

Pengembangan Media Pembelajaran Labyrinth Places Of Worship Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di tk Dahlia Indah

Hasanatul Adawiyah Hasibuan¹, Gita Noveri Eza¹

¹ Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Medan Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan

e-mail : hasanahadawiyahsb@gmail.com

Abstrak: Media *Labyrinth Places of Worship* merupakan media yang dirancang berbentuk papan labirin. Labirin merupakan permainan yang mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Manfaat media ini adalah melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka menyelesaikan rute permainan. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan, 1) Mengetahui bagaimana validitas media *labyrinth places of worship* berbasis nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia Indah, 2) Mengetahui bagaimana praktikalitas media *labyrinth places of worship* berbasis nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia Indah. Populasi penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia Indah, Guru kelas, dan Dosen Validator. Sampel penelitian terdiri 14 Anak, 2 Guru, dan 2 Dosen Validator. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, angket, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan; 1) Validitas media mendapatkan nilai valid dengan hasil rata-rata 83 %. 2) Praktikalitas media mendapatkan nilai praktis dengan hasil rata-rata 82 %.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Labyrinth Places Of Worship*

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah salah satu wujud pendidikan yang menstimulasi, membimbing, dan mengasah kemampuan yang mencakup segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah pendidikan yang diberikan untuk anak yang baru lahir hingga dengan anak umur enam tahun. Cocok dengan keunikan serta perkembangan anak usia dini hingga penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan pertumbuhan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut (Kurniasari, 2021, h.15). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1), menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu pendidikan yang diselenggarakan saat sebelum jenjang pendidikan dasar.

Salah satu aspek yang mencakup perkembangan anak usia dini ialah nilai- nilai agama serta nilai moral, karena aspek tersebut akrab kaitannya dengan akhlak seorang anak, sikap kesopanan, kesantunan, kemauan melaksanakan ajaran serta anjuran-anjuran agama dalam kehidupan sehari-hari (Anik dalam Purnama, dkk, 2018. h. 117). Agama Islam menyatakan bahwa moral dikenal dengan

sebutan *al-ahklak al-karimah*, yaitu kesopanan yang tinggi dan juga merupakan bentuk keyakinan terhadap hal baik maupun hal buruk, pantas serta tidak pantas yang ada dalam perbuatan lahir manusia (Karim dalam Rahman dkk, 2020, h. 5). Nilai-nilai keagamaan diberikan kepada anak di usia dini dengan harapan agar nilai-nilai yang baik tertanam dalam dirinya. Manfaat utama pendidikan moral bagi anak usia dini ialah untuk menumbuhkan serta menanamkan nilai-nilai moral yang baik agar secara mandiri anak mampu membedakan mana yang benar dan yang tidak benar.

Nilai moral dan nilai agama yang kuat mampu membuat seseorang menciptakan kehidupan harmonis dalam kehidupan bersama, memiliki sikap bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya, serta memiliki sikap peduli dan taat aturan maupun kaidah-kaidah yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, pendidikan nilai-nilai agama dan moral merupakan hal yang penting untuk diterapkan bagi anak agar ketika anak dewasa menjadi pribadi yang taat kepada aturan-aturan agama (Kurniawan dalam Akabr, dkk, 2019, h.54).

Salah satu diantara sikap bermoral dan terpuji yang harus dimiliki anak usia dini seperti yang disebutkan dalam Permendikbud No. 5 Tahun 2022 adalah sikap menghargai dan toleran terhadap kebiasaan serta aturan (agama) orang lain. Bangsa Indonesia ialah bangsa yang multicultural yang mencakup banyak keberagaman didalamnya. Keberagaman tersebut ada dari segi keyakinan agama, budaya, ras dan suku bangsa. Masyarakat Indonesia haruslah mampu mengedepankan dan mementingkan sikap toleransi, menghormati dan harus bersedia menerima perbedaan yang menjadi bahan utama untuk menciptakan kehidupan yang penuh keharmonisan. Pendidikan nilai agama dan nilai moral merupakan pilar utama yang akan menumbuhkan sikap toleransi bagi anak (Musbikin, 2021. h. 2).

Fakta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia Indah dengan 100 % penganut agama Islam masih mengalami kesulitan dalam mengenalkan sikap bertoleransi antar umat beragama dikarenakan minimnya pengenalan anak tentang agama lain selain agama Islam serta kurangnya pendalaman materi yang diberikan guru dalam mengenalkan rumah ibadah agama lain di kelas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara awal yang telah peneliti laksanakan di PAUD tersebut, didapati bahwa materi yang mencakup mengenalkan rumah ibadah antar umat beragama masih sekilas dibahas dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran erat hubungannya dengan kualitas pendidikan karena proses pembelajaran mampu menciptakan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran bisa dicapai salah satunya dengan kehadiran media dalam pembelajaran. Media merupakan alat dan bahan yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, kehadiran media akan menjadi pedoman untuk guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dirancang untuk mencapai keberhasilan pendidikan adalah media berbentuk papan labirin yang diberi nama *labyrinth places of worship*, sebab media ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini dengan materi berbasis nilai agamadan moral.

Labirin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur. Media papan labirin ialah alat permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk jalur-jalur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Labirin adalah sebuah ruang atau jaringan dari jalur-jalur yang saling berhubungan untuk dilalui dari awal hingga akhir yang dimaksudkan untuk sebuah tantangan (Putra, Aswin, dan Djuriatno, 2012, h. 1), sedangkan menurut (Ikhsan, 2014, h.1) permainan labirin adalah sebuah permainan yang mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode observasi, angket, serta wawancara. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebuah prosedur penelitian yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan. Penelitian ini di kategorikan sebagai penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Subjek penelitian yang digunakan adalah 14 anak (kelompok B) dan 2 guru kelas di TK Dahlia Indah, serta 2 validator ahli media. Lokasi penelitian ini adalah di TK Dahlia Indah Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan.

3. Hasil dan Diskusi

Adapun hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tahapan model ADDIE yaitu tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*).

1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pembelajaran materi mengenalkan rumah ibadah anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia Indah dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas dan observasi di salah satu kelompok B (Usia 5-6 tahun) di TK Dahlia Indah. Berdasarkan hasil penelitian dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas kelompok usia 5-6

tahun di TK Dahlia Indah beliau menceritakan tentang keadaan sekolah dan siswa. Beliau mengungkapkan bahwa ada tiga kelas yaitu 1 kelas kelompok A dan 2 kelompok usia B di TK Dahlia Indah, ada 6 guru beserta kepala sekolah yang mengajar di TK Dahlia Indah. Pembelajaran di TK Dahlia Indah tentang materi mengenalkan rumah ibadah sudah diterapkan, tetapi hanya sekilas dan terfokus pada tempat ibadah orang islam. Peneliti memperoleh informasi bahwa materi yang mencakup mengenalkan rumah ibadah terhadap anak usia 5-6 tahun dengan tujuan mengenalkan sikap toleransi sejak dini masih belum cukup luas dibahas, artinya materi tersebut terfokus diajarkan tentang ajaran yang di anut anak yaitu agama islam. Hal tersebut menjadikan anak mengalami kesulitan dalam mengenal perbedaan yang ada pada agama lain.

1.2 Tahap Design (Desain)

Hasil desain dalam penelitian ialah mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap awal adalah pemilihan ilustrasi atau gambar yang akan digunakan dalam media, selanjutnya didesain gambar-gambar tersebut sehingga menjadi sebuah gambaran yang permainan labirin. Tahap desain pembuatan media ini, peneliti memilih papan untuk media *labyrinth places of worship* yang memiliki ukuran 60 x 50. Memilih gambar rumah ibadah dan penganutnya untuk nantinya ditempelkan pada papan *labyrinth places of worship*. Langkah yang terakhir adalah membuat alur jalan pada papan media, pada siku papan diberi pengaman agar anak lebih aman ketika menggunakan mediana.



Gambar 1. Proses Mendesain Media

1.3 Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini akan dinilai kelayakannya oleh validator ahli materi dan ahli media/desain menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap desain. Validitas ini dilakukan sampai hasil produk yang dibuat dinyatakan valid oleh validator. Berikut keterangan validasi yang telah dilakukan.

a. Validitas Media *Labyrinth Places Of Worship*

Hasil uji validitas media *Labyrinth Places Of Worship* yang dilakukan oleh dua orang dosen PG PAUD menggunakan angket uji validitas dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media *Labyrinth Places Of Worship*

No	Jenis Validasi	Jumlah soal	Skor				Jumlah Skor	Nilai validitas	Kriteria
1	Validasi Media	15 Butir	4	5	5	5	72	96 %	Valid
			5	5	4	5			
			5	5	5	4			
			5	5	5				
2	Validasi Materi	12 Butir	3	4	3	4	45	70 %	Cukup Valid
			4	4	4	4			
			3	3	3	3			
		Total					166 %	Valid	

Hasil validasi media pembelajaran *labyrinth places of worship* pada Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata 83% dengan kategori valid. Hal ini berarti Media *Labyrinth Places Of Worship* sudah valid baik dari segi materi maupun desain medianya.

b. Praktikalitas Media Labyrinth Places Of Worship

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Media *Labyrinth Places Of Worship*

No	Jenis Praktikalitas	Jumlah soal	Skor			Jumlah Skor	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1	Praktikalitas 1	10 soal	5	4	4	40	80 %	Praktis
			4	5	5			
			4	4	3			
			4					
2	Praktikalitas 2	10 soal	4	5	4	42	84 %	Praktis
			4	5	5			
			3	4	4			
			4					

No	Jenis Praktikalitas	Jumlah soal	Skor	Jumlah Skor	Nilai Praktikalitas	Kriteria
		Total			164 %	Praktis
		Rata-Rata			82 %	

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media *Labyrinth Places Of Worship* oleh guru adalah 82 % dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *labyrinth places of worship* berbasis nilai agama dan moral dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar untuk pendalaman dalam materi mengenal rumah ibadah antar umat beragama untuk anak usia 5-6 tahun.

1.4 Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap penerapan atau penggunaan atau uji coba produk media, implementasi atau uji coba media *Labyrinth Places Of Worship* dilaksanakan pada saat kegiatan proses belajar mengajar di kelas kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di TK Dahlia Indah Desa Laut Dendang, dimana guru kelas menjadi perantara dalam menggunakan media tersebut, guru mengajarkan anak mengenal sikap toleransi melalui materi mengenal rumah ibadah antar umat beragama menggunakan media *Labyrinth Places Of Worship* yang dikembangkan oleh peneliti.

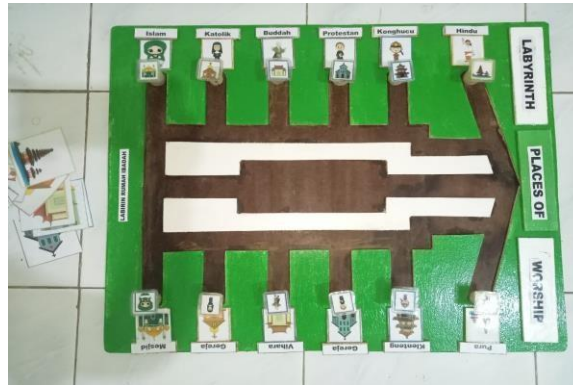


Gambar 2. Proses Penerapan Uji Coba Media

1.5 Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah langkah akhir dari penelitian, dimana dalam tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir terhadap media *Labyrinth Places Of Worship* yang telah dikembangkan dengan berpatokan pada saran dan masukan yang diperoleh dari angket validasi media. Evaluasi dilakukan untuk menarik kesimpulan terkait kelayakan penggunaan media *Labyrinth Places Of Worship* berbasis nilai agama dan moral. Pada tahap ini penelitian tidak lagi melakukan

revisi tahap akhir, karena sudah tidak ada lagi yang harus diperbaiki dan seluruh revisi sudah dilakukan pada saat tahap pengembangan. Hasil penilaian terhadap media *Labyrinth Places Of Worship* dinyatakan valid dan praktis juga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengasah kemampuan toleransi berbasis nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun.



Gambar 3. Media *Labyrinth Places Of Worship*

Gambar media diatas merupakan gambar media *Labyrinth Places ofWorship* yang valid dan praktis.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Telah dihasilkan media pembelajaran *Labyrinth Places Of Worship* dalam mengenalkan sikap toleransi pada materi mengenal rumah ibadah antar umat beragama berbasis nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di PAUD Dahlia Indah Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan
2. Media pembelajaran *Labyrinth Places Of Worship* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan nilai 83 %.
3. Media pembelajaran *Labyrinth Places Of Worship* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis baik oleh guru maupun siswa. Nilai praktikalitas media adalah 82 %.

5. Daftar Rujukan

- Akbar, S., Samawi, A., Aisyah, N.E., Gonadi, L., Puspitasari, L., Isbadrianingtyas, N. (2019). *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini* Bandung: PT Refika Aditama.
- Ikhsan, Nurul. 2014. *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Kurniasari, A.F., Susanti, W.M., (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Nilai Agama & Budi Pekerti*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Musbikin, Imam. (2021). *Pendidikan Karakter Toleransi*. Bandung : Nusa Media.
- Purnama, S. (2022). Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 53–62.
- Putra, R. D., Aswin, M., & Djuriatno, D. W. (2012). Pencarian Rute Terdekat Pada Labirin Menggunakan Metode A*. *Eeccis*, 6 (2), 1–4. <http://elektro.studentjournal.ub.ac.id/index.php/teub/article/viewFile/69/38>.
- Rahman, Habibu, dkk. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.