan untuk perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Permainan *board game* ini tidak membahayakan di desain dengan warna yang menarik minat anak-anak dan kata atau bahasanya mudah untuk dipahami oleh anak. Peneliti memilih permainan *board game* ini karena anak belum pernah melihat permainan ini dan menjadikan anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin belajar dengan media permainan tersebut dengan antusias yang baik.

Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak¹⁶. Dunia anak sangat kental dengan dunia bermain, anak sangat suka dengan bermain. Maka dalam pembelajaran yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Metode Belajar yang diterapkan belajar sambil bermain agar pendidik dapat mendekatkan diri dengan anak dan anak merasa nyaman dalam belajar sehingga tidak merasa terbebani. Komunikasi pendidik yang intensif dapat mendorong peserta didik lebih berkembang dan memacu berpikir. Proses pembelajaran juga didukung dengan fasilitas bermain, tempat belajar, alat musik, dan media pembelajaran, sehingga

¹⁶ Anggani Sudono, *Sumber belajar dan alat permainan*, Grasindo, 2000, hal.1.

peserta didik tidak hanya duduk, diam, dan mendengar namun menjadikan peserta didik yang aktif menyanyi, bermain, menari, menggambar, dan bercerita¹⁷. Jadi dunia anak itu adalah bermain dengan belajar, dalam proses bermain pendidik memberikan pembelajaran pada anak sehingga anak merasa senang dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi anak dalam menerima pelajaran meskipun belajar dikemas dalam permainan. Media pembelajaran yang digunakan akan membawa dampak besar pada anak karena media pembelajaran membawa anak aktif belajar dengan penerimaan rangsangan melalui alat indera. Selain itu, adanya media pembelajaran dapat membantu anak dalam proses perkembangan sesuai dengan usianya. Dengan ini membuat peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“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”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian memfokuskan penelitian pada:

1. Adakah hubungan media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Al hidayah Wonorejo Talun Blitar?

¹⁷ Alif Nurrahman, Peran Serta Media Pembelajaran Dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 7, Edisi 2, 2018, hal 102.

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?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

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

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan kajian ilmu mengenai cara meningkatkan nilai agama dan moral pada anak dengan memanfaatkan media pembelajaran *board game*.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan referensi media pembelajaran baru bagi guru dalam hal penanaman perkembangan nilai agama dan moral.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Nilai agama dan moral diharapkan akan lebih berkembang dengan media pembelajaran *board game* dan anak tidak akan bosan karena permainan yang menarik dan menggunakan kosakata yang mudah dipahami oleh anak.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran modern untuk pembelajaran anak terhadap nilai agama dan moral, dan mengetahui hubungan media pembelajaran *board game* terhadap nilai agama dan moral anak.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengeksplor materi-materi yang diterapkan dalam media pembelajaran *board game* terhadap nilai agama dan moral anak.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proporsi yang akan diuji keberlakuannya, atau menjelaskan suatu jawaban atau dugaan sementara atas pertanyaan peneliti dari rumusan masalah. Menurut macamnya, Hipotesis terbagi menjadi 3 macam yaitu Hipotesis Deskriptif, Hipotesis Asosiatif. Hipotesis Deskriptif

merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif (variabel mandiri), hipotesis kooperatif (perbandingan), dan Hipotesis Asosiatif merupakan jawaban sementara terhadap masalah asosiatif (hubungan/pengaruh)¹⁸.

Peneliti menggunakan hipotesis Asosiatif yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah hubungan. Terdapat dua istilah Hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Sedangkan hipotesis (H_0) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Untuk keperluan penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) = Terdapat hubungan positif media pembelajaran *board game* terhadap pengembangan nilai agama anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK AL Hidayah Wonorejo Talun Blitar
Hipotesis Nihil (H_0) = Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan dari hubungan media pembelajaran *board game* terhadap nilai agama anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK AL Hidayah Wonorejo Talun Blitar
2. Hipotesis Alternatif (H_a) = Terdapat hubungan positif media pembelajaran *board game* terhadap pengembangan nilai moral anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK AL Hidayah Wonorejo Talun Blitar
Hipotesis Nihil (H_0) = Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan dari hubungan media pembelajaran *board game* terhadap nilai moral

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 63.

anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK AL Hidayah Wonorejo Talun Blitar

3. Hipotesis Alternatif (H_a) = Terdapat hubungan positif media pembelajaran *board game* terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK AL Hidayah Wonorejo Talun Blitar

Hipotesis Nihil (H_0) = Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan dari hubungan media pembelajaran *board game* terhadap nilai agama dan moral anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK AL Hidayah Wonorejo Talun Blitar

Hipotesis dari penelitian adalah ada hubungan yang diberikan media pembelajaran *board game* terhadap nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian berdasarkan studi teoritis yang dilakukan, berikut ini adalah beberapa studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti:

1. Desi Rahmawati Solicha, Pengaruh Media *Board Game* (Police Emergency) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas 5 SDN 03 Pisangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Board Game* (Police Emergency) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika MI/SD. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 03 Pisangan tahun ajaran 2019/2020. Jumlah sampel terdiri dari 22 peserta didik pada kelas

eksperimen dan 22 peserta didik pada kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain penelitian Posttest only kontrol group design. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling.

2. Skripsi dengan judul: “Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara terhadap Pengembangan Nilai agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Salsabila Kepatihan” ditulis oleh Amelia Awalul Fitriani, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Negeri Islam (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Teknologi digunakan hampir di segala bidang kehidupan manusia. Salah satunya penggunaan gadget yang sudah dikenalkan dengan anak sejak usia dini. Orang tua harus selektif dengan apa yang anak lihat, tidak hanya menghibur tetapi bermanfaat bagi perkembangan anak. Salah satu hiburan yang bisa bermanfaat untuk anak adalah film animasi yang sarat akan nilai islami yakni film animasi Nussa dan Rara yang bisa membantu perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rheina Rahmah Purnama (2024), skripsi dengan judul “Pengembangan Media Creativity Box dalam Mengenalkan Rukun Islam pada Anak Usia 5-6 Tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang”. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui pengembangan media creativity box dalam mengenalkan

rukun Islam, 2) untuk kelayakan media creativity box dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK As-Syifa Kabupaten Tangerang yang berjumlah 12 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ada 5 tahap yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan media creativity box dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini telah menghasilkan produk berupa media creativity box dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun dan sudah dikembangkan dengan tahapan-tahapan yang dilakukan menggunakan model ADDIE dengan hasil validasi ahli media dapat persentase sebesar 95%. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan. Begitupun dengan hasil kelayakan pengembangan media creativity box dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun ini dilakukan pada 12 anak dan dapat dilihat berdasarkan hasil pre-test 59,3% dan post-test 91,14% yang mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran creativity box efektif dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun.

4. Penelitian Atika Islami Utami Putri, dkk dengan judul “Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Kipas”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi

secara langsung yang menunjukkan banyak anak yang tidak memiliki kemampuan kognitif yang baik. Di TKIT KIPAS yang diamati ada beberapa masalah yakni: kurangnya media pembelajaran, pembelajaran yang kaku, kurang menarik, dan terpaku dengan majalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS. Variabel bebas adalah media board game, variabel terikat adalah perkembangan kognitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan *Pretest Posttest Control Design*, dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan. Pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode analisis statistik parametrik yaitu Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS release 25. Disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS terbukti kebenarannya. Hal ini dapat diketahui dari perkembangan kognitif pada *posttest* lebih baik daripada *pretest*.

5. Penelitian Intan Anabella Putri dan Meirina Lani Anggapuspa dengan judul “Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun”. Tujuan penelitian menghasilkan media permainan sekaligus media alternatif untuk kegiatan pembelajaran, menghasilkan konsep media

pembelajaran anak usia 9-12 tahun untuk menambah pengetahuan rukun Islam melalui permainan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis menggunakan 5W+1H untuk mendapatkan konsep desain *board game*. Hasil dari penelitian ini berupa media permainan *board game* yang membahas rukun Islam. Media *board game* ini diuji cobakan pada anak-anak yang usia 9-12 tahun yang beragama Islam. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang terbatas, *board game* sudah bisa dijadikan sebagai media untuk menambah pengetahuan anak dengan cara yang menyenangkan.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Desi Rahma wati Solicha (2019)	Pengaruh Media <i>Board Game (Police Emergency)</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas 5 SDN 03 Pisangan ¹⁹ .	Persamaan pada media penelitian yaitu Pengaruh Media <i>Board Game</i>	Fokus penelitian yaitu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika, dan pada usianya adalah Kelas 5 SDN 03 Pisangan.
2.	Amelia Awalul Fitriani (2024)	Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara terhadap Pengembangan Nilai agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Paud	Persamaan pada pengembangan nilai agama dan moral untuk anak usia dini, jenis penelitian kuantitatif	Media film animasi nussa dan rara, subjek usia 5-6 tahun

¹⁹ Desi Rahmawati Solicha, Skripsi: *Pengaruh Media board game (police emergency) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas 5 SDN 03 Pisangan* (Bachelor's thesis, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Salsabila Kepatihan ²⁰ .		
3.	Rheina Rahmah Purnama (2024)	Pengembangan Media <i>Creativity Box</i> dalam Mengenalkan Rukun Islam pada Anak Usia 5-6 Tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang ²¹ .	Persamaan mengenalkan rukun islam kepada anak TK	Perbedaan pada media yaitu <i>Creativity Box</i> , usia anak, jenis penelitian dan lokasi penelitian.
4.	Atika Islami Utami Putri, dkk	Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Kipas ²² .	Persamaan media <i>board game</i>	Fokus penelitian dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
5.	Intan Anabella Putri ¹ , dan Meirina Lani Anggapuspa	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun ²³ .	Persamaan media permainan board game, pembelajaran rukun islam	Perbedaan usia anak, lokasi penelitian

Penelitian tersebut sama antara media yang digunakan yaitu *board game* dan yang ditingkatkan dan dikembangkan yaitu nilai agama dan moral. Perbedaan penelitian ini adalah tingkat usia dan kemampuan yang

²⁰ Amelia Awalul Fitriani, Skripsi: *Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara terhadap Pengembangan Nilai agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Salsabila Kepatihan*, skripsi, 2024.

²¹ Rheina Rahmah Purnama, Skripsi: *Pengembangan Media Creativity Box dalam Mengenalkan Rukun Islam pada Anak Usia 5-6 Tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang*, (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten). 2024.

²² Antika Islami Utami Putri, Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Kipas, *Jurnal Revie Pendidikan dan Pengajaran*, volume 7 nomor 4, 2024.

²³ Intan Anabella Putri and Meirina Lani Anggapuspa, Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 2022.

dikembangkan, terdapat penelitian media *board game* untuk kelas 5 SD, dan ada pengembangan nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun.

G. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas dan menghindari penafsiran terhadap istilah-istilah dalam judul penelitian ini, maka peneliti akan menguraikan dalam segi konseptual dan operasional.

1. Secara konseptual

a. *Board Game*

Board game adalah media pembelajaran dan permainan yang dapat melatih pemain untuk memprediksi hasil sementara untuk bergerak, serta dapat mendeteksi pola yang ada dalam dari media sebagai model atau alat peraga dalam pembelajaran. *Board game* sering disebut permainan papan, karena media yang digunakan berupa papan permainan, tidak hanya bermain dan bersaing saja tetapi juga dapat melatih keaktifan dalam komunikasi dengan lawan bermain²⁴.

b. Nilai Agama dan Moral

Nilai agama dan moral adalah pondasi awal bagi anak dalam menjalani kehidupan dari berbagai hal yang mungkin terjadi baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari²⁵. Nilai agama dan moral menjadi ukuran baik buruknya seseorang, sebagai pribadi maupun

²⁴ Joko Widiyanto, Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan board game TITUNGAN untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa", *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 2021, hal. 425.

²⁵ Abdul Basid, Pesan Multikultural Dalam Serial Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo, *Jurnal Pejamas*, Vol 29 Nomor 3, 2016, hal. 1-5.

sebagai warga masyarakat, dan pendidikan moral yang menjadikan anak bermoral manusiawi.

2. Secara Operasional

Definisi konseptual di atas, maka dapat dijelaskan maksud dari judul **“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”** adalah untuk mengetahui hubungan dari media pembelajaran *board game* terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak dan menambah permainan atau media pembelajaran bagi guru untuk kegiatan pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Susunan sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal berisi halaman sampul depan, sampul judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakarta, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian utama (inti)

Bab I Pendahuluan, meliputi: (A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Penelitian, (D) Manfaat Penelitian, (E) Hipotesis

Penelitian, (F) Penelitian Terdahulu, (G) Penegasan Istilah, dan (H) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, meliputi: (A) Landasan Teori, (B) Tinjauan tentang Anak Usia Dini, (C) Tinjauan Nilai Agama dan Moral, (D) Kerangka Berpikir.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: (A) Rancangan Penelitian, (B) Lokasi Penelitian, (C) Variabel Penelitian (D) Populasi , Sampling dan Sampel Penelitian, (E) Data dan Sumber Data, (F) Kisi-Kisi Instrumen (G) Instrumen Penelitian (H) Teknik Pengumpulan Data (I) Teknis Analisis Data (J) Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, meliputi: (A) Deskripsi Data, (B) Analisis Data, (C) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

Bab V Pembahasan, meliputi (A) Pembahasan Rumusan Masalah I, (B) Pembahasan Rumusan Masalah II (C) Pembahasan Rumusan Masalah III

Bab VI Penutup, meliputi: (A) Kesimpulan dan (B) Saran

3. Bagian terakhir

Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.