Volume 6 Issue 3 (2022) Pages 2052-2060
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini

Nadha Mustika[1]✉, Suyadi[1]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Sunan Kalijaga, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

Abstrak
Alat permainan edukatif merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan moral dan nilai agama pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif terhadap nilai moral dan agama pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah *eksperimental research*. Desain dari penelitian ini berbentuk *One – Group Pretest-Posttest Design* yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Populasi yang digunakan oleh peneliti berasal dari siswa yang berada di PAUD A. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini terdapat 3 indikator yang berpengaruh signifikan terhadap peningkatan moral dan nilai agama siswa, yaitu siswa mengetahui gerakan ibadah, siswa mengetahui tempat ibadah, dan siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif. Sedangkan indikator siswa dapat mengetahui agama yang dianut dan siswa menjaga kebersihan diri dan lingkungan tidak berpengaruh signifikan. Untuk meningkatkan pengetahuan gerakan ibadah, tempat ibadah, dan perilaku jujur, sopan, hormat, dan sportif dapat dilakukan dengan menggunakan APE kartu bergambar.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Nilai Agama, Nilai Moral.*

Abstract
Educational game tools are tools that can help improve moral and religious values in early childhood. The purpose of this study was to determine the effect of educational game tools on moral and religious values in early childhood. This type of research is experimental research. The design of this study is in the form of One - Group Pretest-Posttest Design, namely by comparing the conditions before and after being given treatment. The population used by the researchers came from students who were in PAUD A. The results obtained in this study were 3 indicators that had a significant effect on increasing students' morals and religious values, namely students knowing worship movements, students knowing places of worship, and students behaving honestly, helpful, polite, respectful, and sportsmanship. While the indicators of students being able to know the religion they follow and students maintaining personal and environmental hygiene have no significant effect. To increase knowledge of worship movements, places of worship, and honest, polite, respectful, and sportsmanship behavior, it can be done by using APE picture cards.

Keywords: *Educational Game Tools, Religious Values, Moral Values.*

Copyright (c) 2021 Nadha Mustika, Suyadi

✉ Corresponding author :
Email Address : nadhamustika18@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 28 July 2021, Accepted 28 November 2021, Published 20 Desember 2021

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan sangat berkembang dengan cepat. perkembangan ilmu pengetahuan tersebut mencakup seluruh lini pendidikan, salah satunya pada pendidikan anak usia dini. Banyak cara yang telah diupayakan untuk memberikan pendidikan yang baik kepada anak usia dini. Usia dini merupakan masa keemasan yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia(Murdiono, 2019). Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa usaha yang dilakukan untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak dimulai ketika anak-anak lahir sampai dengan usia enam tahun, pengajaran tersebut dilakukan dengan memberikan rangsangan kepada anak-anak agar dapat membantu anak-anak dalam menghadapi pembelajaran selanjutnya(Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Salah satu pengajaran yang harus diberikan kepada anak-anak saat berada di usia dini adalah pengajaran nilai moral dan agama. Moral berasal dari bahasa latin *mores* , yang artinya adat istiadat, kebiasaan, atau cara hidup(Kusrahmadi, 2007). Moral sangat penting bagi tiap-tiap orang, maupun bangsa(Komariah, 2019). Moral memiliki makna akhlak atau tingkah laku yang susila sedangkan moralitas dimaknai dengan kesusilaan (Otib syatibi, 2000). Pendidikan Moral memerlukan keterlibatan semua aspek kehidupan manusia, sehingga penekanan tidak hanya pada kognitifnya saja (Nabilah et al., 2019). Sedangkan menurut (Ananda, 2017) pendidikan moral adalah Pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral dan manusiawi.

Manusia tumbuh dan berkembang di berbagai aspek seperti perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan kognitif (Khosibah & Dimyati, 2021). Nilai moral dan agama pada anak-anak dapat diartikan perubahan psikis yang dialami anak-anak dalam memahami dan melaksanakan pengajaran agamanya(Nabilah et al., 2019). Nilai moral didapatkan melalui pengajaran yang diberikan oleh orang-orang sebelumnya, sedangkan nilai agama didapatkan dari sumber kita suci agama tersebut. Nilai moral dan agama saling berkaitan satu sama lain, oleh karena itu nilai moral dan agama harus mulai dikenalkan dan diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini. Penanaman moral kepada anak sejak usia dini sangatlah penting mengingat di zaman era yang semakin global, Pendidikan moral sebagai dasar disiplin diri menjadi alat control internal dalam berperilaku yang senantiasa taat moral(Wahyuni, 2018). Menurut Selamet Suyanto dikutip oleh (Cahyani & Suyadi, 2019) penerapan pendidikan anak sedini mungkin bertujuan untuk membina dan mengembangkan potensi anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai potensi yang dimilikinya. Selain itu usia dini merupakan usia emas dan juga periode kritis dalam perkembangan manusia (Apriliyanti et al., 2021). Anak usia dini memiliki karakteristik bersifat egosentris naif, mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, ada kesatuan jasmani dan rohani yang tidak dapat dipisahkan sebagai satu totalitas, sikap hidup yang fisiognomis (R. Sihadi Darmo Wihardjo, 2020).

Pendidikan pertama pada anak tumbuh dari lingkungan keluarga, sehingga anak pertama kali mendapatkan bimbingan serta pendidikan bukan dari lingkungan sekolah melainkan lingkungan keluarga(Trisnawati & Sugito, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan pembelajaran yang optimal kepada siswa dengan memberikan pendidikan yang berkualitas. Menurut Slamet Suyanto dikutip(Cahyani & Suyadi, 2019) oleh penerapan pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tipe kecerdasannya. Melatih perilaku moral anak harus dilakukan sedini mungkin(Kusnilawati et al., 2018) . Pembiasaan karakter dan akhlak yang baik dapat ditingkatkan melalui pembiasaan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat(Yunianto et al., 2020). Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut merupakan pedoman yang harus dilakukan dalam menjalankan suatu pendidikan, karena hal tersebut merupakan salah satu syarat dalam melakukan program pendidikan. Pada usia tersebut anak mampu menyanyikan lagu keagamaan, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap berdoa, dapat melakukan gerakan beribadah, membedakan ciptaan tuhan dengan buatan manusia, mengenal/memahami sifat-sifat tuhan dan selalu mengucapkan salam dan terima kasih

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

setelah menerima sesuatu(Khairiyah, 2020). Menciptakan pendidikan yang berkualitas pada pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan perlengkapan yang digunakan anak buat bermain, *game* yang dimainkan bertabiat mendidik serta bisa meningkatkan keahlian anak (Sulastri et al., 2017). Adanya alat permainan edukatif ini diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama bagi anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sain et al., 2013) tentang pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan pada anak prasekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan ($p=0,000 < \alpha=0,05$) artinya ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada orang tua dan pembimbing lebih memperhatikan masa perkembangan anak pra sekolah khususnya kemampuan berbicara dan berbahasa serta sosialisasi dan kemandirian.

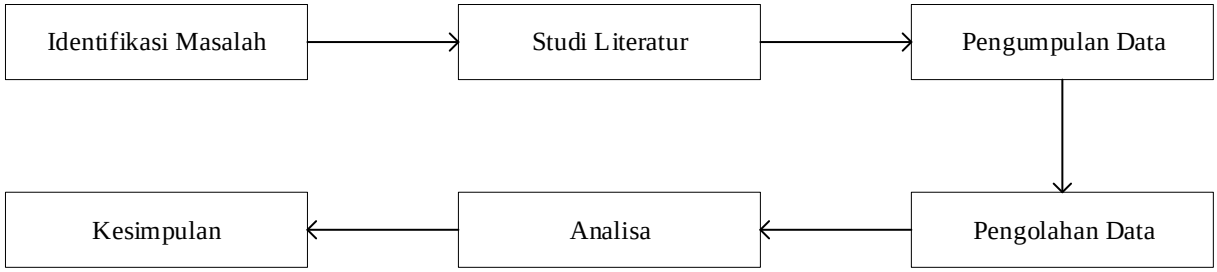
Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Komarudin & Yogyakarta, 2018) tentang pengembangan alat permainan edukatif lubang warna untuk anak kelompok B taman kanak-kanak (TK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Alat Permainan Edukatif Lubang Warna yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak kelompok B TK Kutilang Banyuurip, Purworejo. Hasil dari penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif Lubang Warna Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi (kategori layak) dengan rerata skor 3,7. Hasil penilaian dari ahli media (kategori layak), rerata skor 3,6 dan pada uji pelaksanaan lapangan (kategori layak) dengan rata-rata 0,90.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nityanasari, 2020) tentang alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahuo hubungan antara kemampuan mengenal warna terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil dari penelitian ini adalah Karena keterlambatan anak dalam mengenali dan memahami warna dapat diakibatkan oleh banyak sekali hal dan jika keterlambatan itu cepat diketahui maka penanganan yang tepat pun dapat diberikan dengan segera pula. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif kartu bergambar terhadap peningkatan moral dan nilai agama anak usia dini.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah *eksperimental research*. Desain dari penelitian ini berbentuk *One – Group Pretest-Posttest Design* yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Populasi yang digunakan oleh peneliti berasal dari siswa yang berada di PAUD A. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini merupakan representatif dari populasi. Penelitian ini menggunakan seluruh anggota populasi yang biasa dikenal dengan istilah sampel total. Menurut Arikunto (1998) dikutip oleh (Sasmita et al., 2019) apabila jumlah populasi relatif sedikit (kurang dari 100 orang), maka sebaiknya seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Jumlah siswa yang ada di PAUD A berjumlah 11 orang. Pengolahan data menggunakan uji normalitas dan uji *pairet sampel t test* untuk mengetahui kriteria penilaian yang berpengaruh terhadap penggunaan alat permainan edukatif. Alat ukur penilaian adalah dengan membandingkan nilai yang didapatkan siswa sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif. Kriteria yang menjadi penilaian adalah mengetahui tempat ibadahnya, mengetahui gerakan ibadah, siswa mengetahui agama yang dianut, siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sprotif, dan siswa dapat menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889



Gambar 1 Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah uji beda digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *paremetrik* atau *non parametrik*. Jika signifikasi > 0,005, maka data berdistribusi normal. Jika signifikasi < 0,005 maka data tidak berdistribusi normal. Tabel 1 menunjukkan Hasil uji normalitas.

Tabel 1 Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		11
Normal Parameter	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.61038952
Most Extreame Differences	Absolute	.257
	Positive	.181
	Negative	-.257
Kolmogorov- Smirnov Z		.851
Asymo. Sig. (2-Tailed)		.463

a. Test Distrbution is Normal

(Sumber : Pengolahan Data, 2021)

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa data yang digunakan bedistribusi normal. Hal ini terjadi karena nilai signifikansi sebesar 0.463 > 0.05.

Uji *Paired Sample T- test*

Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan pembeda peningkatan moral dan nilai agama siswa sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Tabel 2 menunjukkan hasil *uji paired sample t-test* pada penelitian ini.

Keterangan tabel 2.

a. Siswa dapat mengetahui agama yang dianutnya: Berdasarkan hasil uji *paired sample T- Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.070 > 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dapat mengetahui agama yang dianutnya sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif.

b. Siswa mengetahui gerakan ibadah: Berdasarkan hasil uji *paired sample T- Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.024 < 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dapat mengetahui gerakan ibadah sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

c. Siswa mengetahui tempat ibadah: Berdasarkan hasil uji *paired sample T- Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.033 < 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dapat mengetahui tempat ibadah sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif.

d. Siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif: Berdasarkan hasil uji *paired sample T- Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.026 < 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif.

e. Siswa menjaga kebersihan diri dan lingkungan: Berdasarkan hasil uji *paired sample T- Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.756 > 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa menjaga kebersihan diri dan lingkungan sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif.

Tabel 2 Hasil Uji *Paired Sample T- test*

	Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% *Confidence internal of the Difference* Lower	Upper			
Siswa mengetahui agama yang dianutnya	-1,45	2,38	0,718	-3,054	0,145	-2,025	10	0,70
Siswa mengetahui gerakan ibadah	-1,45	1,809	0,545	-2,669	-0,239	-2,67	10	0,24
Siswa mengetahui tempat ibadah	-1,818	2,44	0,736	-3,458	-0,1775	-2,469	10	0,33
Siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif	-1,27	1,618	0,4878	-2,359	-0,1856	-2,609	10	0,26
Siswa menjaga kebersihan diri dan lingkunga	0,1818	1,88	0,569	-1,086	1,45	0,319	10	0,756

Rekapitulasi hasil uji *paired sample t – test* pada penelitian ini terdapat pada Tabel 3. Tabel 3 menunjukkan terdapat 3 indikator penilaian yang bernilai signifikan dalam peningkatan moral dan nilai agama setelah penggunaan alat permainan edukatif, yaitu siswa dapat mengetahui gerakan ibadah, siswa dapat mengetahui tempat ibadah, dan siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif. Sedangkan indikator siswa dapat mengetahui agama yang dianutnya dan siswa menjaga kebersihan diri dan lingkungan bernilai tidak signifikan.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji *Paired Sample T- Test*

No.	Indikator	Hasil Uji
1	Siswa dapat mengetahui agama yang dianutnya	Tidak Signifikan
2	Siswa mengetahui gerakan ibadah	Signifikan
3	Siswa mengetahui tempat ibadah	Signifikan
4	Siswa berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif	Signifikan
5	Siswa menjaga kebersihan diri dan lingkungan	Tidak Signifikan

(Sumber : Pengolahan Data, 2021)

Perkembangan moral dan nilai agama siswa sebelum menggunakan alat permainan edukatif dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Perkembangan moral dan nilai agama siswa sebelum menggunakan alat permainan edukatif.

No.	Perkembangan moral dan nilai agama	Frekuensi	Persentase
1	Belum berkembang	17	30,9
2	Mulai berkembang	24	43,6
3	Berkembang sesuai harapan	14	25,5
	Total	55	100

(Sumber : Pengolahan Data, 2021)

Dari total keseluruhan penilaian untuk setiap siswa didapatkan 30,9 % siswa belum berkembang, 43,6 % siswa mulai berkembang, dan 25,5 % siswa berkembang sesuai harapan. Perkembangan ini didapatkan dengan memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa. Setiap siswa mendapatkan 5 pertanyaan. Sehingga didapatkan total keseluruhan pertanyaan untuk seluruh siswa ada 55 pertanyaan. Siswa yang belum berkembang terjadi karena siswa tidak memberikan jawaban dari pertanyaan. Untuk siswa yang mulai berkembang sudah berani menjawab pertanyaan yang diberikan, meskipun memerlukan bantuan dari guru. Kemudian siswa yang berkembang sesuai harapan dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Perkembangan moral dan nilai agama siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Perkembangan moral dan nilai agama siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif.

No.	Perkembangan moral dan nilai agama	Frekuensi	Persentase
1	Belum berkembang	13	23,6
2	Mulai berkembang	1	1,8
3	Berkembang sesuai harapan	41	74,6
	Total	55	100

(Sumber: Pengolahan Data, 2021)

Berdasarkan soal yang telah diberikan kepada siswa didapatkan hasil perkembangan moral dan nilai agama siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif adalah terdapat 23,6 % belum berkembang, 1,8% mulai berkembang, dan 74,6 % sudah berkembang sesuai harapan. Berdasarkan Tabel 4.4 dan Tabel 4.3 penggunaan alat permainan edukatif dapat membantu dalam mengembangkan moral dan nilai agama anak yaitu sebesar 74,6 %. Hal ini jauh lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan alat permainan edukatif, yaitu sebesar 25,5 %.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

Pembahasan

Dalam penelitian Pendidikan seringkali diungkapkan bahwa sekelompok siswa dalam suatu kelas membentuk kurva normal. Asumsi data normal ini harus diuji untuk mengetahui apakah data empirik yang diperoleh sesuai dengan distribusi teoretik tertentu, dalam hal ini adalah distribusi normal (Nasrum, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa data yang digunakan bedistribusi normal. Hal ini terjadi karena nilai signifikansi sebesar 0.463 > 0.05.

Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan pembeda peningkatan moral dan nilai agama siswa sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (Montolalu & Langi, 2018). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan moral dan nilai agama. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usia dan peningkatan perkembangan anak (Sain et al., 2013). Hasil penelitian didapatkan dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan moral dan nilai agama. Peneliti memberikan pertanyaan yang sama tetapi dengan perlakuan yang berbeda, yaitu menggunakan alat permainan edukatif dan tanpa menggunakan alat permainan edukatif. Perkembangan moral dan nilai agama pada siswa sebelum menggunakan alat permainan edukatif berdasarkan Tabel 4, sedangkan perkembangannya dapat dilihat pada tabel 5. Perkembangan tersebut didapatkan dari memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa yang berkaitan dengan moral dan nilai agama. Dengan demikian penggunaan alat permainan edukatif dapat membantu dalam mengembangkan moral dan nilai agama anak yaitu sebesar 74,6 %. Hal ini jauh lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan alat permainan edukatif, yaitu sebesar 25,5 %. Berbeda dengan penelitian ini Kusnilawati et al. (2018) menggunakan metode cerita untuk mengembangan nilai moral dan agama anak usia dini dengan peran guru yang lebih dominan. Sedangkan Nurwita (2019) mendapati ada aspek pengembangan moral pada film upin ipin yang berhasil mempengaruhi anak dalam perilakunya sehari-hari.

Namun demikian pemahaman yang cukup pada guru belum bisa menjadi jaminan berkembangnya kecerdasan moral anak dengan baik (Sofia et al. (2020) sehingga dibutuhkan pemahaman guru yang cukup sehingga berdampak pada rancangan pembelajaran yang dibuat. Peningkatan nilai moral dan agama anak usia dini efektif menggunakan alat permainan edukatif, hal ini disebabkan alat permainan edukatif mudah dibuat, dimodifikasi, diubahsesuaikan sesuai kebutuhan, dan menarik perhatian anak anak. Alat permainan edukatif dengan memanfaatkan kartu bergambar memudahkan anak memahami apa yang disampaikan oleh guru dan dapat mencegah keliaran imajinasi anak.

SIMPULAN

Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar berpengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama pada anak usia dini. Perkembangan tersebut didapatkan dari peningkatan nilai yang didapatkan pada saat anak-anak menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar dapat membantu anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan yang berkaitan dengan moral dan nilai agama pada anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada informan yang telah memberikan informasi yang berguna bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga berterimakasih kepada tim reviewer dan editor Jurnal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan dan membantu dalam proses perbaikan artikel ini sehingga siap untuk diterbitkan.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 19-31. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28

Apriliyanti, F., Hanurawan, F., & Sobri, A. Y. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Penerapan Nilai-nilai Luhur Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 1-8. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.595

Cahyani, R., & Suyadi, S. (2019). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(4), 219-230. https://doi.org/10.14421/jga.2018.34-01

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Penilaian Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Pada Kelompok Anak Usia 5 - 6 Tahun Berbasis Kurikulum 2013.

Khairiyah, D. (2020). Penerapan Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Moral dan Agama Anak Usia Dini. Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman, 7(2), 175-187. https://doi.org/10.24952/di.v7i2.2236

Khosibah, S. A., & Dimyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1860-1869. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015

Komariah, K. S. (2019). Model Pendidikan Nilai Moral Bagi Para Remaja Menurut Perspektif Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim, 9(1), 45-54.

Komarudin, R., & Yogyakarta, U. N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak (Tk) Educational Game Tools of Hole Colour Development. 7, 324-333.

Kusnilawati, K., Fauziddin, M., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dengan Penerapan Metode Bercerita Tema Islami. Aulad: Journal on Early Childhood, 1(1), 28-38. https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.4

Kusrahmadi, S. (2007). Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Anak Sekolah Dasar. Dinamika Pendidikan, 118-129.

Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). D'CARTESIAN, 7(1), 44. https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113

Murdiono, M. (2019). Metode Penanaman Nilai Moral Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Diversita, 38(2), 167-186. https://doi.org/10.21831/jk.v38i2.20730

Nabilah, I., Khoiriah, I., & Suyadi, S. (2019). Analisis Perkembangan Nilai Agama-Moral Siswa Usia Dasar. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 6(2), 192-203. https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5184

Nasrum, A. (2018). Uji Normalitas Data Untuk Penelitian. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 10. https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol1.no02.a2089

Nurwita, S. (2019). Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 506. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.252

Otib syatibi. (2000). Metode pengembangan moral dan nilai-nilai agama. Universitas Terbuka, Jakarta.

R. Sihadi Darmo Wihardjo. (2020). Model Pendidikan Sains Berbasis Pengenalan Lingkungan Bagi Anak Usia Dini. In Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951-952.

Sain, S. N. H., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2013). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah Di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro. E-NERS, 1(1), 16-20. https://doi.org/10.35790/ens.v1i1.1762

DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1889

Sasmita, N. A., Mustika, M. D., Psikologi, F., & Indonesia, U. (2019). Jurnal Diversita. 5(2), 105-114. https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.2666

Sofia, A., Nopiana, N., & Suryadi, S. (2020). Study Deskriptif Faktor-Faktor Penunjang Dan Penghambat Pengembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini 5-6 Tahun. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 599. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.467

Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(2), 84. https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177

Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 823-831. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710

Wahyuni, I. W. (2018). Penerapan Nilai-Nilai Moral Pada Santri Tpq Al-Khumaier Pekanbaru. Generasi Emas, 1(1), 51. https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2256

Yunianto, T., Suyadi, S., & Suherman, S. (2020). Pembelajaran abad 21: Pengaruhnya terhadap pembentukan karakter akhlak melalui pembelajaran STAD dan PBL dalam kurikulum 2013. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 10(2), 203. https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6339