

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH IKAN BANYAK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Netri Winda¹, Delfi Eliza²

email: n3igtqo@gmail.com, deliza.zarni@gmail.com

Universitas Negeri Padang^{1,2}

- Abstract** : This study aims to develop educational games to increase the religious and moral values of early childhood. The method used is Research and Development (R&D) with a 4-D model. This research was conducted in the Kindergarten at Aisyiyah Ikan banyak kabupaten lima puluh kot. In this study, the stages of validation, practicality and effectiveness were carried out. The results of the validity test obtained an average of 82.34% while the practicality test of the teacher's response reached 92.33% and 90.48% for observation of children's learning, testing the effectiveness of learning activities reached 88.4088 and the effectiveness of children's learning outcomes 81.01% Based on these results, educational games to improve the religious and moral values of early childhood developed can be used and practically applied in Kindergarten
- Keywords** : Educational Games; Religious and Moral Values; Early Childhood;
- Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4-D. Penelitian ini dilakukan di TK di TK aisyiyah Ikan banyak kabupaten lima puluh kota. Dalam penelitian ini dilakukan tahapan validasi, praktikalitas dan efektivitas. Hasil uji validitas diperoleh rata rata 82,34% sedangkan uji praktikalitas respon guru mencapai 92,33% dan 90,48% untuk observasi pembelajaran anak, uji coba efektifitas aktivitas belajar mencapai 88,40% dan efektivitas hasil belajar anak 81,01%. Berdasarkan hasil tersebut, game edukasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini yang dikembangkan dapat digunakan dan praktis diterapkan di Taman Kanak Kanak.
- Kata Kunci** : Game Edukasi; Nilai Agama dan moral; Anak Usia Dini;

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan bagian paling penting dari kehidupan di Indonesia, dapat dilihat dalam hal mengadopsi nilai-nilai yang dibutuhkan anak-anak secara sosial. Periode ini merupakan tahap tercepat dalam hal perkembangan mereka, di mana kepribadian mereka dibangun, mereka sangat dipengaruhi oleh lingkungan terdekat mereka dan terbuka untuk segala jenis pembelajaran. (Latiana, Samsudi, Sugiyo, Slameto, 2018)

Dalam Hurlock:2013 Anak usia dini senang sekali belajar, selalu ingin tahu dan mencoba, Rasa ingin tahu anak usia dini meliputi semua bidang yang menurut anak menarik atau menyenangkan, salah satunya yang berkaitan dengan sesuatu hal yang baru. Anak senang berinteraksi dengan orang lain oleh sebab itu pada rentang usia dini adalah saat saat yang tepat untuk mengembangkan Nilai Agama dan moral anak. Nilai Agama dan moral penting untuk dikembangkan sejak usia dini, sebab pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya tersebut. (Wiyani:2016)

Anak sebagai aset bangsa memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal, karena anak merupakan generasi masa depan yang akan menentukan baik-buruknya suatu bangsa melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan bertujuan bukan hanya membentuk manusia yang cerdas otaknya dan terampil dalam melaksanakan tugas, namun diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki akhlaq atau budi pekerti yang baik, bersumber dari hati nurani sehingga menghasilkan warga negara yang excellent. (Mansur:2014) Oleh karena itu pendidikan tidak semata-mata mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mentransfer nilai agama dan moral yang bersifat universal. Dengan transfer nilai agama dan moral bersifat universal, diharapkan peserta didik dapat menghargai kehidupan orang lain tercermin dalam tingkah laku serta aktualisasi diri, semenjak usia dini hingga kelak dewasa menjadi warga yang taat dan cinta dengan negara dan bangsa. Dewasa ini pendidikan di Indonesia di pandang sudah sarat dengan muatan-muatan pengetahuan dan mengikuti tuntutan perkembangan jaman, namun kurang memperhatikan nilai-nilai budi pekerti dalam membentuk jati diri siswa, sehinggamenhasilkan siswa yang pintar tetapi tidak memiliki akhlaq yang baik. (Muchson:2013) Hal tersebut tercermin dari anak-anak yang menunjukkan kurangnya indikator budi pekerti

seperti anak kurang menghargai guru dan orang lain, anak berani pada guru dan orang tua, serta anak kurang memperhatikan lingkungan sosialnya. Dengan adanya fenomena dan kenyataan seperti yang telah dipaparkan di atas, tentunya pengembangan nilai agama dan moral, melalui pendidikan budi pekerti atau pendidikan akhlaq menjadi sangat penting bagi anak agar peran pendidikan sebagai habitus dapat merubah perilaku anak menjadi manusia ideal dengan parameter memiliki sikap saling menghormati, cinta tanah air, bertanggung jawab, cerdas, mampu memahami segala persoalan bangsa dan dengan arif. Dengan diberikannya pendidikan budi pekerti bagi anak usia dini diharapkan dapat merubah perilaku anak, sehingga anak jika sudah dewasa lebih bertanggung jawab dan menghargai sesamanya dan mampu menghadapi tantangan jaman yang cepat berubah. Mendidik anak juga harus dengan cara-cara yang sabar dan baik agar mereka mengenal dan mencintai Allah, yang menciptakannya dan seluruh alam semesta, mengenal dan mencintai Rasulullah shalallaahu'alaihi wa sallam, yang pada diri beliau terdapat suri tauladan yang mulia serta agar mereka mengenal dan memahami islam untuk diamalkan. (Otib:2008)

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan Nilai agama dan moral anak adalah dengan cara pemberian pengalaman langsung kepada anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pengembangan Nilai agama dan moral pada anak usia dini memerlukan stimulasi yang beragam. Salah satu stimulasi yang dapat mengembangkan Nilai agama dan moral anak dengan media game edukasi yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu. Berdasarkan data yang diperoleh pada tanggal 31 Juli 2018 di Kabupaten Lima puluh Kota. Ada beberapa permasalahan yang penulis temui diantaranya: dalam kegiatan sehari-hari anak belum mengetahui jumlah rakaat sholat, anak belum mengetahui cara berwudhu, anak belum mengetahui gerakan sholat, anak masih salah dalam pengucapan huruf hijaiyah dan anak belum memahami adab untuk masuk rumah. Beragam permasalahan mengenai perkembangan nilai agama dan moral yang dialami oleh anak-anak di Kabupaten lima puluh kota, menuntut guru agar memiliki cara untuk mengembangkan Nilai agama dan moral anak, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan bermain bersama media game edukasi yang dipandang dapat mengembangkan Nilai agama dan moral anak sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu. Sebagaimana

Syamsidah (2015) mengungkapkan bahwa Game edukasi adalah permainan yang dilakukan secara bersama atau berkelompok untuk mencapai suatu tujuan.

Dari fenomena yang terjadi di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral di Taman Kanak-Kanak". Penelitian ini bertujuan agar dapat mengembangkan Nilai agama dan moral anak, disini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan atau media yang menarik dan menyenangkan bagi anak, yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu.

2. METODE PENELITIAN

Research and Development metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiono, 2012) penelitian pengembangan dan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk - produk pendidikan sebagai solusi atau cara yang efektif untuk mengatasi masalah dalam media pembelajaran. penelitian pengembangan memiliki tujuan dalam penerapannya sebagaimana dikemukakan oleh (Setyosari, 2015) menjelaskan bahwa tujuan pelaksanaan penelitian pengembangan adalah untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu melalui metode tertentu serta mengamati sekelompok subjek selama beberapa waktu. Sedangkan menurut pendapat (Sugiono, 2012) penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dianggap penting dan menunjukkan kepentingan yang layak dihasilkan dan diselenggarakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajan dalam (Trianto, 2009). Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* oleh validator, analisis validitas menggunakan Skala Likert berdasarkan lembar validitas dimodifikasi dari (Riduwan, 2009) Hasil validasi *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* dilakukan terhadap beberapa aspek yang meliputi

aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian. Secara umum hasil validasi bahan ajar untuk aspek kelayakan isi dapat rata-rata untuk setiap pernyataan antara 96,66 % berada pada kategori valid, berarti kesesuaian bahan ajar dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* mencantumkan tema, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pelajaran.

Hasil validasi dari aspek kebahasaan mempunyai rata-rata validitas secara keseluruhan adalah 82,34% dengan kategori valid. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* memuat kejelasan informasi yang terdapat pada *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Aspek selanjutnya yang dinilai pada tahap validasi *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* adalah aspek penyajian. Hasil validasi pada setiap pernyataan pada aspek penyajian mempunyai rata-rata secara keseluruhan adalah 80% dengan kategori valid. Desain tampilan *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* menarik dan tidak monoton. Kesimpulan dari hasil analisis *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* secara keseluruhan terhadap *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* anak usia dini di Taman Kanak-Kanak telah valid dan siap untuk diujicoba.

Setelah *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* dinyatakan valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas dari *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* yang dikembangkan. Kepraktisan *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* yang dikembangkan dapat dilihat dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis angket respon guru. Untuk hasil observasi pelaksanaan pembelajaran mencakup kegiatan awal, inti dan akhir sesuai dengan langkah-langkah *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* dengan rata-rata 90,48% termasuk dalam kategori sangat praktis. respon guru diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengambilan respon ini dilakukan dengan menggunakan instrumen angket respon guru. Hasil data yang diperoleh dari masing-masing angket respon guru terhadap

praktikalitas *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan persentase kepraktisan 92,33%. Ini artinya *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan. *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* memudahkan guru untuk menarik minat anak dalam pembelajaran, *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* memudahkan guru untuk membantu anak memahami materi pembelajaran.

Efektivitas Produk. *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* yang dikembangkan dilihat berdasarkan hasil analisis angket aktivitas belajar dan hasil belajar anak, *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* dapat dikatakan efektif jika membawa efek atau pengaruh baik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan setelah produk dinyatakan valid dan praktis. Efektivitas *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* dalam penelitian ini, dapat dilihat dari penilaian hasil analisis angket aktivitas belajar dan hasil belajar anak selama proses pembelajaran, yaitu berupa penilaian aktivitas dan hasil belajar anak setelah menggunakan *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* yang dihasilkan. Untuk hasil aktivitas belajar pembelajaran anak rata-rata 88,40% sedangkan untuk hasil belajar anak dengan *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral* rata-rata 81,01%. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar anak menunjukkan kategori sangat efektif dengan menggunakan *Game edukasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral*

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Hasil uji validitas diperoleh rata-rata 82,34% sedangkan uji praktikalitas respon guru mencapai 92,33% dan 90,48% untuk observasi pembelajaran anak, uji coba efektivitas aktivitas belajar mencapai 88,40% dan efektivitas hasil belajar anak 81,01%. Berdasarkan hasil tersebut, *game edukasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral* anak usia dini yang dikembangkan dapat digunakan dan praktis diterapkan di Taman Kanak-Kanak.

b. Rekomendasi

Pada penelitian ini telah terbukti bahwa *game edukasi* berdampak pada perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Untuk itu guru diharapkan mampu membuat *game edukasi* untuk perkembangan anak usia dini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ardy Wiyani, Novan. (2016). *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: Gava Media.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan). Jakarta: Erlangga
- Latiana, Samsudi, Sugiyono, Slameto, L. (2018). The Journal of Educational Development Developing Collaboration-Based Supervision Model to Enhance the Professionalism of Early Childhood Education Teachers, 6(1), 132–143.
- Mansur. (2014). *PAUD Dalam Islam*, Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Muchson, AR, Samsuri. (2013). *Dasar-Dasar Pendidikan Moral*, Yogyakarta: Ombak.
- Otib, Hidayat, Satibi. (2008). *Metode Pengembangan Moral Dan Nilai-Nilai Agama*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Syamsidah. 2015, *Permainan Kooperatif untuk PAUD dan TK*, Jogjakarta: Diva kids.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Kencana Prenada Media Group, Ed.). Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.