



## **Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Pengenalan Nilai Agama Anak Pada Masa Pandemi Covid-19**

**Nurhayati<sup>1✉</sup>, I Putu Suwika<sup>1</sup>, Dila Saphira<sup>1</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tadulako, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2544](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2544)

### **Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah nilai agama dan moral anak belum berkembang dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan nilai agama dan moral anak. Metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Subjek penelitian melibatkan 16 orang anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Pengolahan data dilakukan dengan teknik presentase dan uji-t. Berdasarkan hasil rekapitulasi pengembangan nilai agama dan moral anak sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media plastisin, tidak terdapat anak dalam kategori BSB. Sesudah diberikan perlakuan diperoleh hasil kategori BSB ada 20,8%. Selanjutnya perhitungan data dilakukan dengan teknik uji-t. Sesuai hasil data perhitungan uji-t, dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung sebesar -7.826 dengan signifikansi 0.000. Karena signifikansinya  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh permainan plastisin terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak pada masa pandemi covid-19 di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu.

**Kata Kunci:** *permainan plastisin; pengenalan nilai agama dan moral; anak usia dini*

### **Abstract**

The problem in this study is that children's religious and moral values have not developed properly. The purpose of this study was to determine the development of children's religious and moral values. This research used quantitative research methods with experimental research. The research subjects involved 16 children consisting of 9 boys and 7 girls. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and interviews. Data processing is done by using percentage technique and t-test. Based on the results of the recapitulation of the development of children's religious and moral values before being given treatment in the form of using plasticine media, there were no children in the BSB category. After being given the treatment, the results obtained in the BSB category were 20.8%. Furthermore, the calculation of the data is done by using the t-test technique. According to the results of the t-test calculation data, it can be explained that the t-count value is -7.826 with a significance of 0.000. because the significance is  $< 0.05$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which means that there is an influence playing plasticine on the development of children's religious and moral values during the covid-19 pandemic in group B of Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kindergarten in Palu.

**Keywords:** *plasticine game; development of religious and moral values; early childhood.*

Copyright (c) 2022 Nurhayati, et al.

---

✉ Corresponding author :

Email Address : [nurhayatipaudentad@gmail.com](mailto:nurhayatipaudentad@gmail.com) (Palu, Indonesia)

Received 19 February 2022, Accepted 16 April 2022, Published 4 May 2022

## Pendahuluan

*Corona Virus Disease* 2019 pertama kali ditemukan pada Desember 2019 di Wuhan, Ibukota Provinsi Hubei China, dan sejak itu menyebar secara global, mengakibatkan pandemi *Corona Virus*. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendeklarasikan wabah *Corona Virus* 2019 sebagai Kesehatan Masyarakat Darurat Internasional (PHEIC) pada 30 Januari 2020, dan pandemi pada 11 Maret 2020. Wabah penyakit ini begitu sangat mengguncang masyarakat dunia, mengingat hampir 200 Negara di Dunia terjangkit oleh virus termasuk Indonesia. Virus ini tidak hanya mengancam kesehatan masyarakat melainkan perekonomian dan pendidikan. Perhatian masyarakat berfokus pada bagaimana strategi untuk mengobati atau menghindari Covid-19. Wabah Covid-19 masih berlangsung dan belum terdapat tanda mereda, seluruh aktivitas dilakukan di rumah melalui sistem dalam jaringan baik dalam dunia pendidikan atau dunia pekerjaan. Mendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease* (Covid19) bahwa penerapan belajar dari rumah bukan berarti guru hanya memberikan tugas kepada anak namun ikut berkomunikasi dengan orang tua untuk membantu anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan (Trisnawati & Sugito, 2020).

Menurut Surat Edaran Walikota Palu Nomor 005/1187/Dikbud/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) kota Palu bahwa dilarang membebani proses belajar secara daring dengan capaian kurikulum, materi dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup seperti tentang Covid-19, tugas dan aktivitas disesuaikan dengan kondisi anak. Proses kegiatan pembelajaran pada saat pandemi covid-19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu dilakukan terbatas karena dilakukan secara daring dan hanya beberapa kali pertemuan dalam seminggu, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 ayat 14 dinyatakan 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 dapat diselenggarakan pada jalur formal, non formal, maupun informal. Pada jalur formal, pendidikan anak usia dini berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA).

Pendidikan anak usia dini yang berusia nol-enam tahun, sejak lama telah menjadi perhatian orang tua, para ahli pendidikan dan pemerintah. Pendidikan anak usia dini juga mempunyai peran penting dalam menentukan perkembangan anak selanjutnya. Menurut Peraturan Menteri dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV Pasal 10 mengemukakan tentang Standar Isi Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Terdapat enam aspek perkembangan anak, yang meliputi perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Menurut Kompas.com terdapat ulah seorang anak berinisial B di Nunukan, Kalimantan Utara, yang puluhan kali ditangkap karena mencuri uang. Menurut Kepolisian Sektor Nunukan Kalimantan Utara hampir setiap minggu, selalu saja ada laporan masyarakat yang kehilangan akibat ulah anak bernama B, bahkan tercatat ada 23 kasus pencurian selama 2 tahun yang melibatkan B, selain akibat keluarga yang minim pemahaman akan mendidik anak, B besar di lingkungan yang kurang baik. Hal ini membuktikan bahwa pentingnya penanaman nilai agama dan moral sejak dini.

Nilai agama dan moral merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat berpengaruh dalam mencapai pertumbuhan dan tujuan pendidikan. Karena nilai agama dan moral merupakan kemampuan untuk menentukan benar dan salah serta baik dan buruknya tingkah laku atau karakter yang mempunyai hubungan tidak terpisahkan dengan sikap sosial. Menurut Nurhayati et al., (2019: 183) nilai moral yang baik, sangat diperlukan dalam rangka membekali anak untuk menjalani kehidupannya yang akan datang. Melalui nilai moral yang

baik seorang anak akan mampu bersikap sopan santun pada siapa saja, menghormati orang yang lebih tua, menaati perintah, sabar, jujur dan menghargai orang lain. Disamping itu Hidayati & Warmansyah (2022) mendapati bahwa penanaman nilai-nilai agama dan sifat-sifat saling menghargai, merupakan wujud dari upaya pencegahan dari paham radikalisme. Untuk itu perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lain sebagai bentuk upaya dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak. Media yang dimaksud adalah media plastisin.

Plastisin merupakan permainan edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak yang memiliki sifat kenyal sehingga media ini mudah dibentuk atau model sesuai keinginan dan imajinasi anak (Awalunisah & Kirani, 2021). Plastisin juga memiliki banyak warna dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan membahagiakan bagi anak. Kegiatan bermain plastisin dapat dilakukan sebagai salah satu media pembelajaran yang penting untuk dipahami. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan mengembangkan nilai agama dan moral anak melalui media plastisin.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara guru di kelompok B TK Aiyiyah Bustanul Athfal IV Palu, peneliti menemukan beberapa masalah, seperti anak masih kurang memahami dan menerapkan nilai agama dan moral yang telah diajarkan, contohnya anak masih sering mengganggu teman ketika pembelajaran sedang berlangsung, seperti mengambil pensil teman ketika sedang menulis, mencoret-coret gambar temannya ketika sedang mewarnai gambar, masuk kelas tidak mengucapkan salam, dan membuang sampah tidak pada tempatnya. Untuk mengoptimalkan pengembangan nilai agama dan moral anak tersebut, maka peneliti mencoba membuat suatu kegiatan permainan. Kegiatan permainan plastisin ini di pilih untuk mengembangkan nilai agama dan moral anak karena kegiatan ini sangat berpengaruh penting bagi anak,

## Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dilakukan pada uji statistik inferensial. Penelitian ini termaksud dalam penelitian kuantitatif, karena menekankan pada analisis data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistik. Variabel yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu permainan plastisin sedangkan variabel terikatnya yaitu nilai agama dan moral anak. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan menurut Sugiyono (2015:110) yaitu *one group pretest-posttest design*. Rancangan Sugiyono ini direkayasa sesuai dengan subjek penelitian sebagaimana pada gambar 1. Untuk lebih jelasnya rangkaian kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2



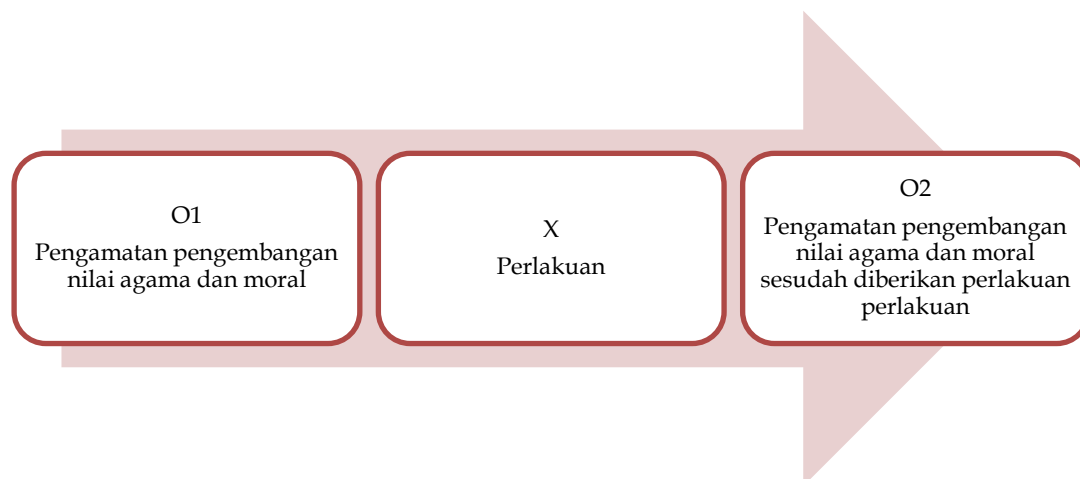
Gambar 1 Rancangan Penelitian

Keterangan

- O<sub>1</sub> : Pengamatan pengembangan nilai agama dan moral sebelum diberikan perlakuan
- X : Perlakuan
- O<sub>2</sub> : Pengamatan pengembangan nilai agama dan moral sesudah diberikan perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu, beralamat di jalan Suprpto No. 69 Kompleks Masjid Al-Haq Palu, Kecamatan Mantikulore Kota Palu, Sulawesi Tengah. Subjek dari penelitian ini adalah 16 orang anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumbernya yaitu, data primer dan data sekunder. Data tersebut dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dikelola secara deskriptif untuk mendapatkan data kualitatif dari lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak, sesuai dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Jika sudah berkembang melampaui harapan guru maka diberikan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) atau diberi skor bintang 4. Jika sudah mencapai perkembangan sesuai dengan harapan, maka di berikan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) atau skor bintang 3. Sedangkan, anak yang masih dalam proses berkembang, diberi kategori MB (Mulai Berkembang) atau skor bintang 2 dan anak yang belum mampu sesuai harapan guru, maka diberi BB (Belum Berkembang) atau skor bintang 1.



**Gambar 2. Desain Penelitian**

Untuk mengetahui persentase atau rata-rata dari aspek yang sudah diamati, data diolah secara kualitatif dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sujiono (2012:43), sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi Hasil Observasi

N = *number of case* (Jumlah frekuensi keseluruhan)

Pengujian hipotesis dapat dilakukan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi normalitas. Jika kedua kelas berdistribusi normal, maka dilakukan uji -t untuk menguji hipotesis. Uji -t digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata kelompok sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan untuk melihat pengaruh permainan plastisin terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak pada masa pandemi covid-19 di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu. Adapun hipotesis statistik yang diuji pada penelitian ini menggunakan teknik analisis uji -t sebagai berikut;

H0:  $\mu A1 \leq \mu A2$

H1:  $\mu A1 \geq \mu A2$

Keterangan:

$\mu A1$  : Rerata nilai pengembangan nilai agama dan moral sebelum diberikan perlakuan

$\mu A2$  : Rerata nilai pengembangan nilai agama dan moral sesudah diberikan perlakuan

Teknik analisis uji -t (uji beda Independent Sample t Test) dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 26.0. for windows. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila sig. yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 maka H0 ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan pengembangan nilai agama dan moral anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yang disajikan pada tabel di bawah ini berdasarkan aspek yang diamati, sebagai berikut :

### Hasil pengamatan sebelum diberikan perlakuan

Sesuai tabel 1 dapat dilihat dari aspek yang diamati bahwa, tidak terdapat (0%) anak yang masuk kategori kategori BSB, ada 16,66% kategori BSH, ada 39,58% kategori MB, dan ada kategori 43,75% kategori BB.

Tabel 1. Data pengembangan nilai agama dan moral anak sebelum diberi perlakuan

Kategori	Aspek yang Diamati						Rata-rata (%)
	Membuat aneka bentuk huruf hijaiyah dengan plastisin		Membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin		Membuat perangkat alat kebersihan diri dengan plastisin		
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	
BSB	0	0	0	0	0	0	0
BSH	4	25	2	12,5	2	12,5	16,66
MB	6	37,5	6	37,5	7	43,75	39,58
BB	6	37,5	8	50	7	43,75	43,75
<b>Jumlah (n)</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

### Hasil pengamatan sesudah diberikan perlakuan

Sesuai tabel 2 dapat dilihat dari ketiga aspek yang diamati , ada 20,8% kategori BSB, ada 54,1% kategori BSH, ada 18,75% kategori MB, dan ada 6,25% kategori BB. Setelah melihat presentase yang diperoleh diketahui bahwa pengembangan nilai agama dan moral anak sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan bermain plastisin terdapat perubahan yang signifikan. Terlihat dari pengamatan yang dilakukan dari sebelum dan sesudah perlakuan, bahwa terjadi perubahan yang baik dalam pengembangan nilai agama dan moral anak.

Tabel 2. Data pengembangan nilai agama dan moral anak sesudah diberi perlakuan

Kategori	Aspek yang Diamati						Rata-rata (%)
	Membuat aneka bentuk huruf hijaiyah dengan plastisin		Membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin		Membuat perangkat alat kebersihan diri dengan plastisin		
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
BSB	4	25	3	18,75	3	18,75	20,8
BSH	10	62,5	7	43,75	9	56,25	54,1
MB	1	6,25	5	31,25	3	18,75	18,75
BB	1	6,25	1	6,25	1	6,25	6,25
<b>Jumlah (n)</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Selanjutnya peneliti menjabarkan mengenai hasil uji-t yang akan disajikan dalam beberapa bentuk tabel hasil pengamatan, baik dari hasil analisis inferensial dan rekapitulasi dari keseluruhan data pengamatan.

### *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan output SPSS uji normalitas disajikan pada tabel 3. Sesuai tabel 3, dapat diketahui nilai df untuk sebelum dan sesudah perlakuan adalah 16, maka itu artinya sampel data kurang dari 50. Penggunaan teknik *Shapiro-Wilk* mendeteksi kenormalan dalam penelitian ini, bisa dikatakan sudah tepat. Kemudian dari tabel di atas juga, diketahui nilai signifikansi, untuk kegiatan sebelum perlakuan sebesar 0,009 dan nilai sig untuk kegiatan sesudah diberikan perlakuan 0,191, karena nilai sig untuk kedua perlakuan tersebut  $>0,05$ , maka sebagian besar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal.

**Tabel 3 Tests Of Normality**

	Tests of Normality		
	Statistic	Shapiro-Wilk Df	Sig.
Sebelum	.837	16	.009
Sesudah	.923	16	.191

**Tabel 4 Paired Samples Test  
Paired Sample Test**

	Mean	Paired Differences			T	Df	Sig.(2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1 Sebelum_Perlakuan Sesudah_Perlakuan	-3.50000	1.78885	.44721	-2.54679 4.45321	-7.826	15	.000

Sesuai tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai t hitung adalah sebesar -7.826 pada uji t tanda plus minus tidak diperhatikan sehingga nilai  $7.826 > 2,13145$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti permainan plastisin berpengaruh terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu.

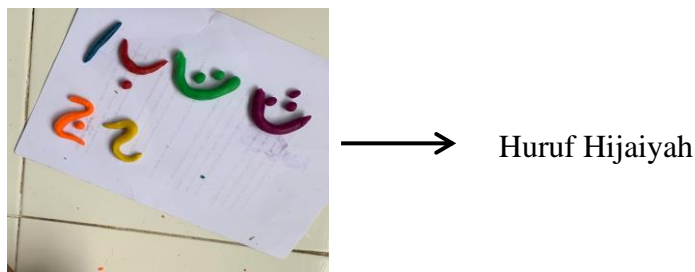
Berdasarkan perbandingan diketahui nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  sesuai dengan dasar kemampuan keputusan dalam *paired samples test*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan plastisin mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu.

## **Pembahasan**

### **Membuat Aneka Bentuk Huruf Hijaiyah dengan Plastisin**

Lembaga pendidikan anak usia dini menyelenggarakan dan menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak tersebut, salah satunya perkembangan yang harus dan wajib dikembangkan dan di rangsang adalah nilai agama anak (Anggraini & Syafril, 2018). Menurut Supeno dalam Retno (2019, p. 22) mengemukakan bahwa, Huruf hijaiyyah adalah huruf alphabet yang berasal dari Arab. Huruf Hijaiyyah dan cara bacanya memiliki aturan urutan yang berbeda dengan terminology

abjad. Selanjutnya menurut Abdurohim *dalam* Hasballah et al., (2021) Huruf Hijaiyyah adalah kumpulan huruf-huruf arab yang berjumlah 29 huruf. Ada sebagian orang yang menyebut bahwa jumlah huruf hijaiyyah berjumlah 28, maka jumlah huruf tersebut selain huruf *alif*. huruf-huruf arab inilah yang dipakai dalam Al-Qur'an dan dikenal pada masa sekarang. Gambar 3 disajikan contoh bentuk huruf hijaiyyah dari plastisin :



**Gambar 3. bentuk huruf hijaiyyah dari plastisin**

Mengembangkan nilai agama pada anak sangat penting dikembangkan sejak dini, agar anak dapat mengetahui huruf hijaiyyah, sikap yang baik dan buruk, benar salah, jujur, sabar, ikhlas, disiplin, bertanggung jawab, bersyukur, menghormati yang lebih tua, menyayangi yang lebih muda, sopan santun, serta dapat mengenal sifat-sifat Allah (Nurhayati et al., 2021). Pengembangan nilai agama dan moral membuat aneka bentuk huruf hijaiyyah dari plastisin dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak untuk menciptakan suatu bentuk huruf hijaiyyah sesuai keinginannya

Membuat aneka bentuk huruf hijaiyyah dengan plastisin merupakan salah satu indikator bahwa anak memiliki pengembangan nilai agama dan moral membentuk bentuk huruf hijaiyyah dari media plastisin yang baik. Anak diberi kebebasan untuk membentuk aneka bentuk huruf hijaiyyah sesuai keinginannya. Peran guru dalam mengoptimalkan kemampuan anak tersebut adalah dengan bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Pengembangan nilai agama dan moral anak tertuang dalam hasil karya anak-anak. Sebelumnya, guru telah mempersiapkan semua keperluan anak sebelum kegiatan berlangsung pada hari itu. Guru dapat memanfaatkannya untuk mengeksplorasi materi pembelajaran (Zamzami, 2021).

Berdasarkan hasil observasi sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain plastisin, yaitu pada aspek membuat aneka bentuk huruf hijaiyyah dengan plastisin didapatkan hasil bahwa tidak terdapat anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), 4 anak (25%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 6 anak (37,5%) yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), 6 anak (37,5%) yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB). Sesudah diberikan perlakuan, terdapat 4 anak (25%) yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 10 anak (62,5%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak (6,25%) yang masuk dalam kategori (MB), dan 1 anak (6,25%) yang masuk dalam kategori (BB).

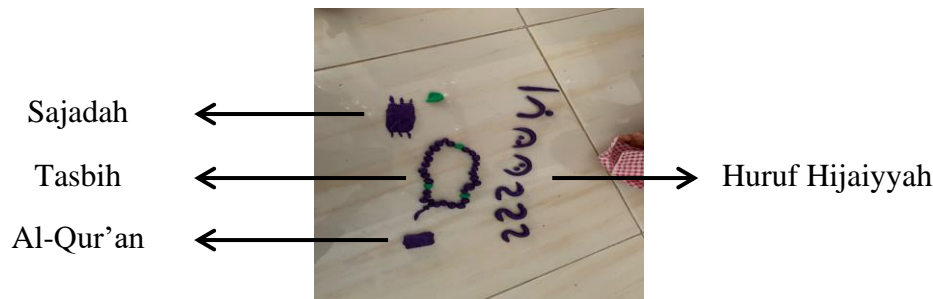
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin memiliki pengaruh terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak terlihat pada aspek membuat aneka bentuk huruf hijaiyyah dengan plastisin yang berkembang setelah diberikan perlakuan.

### **Membuat Perangkat Alat Ibadah dengan Plastisin**

Aspek kedua dari pengembangan nilai agama dan moral anak adalah membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin. Menurut Mumtazah *dalam* (Natari & Suryana, 2022) perkembangan nilai agama dan moral (NAM) sebagai salah satu aspek awal yang mesti dilatih dan dikuatkan kepada anak supaya bisa berkembang sebagai individu yang baik serta berkarakter. Maisaroh (2018) berpendapat bahwa salah satu materi pendidikan secara serius dan utama yang harus diberikan untuk anak Taman Kanak-kanak adalah materi Pendidikan

Agama Islam. Hal ini dimaksudkan supaya anak memiliki pemahaman dasar, keyakinan, dan kecintaan mereka terhadap agama yang mereka anut serta sebagai bekal anak dalam mengamalkan ajaran-ajaran agama. Selanjutnya menurut Inawati (2017:55) penyempurnaan moral atau pendidikan moral tidak hanya dilakukan di sekolah saja tetapi mencakup seluruh elemen masyarakat. Masyarakat juga berkewajiban menciptakan lingkungan yang kondusif agar setiap individu terutama anak-anak bisa mendapatkan contoh yang baik. Karena lingkungan masyarakat sekitar merupakan salah satu media belajar bagi seorang anak dalam mengembangkan nilai agama, sosial dan moralitasnya.

Menurut Mulyasa *dalam* Afdhilla & Mahendra (2019) "Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Mengadakan kegiatan bermain dengan media plastisin, ternyata di peroleh hasil yang baik. Melalui pengembangan nilai agama dan moral anak, membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin pada bentuk yang dihasilkan anak mengalami perubahan, dari yang bentuknya kurang sesuai menjadi lebih sesuai dan pengembangan nilai agama dan moral anak mulai kelihatan. Gambar 4 disajikan contoh perangkat alat ibadah dari plastisin.



**Gambar 4. Perangkat alat ibadah dari plastisin**

Berdasarkan hasil observasi sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain plastisin, yaitu pada aspek membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin didapatkan hasil bahwa tidak terdapat anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), 2 anak (12,5%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 6 anak (37,5%) yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), 8 anak (50%) yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB). Sesudah diberikan perlakuan, terdapat 3 anak (18,75%) yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 7 anak (43,75%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak (31,25%) yang masuk dalam kategori (MB), dan 1 anak (6,25%) yang masuk dalam kategori (BB). Hasil ini membuktikan nilai agama anak meningkat dalam membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin.

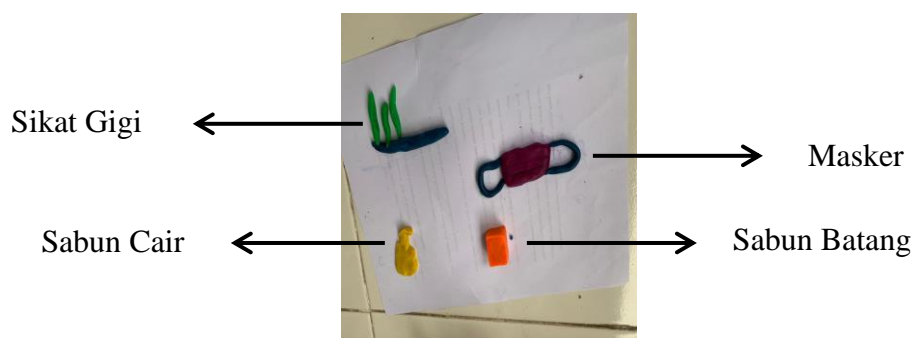
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin memiliki pengaruh terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak terlihat pada aspek membuat perangkat alat ibadah dengan plastisin yang berkembang setelah diberikan perlakuan.

### **Membuat Perangkat Alat Kebersihan Diri dengan Plastisin**

Aspek ketiga dari pengembangan nilai agama dan moral anak adalah membuat perangkat alat kebersihan diri dengan plastisin. Kebersihan diri merupakan sebuah tindakan yang dilakukan untuk menjaga dan memelihara kebersihan pada badan terutama di masa pandemi ini. Menurut Potter et al., *dalam* Ogemi & Eliza (2022) menyebutkan bahwa kebersihan pada diri merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengurangi resiko terkenanya berbagai macam penyakit pada diri. Selanjutnya menurut Astuti (2016, p. 267) kebersihan diri adalah kebersihan anggota tubuh dan pakaian. Adapun kegiatan untuk menjaga kebersihan diri akan diuraikan sebagai berikut, mandi dilakukan minimal dua kali

dalam sehari yaitu pada pagi dan sore, menggosok gigi untuk membersihkan dari sisa-sisa makanan yang menempel pada gigi dan rajin mencuci tangan terutama pada masa pandemi covid-19.

Menurut Rohimah & Apriati (2020) menggunakan kegiatan membentuk plastisin anak akan menemukan hal-hal baru yang dapat meningkatkan imajinasi anak, menjadikan anak senang dengan ilmu pengetahuan. Dengan mengadakan kegiatan bermain plastisin ternyata di peroleh hasil yang baik. Melalui pengembangan nilai agama dan moral anak, membuat perangkat alat kebersihan diri dengan plastisin anak dapat mengenal benda yang ada disekitarnya seperti disajikan pada gambar 5.



**Gambar 5. Alat kebersihan dari Plastisin**

Berdasarkan hasil observasi sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain plastisin, yaitu pada aspek membuat perangkat alat kebersihan diri dengan plastisin didapatkan hasil bahwa tidak terdapat anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), 2 anak (12,5%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 7 anak (43,75%) yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), 7 anak (43,75%) yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB). Sesudah diberikan perlakuan, terdapat 3 anak (18,75%) yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 9 anak (56,25%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak (18,75%) yang masuk dalam kategori (MB), dan 1 anak (6,25%) yang masuk dalam kategori (BB).

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin berperan penting dalam pengembangan nilai agama dan moral anak.

### **Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak**

Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan melalui bermain anak dapat banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Menurut Andayani (2021:236) bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Selanjutnya menurut Sofyan (2014) bermain “adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu”. Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Selain itu nilai agama dan moral dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin membuat aneka bentuk huruf hijaiyah, perangkat alat ibadah, dan perangkat alat kebersihan diri.

Menurut Sulistyawati dalam Harsismanto et al., (2021:27) Mengatakan “Permainan plastisin merupakan mainan sejenis lilin yang dapat dibentuk macam-macam, plastisin bisa digunakan dengan cara ditekan-tekan dan dibentuk menjadi bentuk lilin. Plastisin dapat dirol, dipotong, lalu dicetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue”. Selanjutnya menurut Mina dalam Feminin & Wahyu (2015, yang mengatakan bahwa “Plastisin adalah

benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan plastisin berpengaruh terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak pada masa pandemi covid-19 di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Palu, dilihat dari nilai uji t dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung sebesar -7.826 dengan signifikansi 0,000 karena  $\text{sig} < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## Simpulan

Penggunaan media plastisin berpengaruh pada pengembangan nilai agama dan moral anak, terutama dalam 3 aspek yang peneliti terapkan, seperti membuat aneka bentuk huruf hijaiyah dengan plastisin, awalnya sebelum diberikan perlakuan anak hanya dapat membuat bentuk 2 bentuk huruf hijaiyah, setelah diberikan perlakuan anak dapat membuat 5 hingga 6 bentuk huruf hijaiyah dari plastisin dengan rapi. Selanjutnya membuat bentuk perangkat alat ibadah dan alat kebersihan dengan plastisin, awalnya sebelum diberikan perlakuan anak hanya dapat membuat 1 bahkan belum bisa membuat bentuk yang lain, namun setelah diberikan perlakuan anak dapat membentuk 2 sampai 3 bentuk perangkat alat ibadah dengan plastisin.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada Allah *Subhanahu Wa ta'ala* atas nikmat, kesehatan yang diberikan kepada peneliti selama melakukan penelitian sampai dengan selesai. Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak Prof .Dr. Ir. H. Mahfudz, MP, Rektor Universitas Tadulako, Bapak Dr. Ir. Amiruddin Kade, S.Pd., M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Nurhayati, S.Ag, M.Pd. I, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Dr. Andi Agusniatih, M.Si, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, untuk kontribusi dan banyak ilmu pengetahuan yang diberikan sejak peneliti berada dibangku kuliah.

## Daftar Pustaka

- Afdhilla, A. B., & Mahendra, S. A. (2019). *Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini*. Jurnal CARE, 7(1), 27-35. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Anggraini, W., & Syafril, S. (2018). *Pengembangan Nilai-Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/dbnya>
- Astuti, A. K. (2016). *Pelaksanaan Perilaku Sehat pada Anak Usia Dini di PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan*. Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6(3), 264. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p264-272>
- Awalunisah, S., & Kirani. (2021). *Pengaruh Kegiatan Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di Kelompok B TK An-Nisa Kita Singgani Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi*. Bungamputi, 2(2), 143-154. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/18367>
- Fuadah, Y. T. (2021). *Peran Orangtua Milenial dalam Penggunaan Sosial Media pada Anak Usia Dini*. Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman, 7(1), 121-132. <https://doi.org/10.51311/nuris.v7i2.260>
- Hasballah, J., Fitriani, D., & Sariani, R. (2021). *Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulasi Minat Membaca'lqra' Pada Anak Usia Dini*. ESTETIC : The 2nd Education, Science, and Technology International Conference 2021, 133-146.
- Hidayati, W. R., Warmansyah, J., & Zulhendri, Z. (2022). *Upaya Penguatan Nilai-Nilai Karakter Islam Moderat pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 4219-4227. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1756>

- Inawati, A. (2017). *Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini Asti Inawati*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, 3(1), 51-64.
- Maisaroh. (2018). *Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam*. Studi Multidisipliner, 5 (1), 26-39. <https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v5i1.934>
- Natari, R., & Suryana, D. (2022). *Penerapan Nilai-Nilai Agama dan Moral AUD Selama Masa Pandemic Covid-19*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3659-3668. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1884>
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). *Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2183-2191. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Nurhayati, N., Awalunisah, I., & Amrullah, A. (2014). *Keefektifan Metode Role Play Terhadap Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal AKRAB JUARA, 4(2), 55.
- Ogemi, P. L., & Eliza, D. (2022). *Peran Guru Dalam Menerapkan Kebersihan Diri Pada Anak di TK Negeri Pembina Keliling Danau*. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 6(1), 1919-1924. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2693>
- Ramon, A., & Setyaningsih, T. S. A., et al. (2021). *Perbandingan Efektivitas Bermain Plastisin Dengan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah*. Jurnal Kesmas Asclepius, 3(1), 25-33. <https://doi.org/10.38215/jutek.v3i1.36>
- Retno, D. A. P. P. (2019). *Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyyah Kelas A RA Perwanida 1 Desa Sumowono Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/6449>
- Rohimah, N., & Apriati, E. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin*. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3(1), 85-92. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p13-22>
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Cv. Infomedika.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, & Yuliani, N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- 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>
- Zamzami, E. M. (2021). *Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 985-995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.750>