

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemahaman tentang nilai-nilai agama dan moral wajib diperkenalkan, ditanamkan, dan dipupuk sejak dini. Rasa ingin tahu anak tentang Tuhan Yang Maha Esa perlu terus dibangun. Piaget, seorang tokoh perkembangan kognitif anak, menyatakan bahwa anak pada usia 2–7 tahun berada pada tahap berpikir pra operasional. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan bahasa dan simbol untuk berpikir dan berkomunikasi. Akan tetapi, kemampuan berpikir anak masih egosentris sehingga anak memiliki keterbatasan untuk berpikir secara abstrak dan logis (Miller, 2016). Dalam memaknai kejadian di sekitarnya, anak mencoba memahami secara apa adanya sesuai dengan apa yang mereka ketahui dan amati. Keterbatasan anak dalam berpikir ini mendorong anak untuk bereksplorasi agar dapat memaknai kejadian di sekitarnya.

Dalam rentang kehidupannya, seorang anak mengalami tahap tumbuh kembang pada jasmani dan rohani sesuai usianya. Aspek penghayatan pada nilai agama dan budi pekerti atau moral dipahami sebagai kesiapan seorang anak untuk menerima dan melakukan peraturan dan prinsip tertentu. Terutama ketika dia membangun pemahaman tentang Tuhan Yang Maha Esa dan membangun relasi dengan sesama manusia dan sesama makhluk Tuhan. Kesiapan ini terbentuk oleh kesadaran pribadi maupun dukungan dari keluarga dan lingkungan, termasuk di dalamnya perkembangan kognitif dan emosi anak.

Pembelajaran merupakan elemen penting dalam pendidikan yang berkaitan erat dengan pemberian maupun penerimaan ilmu pengetahuan. Tujuan dalam pembelajaran itu sendiri untuk meningkatkan pemahaman, memperoleh ketrampilan baru, dan mengubah perilaku.

Penanaman nilai-nilai agama dan moral yang dilakukan sejak dini perlu dilakukan untuk membekali anak agar supaya lebih matang dalam menghadapi permasalahan kehidupan. Anak yang masih berada pada usia dini perlu ditanamkan nilai-nilai agama dan moral sebagai pembentukan karakter, serta mengasah moral dan spiritual agar lebih peka terhadap segala bentuk Kebesaran Allah SWT yang telah ada di sekelilingnya. Bentuk penanaman nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini seperti meniru secara terbatas perilaku keagamaan yang dilihat dan didengarnya, meniru dan mengucapkan bacaan dan doa atau lagu-lagu keagamaan serta melakukan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar perilaku baik dan buruk.

Dalam pelaksanaan proses belajar agama dan moral untuk anak-anak usia dini diperlukan media belajar yang dapat mendukung kegiatan belajar supaya lebih efektif dan menyenangkan. Media belajar yang digunakan juga sebaiknya sesuai untuk anak-anak usia dini dan memenuhi kriteria-kriteria yang distandarkan sebagai alat peraga. Pada kegiatan belajar kali ini, media belajar yang akan digunakan berupa Alat Permainan Edukatif (APE).

Di lembaga KB Cahaya Embun sendiri pembelajaran nilai-nilai agama dan moral lebih sering menggunakan lembar kerja, lalu guru menjelaskan dan praktek bersama anak-anak. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan belajar terlihat kurang efektif karena tidak semua siswa antusias dan terlibat dalam kegiatan belajar. Beberapa diantara siswa tersebut terlihat asik bercanda dan mengobrol dengan teman terdekatnya. Alhasil saat guru mengulas kembali pembelajaran di akhir kegiatan, anak-anak terlihat bingung dan kesulitan menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti tentang efektifitas penggunaan alat permainan edukatif dalam pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini di KB Cahaya Embun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin meneliti tentang keefektifan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral dengan alat peraga edukatif di KB Cahaya Embun dimana masalah yang ditemukan di lembaga diantaranya :

- 1.2.1 Kegiatan belajar agama dan moral pada anak usia dini yang terlihat kurang efektif dan menyenangkan
- 1.2.2 Kurangnya ketertarikan anak saat kegiatan belajar agama

1.3 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1.3.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan susunan masalah sebagai berikut:

Bagaimana efektifitas alat permainan edukatif dalam pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini?

1.3.2 Pemecahan Masalah

Pemecahan dalam penelitian ini mengacu pada seberapa efektifnya pembelajaran nilai-nilai agama dan moral dengan bantuan alat permainan edukatif di KB Cahaya Embun. Setelah menggunakan alat permainan edukatif yang telah disesuaikan, diharapkan kegiatan belajar lebih efektif dan menyenangkan juga memudahkan pemahaman anak-anak terhadap konsep yang sedang dipelajari.

1.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penggunaan alat permainan edukatif saat pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini usia 5-6 tahun di KB Cahaya Embun.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan alat permainan edukatif saat kegiatan belajar agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun di KB Cahaya Embun, Kec. Pangkah, Kab. Tegal.

1.6 Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan, Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1.6.1.1 Manfaat Bagi Bidang Ilmu

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca dalam hal penggunaan alat permainan edukatif saat belajar agama dan moral bagi anak usia dini.

1.6.1.2 Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan bagi peneliti untuk menentukan alat permainan edukatif yang sesuai dengan pengenalan nilai-nilai agama dan moral yang akan dikenalkan dan dipelajari anak-anak peserta didik di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan lebih antusias mengikuti kegiatan belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep agama dan moral yang dipelajari dengan menggunakan alat permainan edukatif saat kegiatan belajar berlangsung.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru lebih terbantu dalam menyampaikan konsep-konsep nilai agama dan moral saat kegiatan belajar di kelas juga kegiatan belajar bisa berlangsung lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Bisa meningkatkan mutu sekolah dalam pembelajaran anak dan

pembiasaan menanamkan nilai-nilai agama dan moral dengan pengaplikasian alat permainan edukatif.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain ini bisa dijadikan referensi penelitian sejenis.

BAB II LANDASAN TEORI

1.7 Penelitian Relevan

Penelitian ini sebagai pendampingan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Selengkapnya kami sajikan seperti pada tabel :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul	Penyusun /Tahun	Perbedaan	Hasil Penelitian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini	Afrah Nadhilah Hasibuan, Khadijah (2023)	Perbedaan dalam penelitian terdahulu; yang pertama adalah metode. Metode terdahulu yaitu dengan <i>Metode Field Research</i> (Penelitian Lapangan). Peneliti menggunakan metode	Metode yang digunakan adalah <i>Field Research</i> (Penelitian Lapangan) dengan melibatkan buku cerita interaktif, aplikasi pendidikan interaktif, puzzle kisah moral, kartu cerita interaktif, dan lagu-lagu religi anak-anak. Observasi dan wawancara dilakukan selama

			kualitatif-deskriptif.	dua siklus penelitian untuk mengevaluasi dampak penggunaan alat permainan edukatif. Subyek penelitian ini adalah anak usia dini di TK MENTARI SCHOOL
2.	Peningkatan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Gambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Raudhatul Huda Wonosari Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu	Siti Rohimah, Agus Kenedi, M. Nur Lukman Irawan (2023)	Perbedaan dalam penelitian ini adalah jenis penelitiannya dan media yang digunakan	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana menilai nilai nilai agama dan moral menggunakan media gambar

3.	APE Untuk Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Anak	Utami Budiayati (2021)	Perbedaan dalam penelitian terdahulu yang pertama adalah metode. Metode terdahulu yaitu dengan Metode <i>library research</i> . Peneliti menggunakan metode kualitatif-deskriptif.	Penelitian ini menggunakan metode <i>library research</i> . Peneliti mencari informasi-informasi tentang APE yang sesuai dengan pembelajaran nilai agama dan moral dari berbagai sumber literasi.
----	---	------------------------	--	---

4..	Mengembangkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kecamatan Sukarame Bandar Lampung	Linda arsitarsita (2017)	Penelitian sebelumnya menggunakan metode PTK sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif	Penelitian menggunakan metode PTK dengan cara observasi dan dokumentasi yang mana menggunakan cerita untuk menanamkan nilai-nilai agama. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas B yang berjumlah 22 anak
-----	--	--------------------------	--	---

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan peneliti lain adalah bahwa alat permainan edukatif berperan penting dan sangat mendukung pembelajaran nilai-nilai agama dan moral bagi anak usia dini. Setelah menggunakan alat permainan edukatif, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan konsep yang dikenalkan kepada siswa pun lebih mudah dipahami.

Peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul keefektifan pengenalan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral melalui alat permainan edukatif pada anak usia dini di KB Cahaya Embun Kec. Pangkah Kab Tegal dengan populasi dan sampel anak-anak KB Cahaya Embun yang berjumlah 15 anak dan pada 1 pendidik. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

1.8 Kajian Pustaka

1.8.1 Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi suatu organisasi atau ketegangan diantara pelaksanaannya (Kurniawan, 2020). Mahmudi berpendapat efektivitas adalah sejauh mana unit yang di keluarkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Danumiha efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana kualitas, kuantitas, dan waktu telah tercapai (Kurniawan, 2020). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa efektivitas itu merupakan proses dimana tujuan yang direncanakan telah tercapai karena adanya proses kegiatan dengan waktu yang telah ditetapkan.

Menurut Trianto pembelajaran adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan (Dasopang, 2017). Aunurrahman menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Mulyono, 2023). Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar seperti di sekolah-sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya (Chairunnisa, 2020). Arikunto mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap (Mulyono, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses kegiatan dan interaksi yang dilakukan antara siswa dan pendidik dimana menghasilkan suatu perbuatan maupun pemikiran kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan proses penting dalam kehidupan manusia dan memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang dunia

sekitarnya, dan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Seorang guru dalam proses pembelajaran harus mampu mentrasfer ilmu pengetahuan, punya keahlian dan memiliki nilai-nilai budi luhur.

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari proses interaksi antara anak maupun antara anak dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Afifatu, 2015). Efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan (Rohmawati, 2015). Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktifitas anak atau peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara anak dan guru untuk mencapai tujuan secara bersama, selain itu harus sesuai dengan lingkungan sekolah, sarana dan prasarana sekolah, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya semua aspek perkembangan anak.

1.8.2 Nilai-nilai Agama dan Moral

1.8.2.1 Pengertian Nilai Agama dan Moral

Nilai-nilai agama dan moral adalah sistem kepercayaan, penghargaan dan ketetapan tentang perbuatan benar dan salah yang terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan dan standar sosial yang dipengaruhi dari luar individu atau sesuai dengan harapan masyarakat atau kelompok sosial tertentu (Susanti, 2018). Pendidikan nilai-nilai agama dan moral adalah cara seseorang belajar mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat. Sahlah mengemukakan nilai-nilai agama dan moral adalah nilai-nilai kehidupan yang mencerminkan tumbuh kembangnya

kehidupan beragama yang terdiri dari tiga unsur pokok, yaitu aqidah, ibadah, dan akhlak yang menjadi pedoman berperilaku sesuai dengan aturan-aturan untuk mencapai kesejahteraan serta kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat (Margaretha, 2020). Pengertian nilai agama dan moral sebagai suatu keyakinan mengenai perbuatan dalam kehidupan terdapat nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai patokan untuk menjalani hidup. Nilai kehidupan dapat diperoleh melalui pengalaman hidup sendiri, orang lain, ataupun nilai yang telah tumbuh di masyarakat. Nilai-nilai ini juga menjadi keyakinan dalam menentukan pilihan hidup. Nilai agama atau nilai religius menjadi tata cara atau acuan manusia dalam menjalani kehidupannya dan berhubungan dengan Tuhannya, Sebagai contoh manusia beribadah sesuai dengan tatacara agama dan kepercayaan yang dianutnya. Misalnya, umat Islam melaksanakan shalat wajib, umat Kristen dan Katolik menjalankan kebaktian setiap hari Minggu, umat Hindu beribadah di Pura, dan sebagainya. Nilai-nilai keberagamaan terdiri dari kekhusukan hubungan dengan Tuhan, kepatuhan terhadap agama, rasa syukur, ketaqwaan, keikhlasan, rasa syukur, perbuatan baik (amalan shalihah), serta standarisasi benar dan salah.

1.8.2.2 Sub Elemen Nilai-nilai Agama dan Moral

Pembelajaran nilai-nilai beragama dan moral mencakup beberapa sub elemen (Nasriah, 2023)

1. Pengenalan konsep Tuhan Yang Maha Esa
2. Praktik ibadah sesuai agama atau kepercayaan
3. Menjaga kebersihan dan kesehatan diri
4. Menghargai sesama manusia dan perbedaan
5. Menghargai alam sebagai ciptaan Tuhan

Pada dasarnya, menanamkan nilai-nilai agama dan moral

sejak dini dapat membentuk naluri anak untuk menerima sikap yang luhur dan mulia, sehingga mereka akan terbiasa berperilaku dengan akhlak yang baik (Alamysah, 2019). Nilai-nilai agama dan moral tercermin dalam perilaku baik atau buruk seseorang di masyarakat sebagai warga negara.

Strategi pengembangan moral dan nilai agama meliputi (Khodijah, 2023):

- 1) Membangun cinta kepada Tuhan,
- 2) Menciptakan lingkungan yang aman,
- 3) Memberikan kasih sayang dan perhatian,
- 4) Merangsang dan mengaktifkan potensi berpikir anak

Tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral diantaranya sebagai berikut (Dyah Kusbiantari, 2023) :

1. Mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan
2. Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan
3. Mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya

Indikator penelitian ini adalah anak-anak mampu mengenal nilai-nilai agama dan moral sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka yaitu:

1. Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal, mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya.
2. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan

dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa.

3. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia.
4. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

1.8.3 Alat Permainan Edukatif

1.8.3.1 Pengertian alat permainan edukatif (APE)

Permendikbud No.11 Tahun 2020 Hasbi (2022) APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik. APE adalah alat main yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (Budiyat, 2021). Adapun yang membedakan APE dengan alat permainan lainnya terletak pada unsur perencanaan pembuatannya yang mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya dengan berbagai aspek perkembangan anak (Mirawati, 2019). APE merupakan alat permainan yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia dini agar dapat bermain dan belajar, sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak.

1.8.3.2 Manfaat APE

Menurut Mieredu (2020), manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain:

1. Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar

yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik

2. Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak
3. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak
4. Menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan APE
5. Meningkatkan daya konsentrasi anak. APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik
6. Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak. APE ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak.

Selanjutnya menurut M. Fadhilah (Hartomo, 2021) manfaat dari penggunaan APE, antara lain:

1. Dapat memudahkan anak belajar
2. Melatih konsentrasi anak
3. Sebagai media kreativitas dan imajinasi anak
4. Menghilangkan kejenuhan anak
5. Menambah ingatan anak
6. Sebagai bahan percobaan bagi anak

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini memiliki manfaat untuk anak terutama dalam membantu proses belajarnya agar lebih mudah diserap dan dipraktekkan dalam kehidupannya.

1.8.3.3 Karakteristik APE sesuai perkembangan tahapan anak

Sebelum uraian berkaitan dengan karakteristik APE berdasarkan tahapan perkembangan anak, kita perlu mengetahui terlebih dahulu karakteristik APE secara umum antara lain (Mirnawati, 2019).

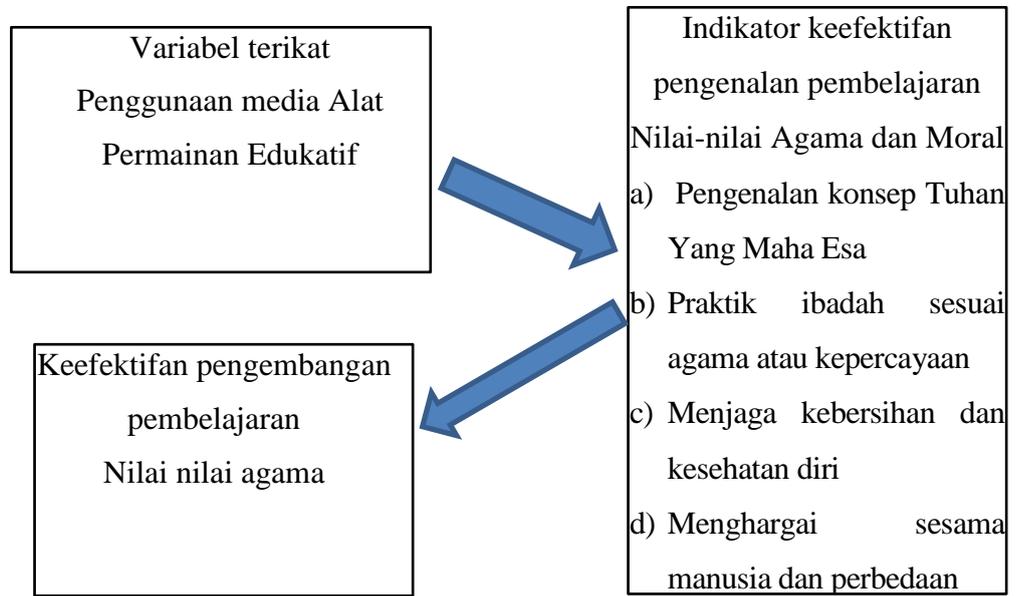
1. APE ditujukan untuk anak usia dini dan difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai keagamaan, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosi
2. APE bagi anak usia dini bersifat multiguna atau dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan
3. APE bagi anak usia dini harus aman atau tidak berbahaya bagi anak usia dini, misalnya dibuat dari bahan-bahan yang ramah untuk anak, tidak mengandung racun dan lain sebagainya
4. APE hendaknya dapat mendorong aktivitas, kreatifitas anak dan menstimulasi daya cipta yang dimiliki anak
5. APE bersifat konstruktif atau memiliki sesuatu yang dihasilkan berdasarkan ide dan kreativitas anak
6. APE harus mengandung nilai pendidikan bagi anak usia dini. Artinya ada nilai-nilai yang dapat didapatkan oleh anak ketika memainkan APE tersebut.

Terdapat beberapa karakteristik alat permainan edukatif yang perlu kita ketahui bersama: yang pertama alat permainan tersebut harus ditujukan untuk anak usia dini dan difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak; yang kedua alat permainan edukatif haruslah bersifat multiguna atau dapat digunakan dengan berbagai cara bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan; yang ketiga alat permainan edukatif harus bersifat aman atau tidak berbahaya bagi anak; yang keempat dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak; yang kelima bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan ketika anak

melakukan atau menggunakan alat permainan tersebut dan yang terakhir adalah tentunya mengandung nilai pendidikan (Ibrahim, 2021).

1.9 Kerangka Pikir

Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal (Sugiyono, 2017). Penelitian yang relevan menunjukkan pembelajaran nilai-nilai agama dengan menggunakan alat permainan edukatif berjalan lebih efektif. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan metode Alat Permainan Edukatif, sebagai media belajar dan bermain yang didesain khusus untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak-anak dan memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar hiburan semata. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan kognitif, fisik, sosial emosional, dan moral anak; Alat Permainan Edukatif dinilai efektif mendukung proses kegiatan belajar. Alat Permainan Edukatif dipilih dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak usia dini terhadap nilai agama dan moral. Alat Permainan Edukatif dapat memberikan pengalaman yang positif dan menghibur yang dapat meningkatkan antusiasme, fokus dan pemahaman siswa dalam mempelajari konsep tertentu berhubungan dengan pengenalan nilai agama dan moral. Selain itu, Alat Permainan Edukatif menstimulus perkembangan kognitif dan emosional anak dengan mengintegrasikan nilai-nilai agama dan moral ke dalam pengalaman bermain. Interaksi sosial dalam permainan juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial, seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab yang penting dalam perkembangan moral. Melalui pengalaman praktis yang diberikan oleh Alat Permainan Edukatif, anak-anak diharapkan dapat menghadapi situasi dunia nyata dan membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai agama dan moral. Keefektifan Alat Permainan Edukatif ini sangatlah bermanfaat dimana dengan Alat Permainan Edukatif anak-anak lebih aktif dan antusias dalam belajar nilai-nilai agama dan moral.



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir